

목 차

주주총회 소집 공고.....	1
주주총회 소집 공고.....	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	4
2. 사외이사 등의 보수현황	4
II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항	5
1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래.....	5
2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정규모이상인 거래	5
III. 경영참고사항	6
1. 사업의 개요.....	6
가. 업계의 현황	6
나. 회사의 현황	8
2. 주주총회 목적사항별 기재사항.....	10
<input type="checkbox"/> 재무제표의 승인.....	10
<input type="checkbox"/> 이사의 보수한도 승인.....	16
<input type="checkbox"/> 감사의 보수한도 승인.....	17
IV. 사업보고서 및 감사보고서 첨부	18
가. 제출 개요.....	18
나. 사업보고서 및 감사보고서 첨부	18
※ 참고사항.....	19

주주총회소집공고

2022년 3월 10일

회 사 명 : (주)스카이문스테크놀로지
대 표 이 사 : 장 푸
본 점 소 재 지 : 경기도 안양시 동안구 부림로 170번길 41-13 (관양동)
(전 화) 031-345-5100
(홈페이지)<http://www.skymoonstech.com>

작 성 책 임 자 : (직 책) 사 장 (성 명) 이인구
(전 화) 031-345-5100

주주총회 소집공고

(제32기 정기)

1. 일 시 : 2022년 3월 29일(화) 오전 09시 00분

2. 장 소 : 경기도 안양시 동안구 부림로 170번길 41-13, 스카이문스테크놀로지 8층
※주차가 불가하오니 대중교통을 이용하시기 바랍니다.

3. 회의 목적 사항

가. 보고사항 : 감사보고, 영업보고, 내부회계관리제도 운영실태보고, 외부감사인 선임보고

나. 부의안건

- 제 1 호 의안 : 제32기(2021.01.01.~ 2021.12.31.) 재무제표 승인의 건

- 제 2 호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건

- 제 3 호 의안 : 감사 보수한도 승인의 건

4. 경영참고사항 비치

상법 제 542조의4에 의거 경영참고사항은 당사 인터넷 홈페이지에 게재하고 본점과 명의
개서대행회사(국민은행 증권대행부)에 비치하였으며, 금융위원회 및 한국거래소에 전자공시
하여 조회가 가능하오니 참고하시기 바랍니다.

5. 의결권 행사에 관한 사항

주주님들께서는 금번 주주총회에 참석하여 의결권을 직접 행사하시거나 또는 위임장에 의거
의결권을 간접행사 할 수 있습니다.

6. 주주총회 참석 시 준비물

- 본인이 직접 행사 : 참석장, 신분증 지참

- 대리인을 통한 의결권 행사 : 참석장, 위임장(주주와 대리인의 인적사항 기재, 주주 인감날
인, 주주인감증명서), 대리인의 신분증 지참

7. 코로나바이러스 감염증-19(COVID-19) 관련 안내

주주총회 행사장 입장 전 체온측정 및 마스크 착용 확인 절차를 진행할 예정이며, 체온 측정
결과(37.5℃ 이상) 및 기타 감염 의심 증상에 따라 출입이 제한될 수 있음을 알려드립니다.

감염 예방을 위해 주주총회 참석시 반드시 올바른 마스크 착용을 부탁드립니다. 일명, 텍스크
및 코스크 착용의 경우 올바른 착용을 요청 드릴 수 있으며, 불응 시 퇴장 조치를 취할 수도
있습니다.

주주총회 행사장 내 확진자 발생으로 건물 임시 폐쇄가 불가피한 경우, 주주총회 행사장이
변경될 수 있으며, 행사장 변경 시, 회사 홈페이지 및 금융감독원 공시를 확인하시길 바랍니
다.

2022년 3월 10일

경기도 안양시 동안구 부림로 170번길 41-13

주식회사 스카이문스테크놀로지
대표이사 장 푸(직인생략)

I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항

1. 사외이사 등의 활동내역

가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부

회차	개최일자	의안내용	사외이사 등의 성명
			장쥔옌(Zhang Juan) (출석률: 60%)
			찬 반 여 부
1	2021.01.04	- 자회사 설립의 건	불참
2	2021.01.29	- 제31기(2020년) 재무제표 승인의 건	불참
3	2021.03.10	- 정기주주총회 소집의 건	참석(찬성)
4	2021.03.29	- 주식매수선택권 취소의 건	참석(찬성)
5	2021.12.16	- 임시주주총회 소집의 건	참석(찬성)

나. 이사회내 위원회에서의 사외이사 등의 활동내역

위원회명	구성원	활 동 내 역		
		개최일자	의안내용	가결여부
-	-	-	-	-

2. 사외이사 등의 보수현황

(단위 : 원)

구 분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비 고
사외이사	1	-	-	-	20.03.24 정기주주총회 선임.

주) 사외이사는 회사가 흑자전환에 성공할 때까지 보수를 받지 않겠다는 무보수 약약을 회사에 제출하였습니다.

II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항

1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래

(단위 : 억원)

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

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

(단위 : 억원)

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

III. 경영참고사항

1. 사업의 개요

가. 업계의 현황

[통신장비 사업 부문]

1. 산업의 특성 및 성장성

통신 산업은 가장 빠른 성장을 보이고 있는 산업중 하나입니다. 특히 이동통신 기술은 1980년대 1세대 아날로그 기술을 시작으로 2019년 5세대 이동통신(5G) 기술 까지 10년을 단위로 눈부신 속도로 발달해 왔습니다.

이동통신 중계기의 경우 2G(CDMA), 3G(WCDMA), 4G(LTE), 5G 등과 같은 신기술이 등장할 때 매출이 늘어나며, 신기술에 대한 투자가 마무리 되는 시기에는 매출이 감소 또는 정체되는 사이클이 반복됩니다. 그리고 국내 이동통신 시장의 경우 중계기수요의 상당수는 이동전화 서비스 사업자인 SKT, KT, LGT에서 발생합니다.

최근 2~3년 전부터 5G 인프라 구축이 본격적으로 추진 되고 있으며 4G(LTE)의 인프라는 구축은 완료되었으나 아직까지도 인빌딩 커버리지 확장 및 개선을 위한 중계기 교체와 여전히 잔존하는 음영지역 및 신규개발지역을 커버하기 위한 투자는 지속되고 있습니다.

또한 5G 3.5GHz 대역의 서비스 커버리지 확장 및 인빌딩 투자 강화 정책으로 인해 지속적인 중계기 수요가 발생할 것으로 예상되며, 5G 28GHz 대역서비스는 B2B 대상의 특화망 비즈니스 모델 및 자율주행, AI 등 대량의 데이터 전송이 필요한 콘텐츠를 위한 인프라구축과 연계되어 점진적으로 중계기 투자 물량이 확대될 것으로 전망되고 있습니다.

'진짜 5G'라 불리는 20배 빠른 속도를 내기 위해서는 28GHz 주파수 대역과 단독모드(SA)를 함께 적용해야 하는데, 아직 전국망 구축이 이뤄지지 않았고 현재 이통사들은 3.5GHz 중대역 주파수에서 LTE와 망을 함께 쓰는 비단독모드(NSA) 방식을 제공하고 있다. 이동통신사업자들도 5G 서비스를 대표할 만한 뚜렷한 킬러 서비스나 수요도 확실하지 않은 상황에서 3.5GHz 대비 기지국을 더 촘촘하게 설치해야 하고 투자 비용도 대폭 늘어나 당장 수익이 나기 어려운 28GHz 전국망 구축에 소극적이며 지지부진한 상황입니다. 하지만 정부에서도 전국 버스에 5G 공공와이파이 도입, 28GHz 백홀을 활용한 지하철 와이파이(WiFi) 구축을 비롯해 놓어준 5G 공동망 구축과 수요기관 맞춤형 5G(이음5G) 특화망 활성화 등 5G 확산을 위한 노력을 지속하고 있습니다.

와이파이AP의 경우에도 통신사업자가 이를 통해 직접 수익을 창출하지 못하는 이동통신의 보완재라는 측면에서 중계기와는 다른 속성을 가지지만 기본적으로는 신기술이 대두되는 시점에서 신규투자 및 대체수요가 늘어나 매출이 증가하는 비슷한 양상을 보입니다

2. 시장 특성

2019년도 4월 한국은 세계 최초로 5G 상용화 서비스에 성공하여 이 분야에서 선도적인 지위를 확보하였으며, 이에 따라 다양한 분야에서 한국의 5G기술을 활용한 협업을 시도하고 있어 시장 확대 가능성이 커지고 있습니다.

시간이 지날수록 스마트폰으로 영화 등 고화질의 영상콘텐츠를 이용하는 사용자가 증가함에 따라 무선 Data Traffic이 지속적으로 증가했으며, 이에 고품질 서비스를 제공할 수 있는 주파수 대역폭도 확대 되어 왔습니다. 이러한 요구들에 의해 2019년 상용화가 시작된 5G는 4차 산업혁명 및 자율주행차 등 미래형 ICT 산업과 연계되어 정부차원의 핵심 육성 산업으

로 성장할 예정입니다.

글로벌 시장에서도 미국, 중국, 일본 등은 5G 상용화 서비스에 많은 노력을 기울이고 있습니다.

3. 관련법령 또는 정부 규제 등

우리나라는 전기통신기본법 제33조와 전파법 제46조 및 제57조에 의거, 정보통신기기인증 규칙 제3조에서 정하고 있는 정보통신기기를 제조, 수입 또는 판매하기 위해서는 형식승인, 형식검정 또는 등록을 받도록 강제 규정하고 있습니다. 또한 세계각국은 안전, 보건, 환경, 소비자보호 등 공공목적을 달성하기 위하여 강제적인 기술규제를 정의하고 이를 준수하도록 요구하고 있는데, WTO 회원국간에 상호인정(MRA:Mutual Recognition Arrangement)약정서를 체결하여 상대국 적합성평가기관이 발행한 시험성적서 또는 인증서, 마크 등을 상호 인정하는 제도가 시행되고 있습니다.

4. 시장 점유율

동일한 사업자라 하더라도 중계기 형상 별로 참여업체가 달라 정확한 시장규모와 시장점유율 등에 대한 정확하고 객관적인 자료는 없는 상황입니다. 또한 업체간 수주금액의 비공개 및 기술개발에 의해 새로운 형상의 장비가 공급되어 새로운 업체가 참여하는 등 업종 전반에 대한 시장점유율 전체를 확인하기는 어렵습니다.

[게임 사업 부문]

1. 산업의 특성 및 성장성

게임산업은 음악, 영화, 방송, 애니메이션 등과 함께 대표적인 문화콘텐츠 산업이자 창의적인 아이디어, 뉴미디어 기술 및 다양한 문화를 기반으로 한 지식산업으로 인터넷 보급률 증가, 통신망 고도화, 스마트폰 등 IT기기의 발전을 기반으로 고성장하고 있으며, 전통적인 제조업과는 달리 대량의 원자재나 설비투자 없이도 투입 대비 산출비율이 높은 고부가가치 산업입니다.

또한 게임산업은 재고자산이 없어 원자재 가격상승이나 국제경제의 불안정한 흐름 등에 크게 영향을 받지 않으며, 음악, 영화, 방송, 애니메이션 등 다른 문화콘텐츠 산업보다 언어, 국가, 문화 등의 장벽이 상대적으로 낮기 때문에 해외 수출 시장에서도 경쟁력 있는 산업입니다. 특히 당사가 집중하고 있는 모바일게임산업은 그 특성상 시간적, 공간적 제약을 받지 않고 간단한 조작으로 게임을 즐길 수 있어서 누구나 쉽게 즐길 수 있다는 특성이 있습니다. 2021년 국내 게임 시장 규모는 2020년 대비 6.1% 성장한 20조 422억 원에 달할 전망입니다. 2021년은 2020년과 마찬가지로 코로나19의 유행이 계속 영향을 미칠 것으로 보입니다. 실내 활동 증가로 인해 모바일과 콘솔 게임을 중심으로 게임 제작 및 배급시장은 작년에 이어 성장할 것으로 예측됩니다. 또 PC방과 아케이드 게임장 등 유통시장은 2020년 영업 제한으로 큰 피해를 보았는데, 2021년의 경우 사회적 거리두기의 일부 완화와 기저 효과 덕분에 소폭 성장이 예상됩니다.

(단위: 억 원, %)

구분	2019년		2020년		2021년(E)		2022년(E)		2023년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	48,058	-4.3	49,012	2.0	47,058	-4.0	46,946	-0.2	45,736	-2.6
모바일 게임	77,399	16.3	108,311	39.9	118,654	9.5	132,181	11.4	143,945	8.9
콘솔 게임	6,946	31.4	10,925	57.3	12,815	17.3	14,955	16.7	18,364	22.8
아케이드 게임	2,236	20.6	2,272	1.6	2,053	-9.6	2,161	5.3	2,315	7.1
PC방	20,409	11.6	17,970	-11.9	19,456	8.3	21,441	10.2	23,478	9.5
아케이드 게임장	703	2.4	365	-48.1	386	5.6	592	53.4	772	30.6
합계	155,750	9.0	188,855	21.3	200,422	6.1	218,275	8.9	234,611	7.5

코로나19로 비대면 활동이 증가하면서 모바일 게임 이용은 오히려 늘어났습니다. 또한 접근성이 뛰어난 모바일의 장점으로 인해 앞으로도 모바일 게임 시장은 지속적인 성장이 예상됩니다. 2021년 매출은 전년 대비 9.5% 증가한 11조 8,654억 원에 이를 전망입니다.[출처: 2021 대한민국 게임백서]

2. 시장의 특성

휴대폰 시장이 스마트폰을 중심으로 바뀌면서 모바일 게임 환경 역시 급변하였습니다. 스마트폰이 등장하면서 iOS, Android 등 글로벌 플랫폼으로 통합되어 게임 개발에 유리한 환경이 제공되었고, 스마트폰 중심의 오픈마켓이 형성되며 모바일게임 개발사들이 쉽게 게임을 등록할 수 있는 환경이 구축됨에 따라 글로벌 시장 진출이 용이해졌습니다.

모바일 게임 산업에서 서비스 이용 요금은 소득 비탄력적인 특성을 띄고 있어 타 산업과 비교하여 경기 변동에 민감하지 않습니다

오히려 핸드폰 사양의 고도화에 따른 게임 품질의 향상, ARPU의 지속적인 상승 및 주 고객층의 연령, 성별 확대에 의해 일반 경기 변동과는 무관하게 시장 성장이 지속되는 산업입니다. 최근 글로벌 경제 위기 속에서도 한국의 게임 산업은 지속적으로 성장하며 게임 산업은 경기 불황에도 강한 경기 방어 산업임을 입증하고 있습니다. 그리고 특정 계절에 특별히 수요가 집중되는 현상도 크지 않습니다. 따라서 모바일 게임 회사들의 연중 매출 변화는 전체 시장의 계절성에 기인하기 보다는 주요 타이틀이 출시되는 시기와 그 타이틀의 흥행 여부에 따라 다르게 나타납니다.

3. 시장점유율

모바일게임 산업은 지속 성장 중이며 변화가 빠른 산업이기 때문에 정확한 시장 규모를 예측한 자료 확보가 어려운 상황입니다. 따라서 당사의 정확한 시장점유율을 측정하기 어렵습니다.

나. 회사의 현황

[통신장비 사업 부문]

1. 회사의 경쟁우위 요소

통신기기 및 방송 기기는 고도의 신뢰성 및 안정성을 요구하기 때문에 관련 분야에 대한 전

문 기술 및 Know-how, 그리고 고가의 시험 측정 장비가 부족한 업체는 신규 진입이 용이하지 않습니다. 또한 고도의 신뢰성 및 안정성이 요구되기 때문에 품질이중요한 경쟁 요소로 작용하는 특성을 갖고 있습니다. 대부분의 이동통신사업자들은 투자계획에 따라 중계기부문의 투자가 단기간에 집중되는 투자특성으로 인하여 안정적인 생산능력과 기술개발능력, A/S능력을 갖춘 소수의 업체를 선정하여 자사모델의 독점 공급을 요구하고 있습니다. 이러한 부분들이 당사와 같은 파트너 기업에게는 레퍼런스가 되고 공급망을 구축하게 됩니다. 당사 역시 국내외 최고 기업이 SKT의 파트너기업으로써 오랜 기간 중계기 등을 공급하고 있으며 기술력을 인정 받고 있습니다.

현재 국내 이동통신시장이 본격적으로 차세대 서비스인 4G에서 5G시장으로 진화함에 따라 신규 수요 차세대중계기의 개발과 적극적인 시장 대처로 매출 다변화 및 시장점유율 확대에 힘쓰고 있습니다.

2. 신규 추진 사업

당사는 차세대 이동통신 장비인 5G 태내형 소형 중계기, 인빌딩 중형 중계기 및 차세대 와이파이 장비 등을 개발 및 공급 등을 하여 향후 수익성 개선을 할 수 있을 것으로 기대하고 있습니다.

또한 당사는 일본 시장 진출을 위해 무선 백홀 및 와이파이 장비(WiFi6)를 개발하고 21년도에 초도품 공급 완료 하는 등 성공적인 결과물 도출로 신규 수익원을 확보하여 안정적인 매출을 기대하고 있으며 적극적으로 해외시장에 진출할 예정입니다.

[게임 사업 부문]

1. 회사의 경쟁우위 요소

당사는 2019년 5월 '드래곤라자2'를 국내에 첫 런칭 하면서 모바일 게임 사업을 본격화 하였습니다. 이후 당사는 2019년12월에 모바일게임 'Battleship&Puzzles', 2020년1월에 모바일 게임 '방치함대'를 출시 하는 등 라인업을 확대하고 있습니다.

특히 방치형 해전 RPG 방식의 '방치함대'의 경우 사전 예약만 60만명 이상 참여할 정도로 인기를 모았고, 2021년말까지 누적 유저결제액이 약 235억원을 달성하는 등 기대이상의 성과를 달성하였습니다.

이는 당사의 안정적인고 수준 높은 퍼블리싱 운영 및 마케팅 능력이 뒷받침 됐기 때문입니다

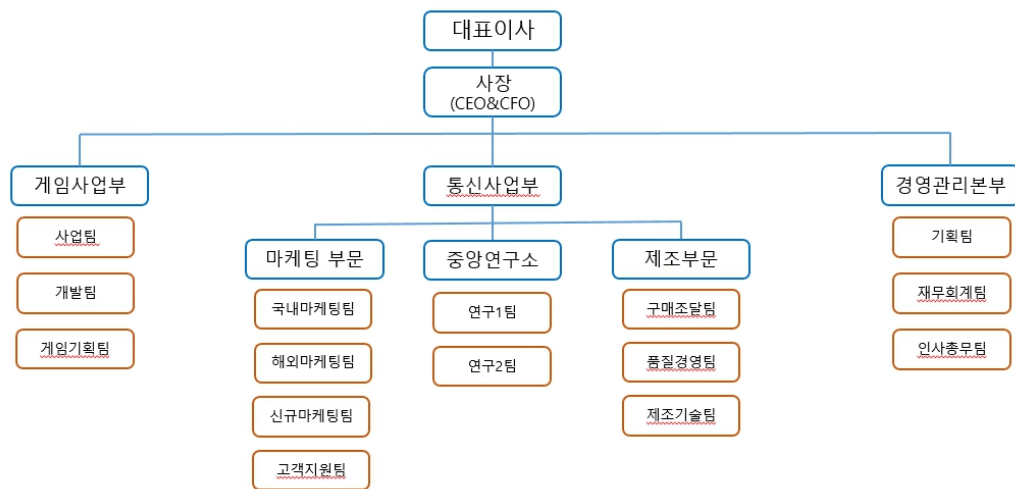
'Battleship&Puzzles'와 '방치함대'의 경우 유저들로부터 긍정적인 평가를 받아 적극적인 해외 퍼블리싱으로 안정적인 글로벌 서비스를 제공하고 있으며, 매출을 지속적으로 유지하기 위해 다양한 노력을 기울이고 있습니다.

뿐만 아니라 당사는 '드래곤라자2' 관련하여 중국과 협업하면서 그래픽아트나 사운드 관련해서는 아직까지 중국의 게임회사보다 나은 퀄리티의 우수 역량을 보유하고 있다는 사실을 확인하였고, 이를 활용하여 중국 회사에서 제작되고 있는 게임에 외주용역 형태로 참여하는 영업도 적극적으로 진행하고 있습니다.

2. 신규사업

당사는 22년도에 게임 라인업 추가보다는 게임 리소스 및 사용권 라이선싱에 집중하여 라이선스로와 매출에 따른 로열티 수익확보에 집중하여 상당한 성과를 올릴 것으로 전망 됩니다

[조직도]



2. 주주총회 목적사항별 기재사항

□ 재무제표의 승인

제1호 의안: 제32기(2021.01.01.~2021.12.31.) 재무제표 승인의 건

가. 해당 사업연도의 영업상황의 개요

Ⅲ. 경영참고사항 1. 사업의 개요를 참조하시기 바랍니다.

나. 해당 사업연도의 대차대조표(재무상태표) · 손익계산서(포괄손익계산서) · 이익잉여금처분계산서(안) 또는 결손금처리계산서(안)

※ 아래에 재무제표는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)으로 작성된 재무제표로서 외부감사 확정전 결산자료이며, 외부감사인인 감사결과 및 주주총회 승인과정에 따라 변경될 수 있습니다.
 ※ 외부감사인인 감사의견을 포함한 최종 재무제표와 당사의 재무제표에 대한 주식사항은 향후 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 공시 예정인 당사의 감사보고서를 참조해주시기 바랍니다.

[연결재무제표]

- 연결재무상태표

<연 결 재 무 상 태 표>

제 32 기 2021. 12. 31 현재

제 31 기 2020. 12. 31 현재

주식회사 스카이문스테크놀로지와 그 종속기업

(단위 : 원)

과 목	제 32(당) 기	제 31(전) 기
자 산		
Ⅰ. 유 동 자 산	13,237,432,676	11,853,710,021
(1) 상각후원가 측정 금융자산	11,456,187,577	11,207,476,971
(2) 당기손익-공정가치측정금융자산	83,012,100	101,535,760
(3) 기타자산	195,175,209	103,855,906
(4) 재고자산	1,503,057,790	440,841,384
Ⅱ. 비유동자산	11,855,514,227	13,919,156,880
(1) 상각후원가 측정 금융자산	-	2,035,436,771
(2) 당기손익-공정가치측정금융자산	218,122,500	145,926,500
(3) 기타수취채권	29,943,000	29,943,000
(4) 유형자산	11,601,526,253	11,697,568,984
(5) 영업권 이외의 무형자산	5,922,474	10,281,625
자 산 총 계	25,092,946,903	25,772,866,901
부 채		
Ⅰ. 유 동 부 채	3,052,637,350	6,157,614,024
(1) 매입채무 및 기타채무	516,280,216	2,256,255,453
(2) 유동금융부채	1,352,785,213	1,238,077,804
(3) 기타부채	1,183,571,921	2,663,280,767
Ⅱ. 비 유 동 부 채	375,263,714	340,736,314
(1) 순확정급여부채	49,425,047	57,908,709
(2) 기타채무	323,523,595	279,219,395
(3) 기타부채	2,315,072	3,608,210
부 채 총 계	3,427,901,064	6,498,350,338
자 본		
Ⅰ. 납입자본금	35,464,946,361	35,464,946,361
Ⅱ. 기타자본구성요소	(225,780,479)	(314,191,549)
Ⅲ. 결손금	(13,574,120,043)	(15,876,238,249)
자 본 총 계	21,665,045,839	19,274,516,563
부 채 및 자 본 총 계	25,092,946,903	25,772,866,901

- 연결포괄손익계산서

<연 결 포 괄 손 익 계 산 서>

제 32 기 (2021. 01. 01 부터 2021. 12. 31 까지)

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

주식회사 스카이문스테크놀로지과 그 종속기업

(단위 : 원)

과 목	제 32(당) 기	제 31(전) 기
-----	-----------	-----------

I.매출액	11,254,669,398	25,067,702,454
II.매출원가	3,206,348,769	6,086,978,582
III.매출총이익(손실)	8,048,320,629	18,980,723,872
IV.판매비및일반관리비	6,124,834,378	20,441,484,204
V.영업이익(손실)	1,923,486,251	(1,460,760,332)
VI.기타수익	494,219,573	686,767,638
VII.기타비용	103,952,000	55,475,950
VIII.금융수익	151,689,724	205,102,615
IX.금융비용	225,041,882	206,415,727
X.법인세비용차감전순이익(손실)	2,240,401,666	(830,781,756)
X I.법인세비용(이익)	-	-
X II.당기순이익(손실)	2,240,401,666	(830,781,756)
X III.기타포괄이익	61,716,540	40,572,568
X IV.총포괄이익(손실)	2,302,118,206	(790,209,188)
X V.주당순이익(손실)		
1. 기본주당기순이익(손실)	133	(49)
2. 희석주당기순이익(손실)	131	(49)

- 연결자본변동표

<연 결 자 본 변 동 표>

제 32 기 (2021. 01. 01 부터 2021. 12. 31 까지)

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

주식회사 스카이문스테크놀로지와 그 종속기업

(단위 : 원)

과 목	납입자본금	자본잉여금	기타자본 구성요소	이익잉여금	지배기업의 소유주 합계	비지배지분	총 계
2020. 1. 1(전기초)	8,558,550,000	26,841,957,040	(316,478,165)	(15,086,029,061)	19,997,999,814	-	19,997,999,814
당기순이익(손실)	-	-	-	(830,781,756)	(830,781,756)	-	(830,781,756)
전환권대가	-	64,439,321	-	-	64,439,321	-	64,439,321
주식선택권의 부여	-	-	2,286,616	-	2,286,616	-	2,286,616
순확정급여부채의 재측정요소	-	-	-	40,572,568	40,572,568	-	40,572,568
2020.12.31(전기말)	8,558,550,000	26,906,396,361	(314,191,549)	(15,876,238,249)	19,274,516,563	-	19,274,516,563
2021. 1. 1(당기초)	8,558,550,000	26,906,396,361	(314,191,549)	(15,876,238,249)	19,274,516,563	-	19,274,516,563
당기순이익(손실)	-	-	-	2,240,401,666	2,240,401,666	-	2,240,401,666
주식선택권의 부여	-	-	88,411,070	-	88,411,070	-	88,411,070
순확정급여부채의 재측정요소	-	-	-	61,716,540	61,716,540	-	61,716,540
2021.12.31(당기말)	8,558,550,000	26,906,396,361	(225,780,479)	(13,574,120,043)	21,665,045,839	-	21,665,045,839

- 연결현금흐름표

<연 결 현 금 흐 름 표>

제 32 기 (2021. 01. 01 부터 2021. 12. 31 까지)

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

주식회사 스카이문스테크놀로지 그 종속기업

(단위 : 원)

과 목	제 32(당) 기	제 31(전) 기
I. 영업활동으로인한현금흐름	(456,676,650)	(340,006,975)
1. 영업에서창출된현금흐름	(516,231,572)	(438,489,448)
가. 당기순이익(손실)	2,240,401,666	(830,781,756)
나. 조정항목	1,081,014,374	(797,838,715)
다. 영업활동으로인한 자산,부채의변동	(3,837,647,612)	1,190,131,023
2. 이자수취액	44,453,222	138,093,316
3. 이자지급액	-	(69,398,303)
4. 배당금수취액	3,029,450	4,620,850
5. 법인세납부(환급)	12,072,250	25,166,610
II. 투자활동현금흐름	5,501,461,820	(3,137,594,109)
1. 투자활동현금유입액	5,688,429,429	2,571,728,051
2. 투자활동현금유출액	(186,967,609)	(5,709,322,160)
III. 재무활동현금흐름	(90,294,000)	(1,575,387,689)
1. 재무활동현금유입액	2,000,000	1,533,062,311
2. 재무활동현금유출액	(92,294,000)	(3,108,450,000)
IV. 현금및현금성자산에 대한 환율변동효과	41,755	(30,370)
V. 현금의 증가(감소) (I + II + III + IV)	4,954,532,925	(5,053,019,143)
VI. 기초의 현금	5,595,464,837	10,648,483,980
VII. 기말의 현금	10,549,997,762	5,595,464,837

[별도 재무제표]

- 재무상태표

< 재무 상태 표 >

제 32 기 2021. 12. 31 현재

제 31 기 2020. 12. 31 현재

주식회사 스카이문스테크놀로지

(단위 : 원)

과 목	제 32(당) 기	제 31(전) 기
자 산		
I. 유 동 자 산	12,902,293,202	11,853,710,021
(1) 상각후원가 측정 금융자산	11,121,306,953	11,207,476,971
(2) 당기손익-공정가치측정금융자산	83,012,100	101,535,760
(3) 기타자산	194,916,359	103,855,906

(4) 재고자산	1,503,057,790	440,841,384
II. 비유동자산	11,967,514,081	13,919,156,880
(1) 상각후원가 측정 금융자산	-	2,035,436,771
(2) 당기손익-공정가치측정금융자산	218,122,500	145,926,500
(3) 기타수취채권	29,943,000	29,943,000
(4) 관계기업 등에 대한 투자자산	111,999,854	-
(5) 유형자산	11,601,526,253	11,697,568,984
(6) 영업권 이외의 무형자산	5,922,474	10,281,625
자 산 총 계	24,869,807,283	25,772,866,901
부 채		
I. 유 동 부 채	3,049,985,401	6,157,614,024
(1) 매입채무 및 기타채무	522,985,746	2,256,255,453
(2) 유동금융부채	1,352,785,213	1,238,077,804
(3) 기타부채	1,174,214,442	2,663,280,767
II. 비 유 동 부 채	342,001,695	340,736,314
(1) 순확정급여부채	16,163,028	57,908,709
(2) 기타채무	323,523,595	279,219,395
(3) 기타부채	2,315,072	3,608,210
부 채 총 계	3,391,987,096	6,498,350,338
자 본		
I. 납입자본금	35,464,946,361	35,464,946,361
II. 기타자본구성요소	(225,780,479)	(314,191,549)
III. 결손금	(13,761,345,695)	(15,876,238,249)
자 본 총 계	21,477,820,187	19,274,516,563
부 채 및 자 본 총 계	24,869,807,283	25,772,866,901

- 포괄손익계산서

<포괄손익계산서>

제 32 기 (2021. 01. 01 부터 2021. 12. 31 까지)

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

주식회사 스카이문스테크놀로지

(단위 : 원)

과 목	제 32(당) 기	제 31(전) 기
I. 매출액	11,188,199,462	25,067,702,454
II. 매출원가	3,123,848,769	6,086,978,582
III. 매출총이익(손실)	8,064,350,693	18,980,723,872
IV. 판매비및일반관리비	5,938,347,354	20,441,484,204
V. 영업이익(손실)	2,126,003,339	(1,460,760,332)

Ⅵ.기타수익	494,204,064	686,767,638
Ⅶ.기타비용	491,952,146	55,475,950
Ⅷ.금융수익	149,962,639	205,102,615
Ⅸ.금융비용	225,041,882	206,415,727
X.법인세비용차감전순이익(손실)	2,053,176,014	(830,781,756)
XⅠ.법인세비용(이익)	-	-
XⅡ.당기순이익(손실)	2,053,176,014	(830,781,756)
XⅢ.기타포괄이익	61,716,540	40,572,568
XⅣ.총포괄이익(손실)	2,114,892,554	(790,209,188)
XⅤ.주당순이익(손실)		
1. 기본주당기순이익(손실)	122	(49)
2. 희석주당기순이익(손실)	121	(49)

- 이익잉여금처분계산서(안) 또는 결손금처리계산서(안)
<이익잉여금처분계산서 / 결손금처리계산서>

제 32 기 (2021. 01. 01 부터 2021. 12. 31 까지)

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

주식회사 스카이문스테크놀로지

(단위 : 원)

과 목	제 32(당) 기	제 31(전) 기
미처리결손금	(17,697,684,492)	(19,812,577,046)
전기이월미처리결손금	(19,812,577,046)	(19,022,367,858)
순확정급여부채의 재측정요소	61,716,540	40,572,568
당기순이익(손실)	2,053,176,014	(830,781,756)
자기이월미처리결손금	(17,697,684,492)	(19,812,577,046)

- 자본변동표

<자 본 변 동 표>

제 32 기 (2021. 01. 01 부터 2021. 12. 31 까지)

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

주식회사 스카이문스테크놀로지

(단위 :

원)

과 목	납입자본금	자본잉여금	기타자본 구성요소	이익잉여금	총 계
2020. 1. 1(전기초)	8,558,550,000	26,841,957,040	(316,478,165)	(15,086,029,061)	19,997,999,814
당기순이익(손실)	-	-	-	(830,781,756)	(830,781,756)
순확정급여부채의 재측정요소	-	-	-	40,572,568	40,572,568
전환권대가	-	64,439,321	-	-	64,439,321

주식선택권의 부여	-	-	2,286,616	-	2,286,616
2020.12.31(전기말)	8,558,550,000	26,906,396,361	(314,191,549)	(15,876,238,249)	19,274,516,563
2021. 1. 1(당기초)	8,558,550,000	26,906,396,361	(314,191,549)	(15,876,238,249)	19,274,516,563
당기순이익(손실)	-	-	-	2,053,176,014	2,053,176,014
순확정급여부채의 재측정요소	-	-	-	61,716,540	61,716,540
주식선택권의 부여	-	-	88,411,070	-	88,411,070
2021.12.31(당기말)	8,558,550,000	26,906,396,361	(225,780,479)	(13,761,345,695)	21,477,820,187

- 현금흐름표

<현금흐름표>

제 32 기 (2021. 01. 01 부터 2021. 12. 31 까지)

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

주식회사 스카이문스테크놀로지

(단위 : 원)

과목	제 32(당) 기	제 31(전) 기
I. 영업활동으로인한현금흐름	(302,357,274)	(340,006,975)
1. 영업에서창출된현금흐름	(360,443,961)	(438,489,448)
가. 당기순이익(손실)	2,053,176,014	(830,781,756)
나. 조정항목	1,437,479,586	(797,838,715)
다. 영업활동으로인한 자산,부채의변동	(3,851,099,561)	1,190,131,023
2. 이자수취액	42,726,137	138,093,316
3. 이자지급액	-	(69,398,303)
4. 배당금수취액	3,029,450	4,620,850
5. 법인세납부(환급)	12,331,100	25,166,610
II. 투자활동현금흐름	5,001,461,820	(3,137,594,109)
1. 투자활동현금유입액	5,688,429,429	2,571,728,051
2. 투자활동현금유출액	(686,967,609)	(5,709,322,160)
III. 재무활동현금흐름	(79,494,000)	(1,575,387,689)
1. 재무활동현금유입액	12,800,000	1,533,062,311
2. 재무활동현금유출액	(92,294,000)	(3,108,450,000)
IV. 현금및현금성자산에 대한 환율변동효과	41,755	(30,370)
V. 현금의 증가(감소) (I + II + III + IV)	4,619,652,301	(5,053,019,143)
VI. 기초의 현금	5,595,464,837	10,648,483,980
VII. 기말의 현금	10,215,117,138	5,595,464,837

- 최근 2사업연도의 배당에 관한 사항
해당사항 없음

□ 이사의 보수한도 승인

가. 이사의 수 · 보수총액 내지 최고 한도액

당 기(제33기, 2022년)

이사의 수 (사외이사수)	4(1)
보수총액 또는 최고한도액	8억원

전 기(제32기, 2021년)

이사의 수 (사외이사수)	4(1)
실제 지급된 보수총액	116,390,064
최고한도액	8억원

※ 기타 참고사항

- 사외이사 장쥘엔(Zhang Juan)은 2020.03.24. 정기주주총회에서 선임되었습니다.
- 사내이사 이인구는 2021.03.29. 정기주주총회에서 선임되었습니다.

□ 감사의 보수한도 승인

가. 감사의 수 · 보수총액 내지 최고 한도액

(당 기)

감사의 수	2
보수총액 또는 최고한도액	1억원

(전 기)

감사의 수	1
실제 지급된 보수총액	-
최고한도액	1억원

※ 기타 참고사항

- 감사 이문호는 2022.01.26. 임시주주총회에서 선임되었습니다.

IV. 사업보고서 및 감사보고서 첨부

가. 제출 개요

제출(예정)일	사업보고서 등 통지 등 방식
2022년 03월 21일	1주전 회사 홈페이지 게재

나. 사업보고서 및 감사보고서 첨부

- 사업보고서 및 감사보고서는 주주총회 개최 1주 전까지 회사 홈페이지에 게재할 예정입니다.
- 당사 홈페이지: <http://www.skymoonstech.com>
- 사업보고서는 이후 변경되거나 오기 등이 있는 경우 수정될 수 있으며, 이 경우 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 정정보고서를 공시할 예정이므로 이를 참조하시기 바랍니다.
- 주주총회 이후 변경된 사항에 관하여는 전자공시시스템에 제출된 사업보고서를 활용해 주시기 바랍니다.

※ 참고사항

<코로나바이러스 감염증-19(COVID-19) 관련 안내 사항>

- 코로나19(COVID-19) 확산과 관련하여 주주총회 개최일에는 체온측정 결과에 따라 발열 등 증상이 의심되는 주주에 대해서는 주주총회장 출입이 제한될 수 있으니 주주분들께서는 이점 양해 부탁드립니다.
- 당사는 질병 예방을 위하여 주주총회 참석 시 보건용 마스크 착용을 의무화하고 손소독제 비치 등 방역에 최선을 다할 것입니다. 총회에 참석하시는 주주분들은 감염병 예방을 위하여 진행요원의 안내에 적극 협조를 부탁드립니다.
- 코로나19(COVID-19) 관련 방역지침 또는 불가피한 상황 발생 시 즉시 변동사항 공시 예정입니다.

<주총 집중일 주총 개최 사유>

- 해당사항 없음