

# 2022년 3분기 실적발표

Investor Relations

2022. 11. 10

# KRAFTON

# 유의사항

주식회사 크래프톤(이하 "크래프톤")의 재무 정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성되었으며, 크래프톤 및 종속회사를 포함한 연결 기준 재무제표입니다.

본 자료는 주주 및 투자자 편의를 위하여 외부감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 작성되었으며, 이에 본 자료에 포함된 경영 실적 및 재무 정보는 외부감사인의 검토 결과에 따라 변경될 수 있습니다.

본 자료의 경영 실적, 재무제표 및 예측을 포함한 정보는 현재 시점을 기준으로 작성되었고, 이에 정보의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, 회사는 향후 변경되는 새로운 정보나 업데이트 책임을 지지 않습니다.

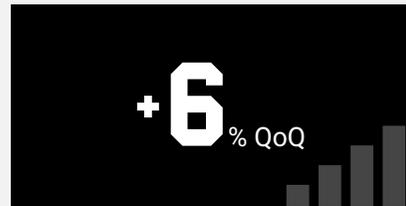
따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 아니되며, 크래프톤은 본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

# 2022 3Q Results at a Glance

## KEY PERFORMANCE



## KEY FINANCIAL HIGHLIGHTS



PUBG<sup>(1)</sup> 매출



조정 EBITDA 이익률<sup>(2)</sup>



당기순이익

Note: (1) PUBG PC, 콘솔, 모바일, 배틀그라운드 모바일 인도, New State 매출 합산 기준, (2) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

## 무료화 전환 이후 견조한 트래픽 기반 콘텐츠 고도화, 장기 글로벌 서비스 단계 진입

• (매출 QoQ +48%, YoY +1%) 시즈널 제작소 등 유료 콘텐츠에 대한 높은 성과 기반 지난 3년간 역대 최대 수준 분기 매출 기록, 전분기 및 전년 동기 대비 성장



무료화 전환 이후 견조한 트래픽과 리텐션

- 일간 6만~10만명 이상 신규 유저 유입
- 신규/기존/복귀 유저의 건강한 조화
- 이스포츠를 통한 게임 라이프 사이클 확장

PUBG

# BATTLEGROUNDS

콘텐츠로서 각광받는 상용화 아이템



- 매력적이며 다양한 상품 콘텐츠 지속 도입
- 고과금 유저 대상의 성장형 무기 스킨
- 무/중/고과금 유저 모두에게 사랑받는 제작소



# Mobile

## 모바일 환경 변화에 적합한 콘텐츠 제공과 지역별 유저 기반 다변화, 차별화된 라이브 서비스 지속

• (매출 QoQ -12%, YoY -26%) 리오프닝 영향과 BGMI 서비스 중단으로 전분기 및 전년 동기 대비 하락, 안정적인 트래픽, 콘텐츠 고도화로 배틀로얄 장르 내 우위 점유



차별화된 콘텐츠로 지역별 유저 다변화



고도화된 유료화 콘텐츠로 매출 효율화



신규 1x1 맵 NUSA



할로윈 테마 이벤트



PUBGM 오리지널 스포츠카



골드 등급 스킨



월 단위 로얄패스 아이템



신선한 모드 서비스



성장형 무기 스킨



축구선수 메시 콜라보



# Console

## 다양한 콘솔 게임 서비스 경험과 글로벌 Top-tier 개발 역량 확보, 증장기 콘솔 매출 비중 확대 목표

• (매출 QoQ +22%, YoY +134%) Subnautica의 안정적인 매출 및 PUBG의 Deston 맵 출시 기반 주요 지표 확대되며 전분기 및 전년 동기 대비 고성장



- 2014년 Early Access
- 2018년 출시
- Metacritic 87점



- 2019년 Early Access
- 2021년 출시
- Metacritic 84점

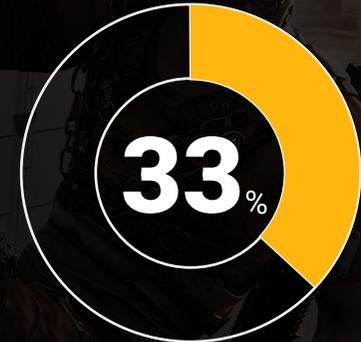
### Subnautica의 안정적인 매출 기여

(콘솔 매출의 약 50% 비중<sup>(1)</sup>)



### PUBG 콘솔 트래픽 및 매출 효율 상승

(3Q22 기준)



### PC/콘솔 매출 합산 비중

(3Q22 기준)

Note: (1) 4Q21~3Q22 기준 전체 콘솔 매출 대비 Subnautica 및 Subnautica: Below Zero 콘솔 매출 비중 합산 (단, 4Q21은 인수 완료 시점인 '21년 12월 매출만 반영)

# THE CALLISTO PROTOCOL



- 글로벌 프리뷰 압도적으로 긍정적, 진정한 차세대 콘솔 작품
- 출시 기대감 고조를 위한 본격적인 글로벌 마케팅 캠페인 전개
- 2022년 12월 2일 글로벌 출시 (PS/Xbox/Steam/Epic Store)

“Horror fans won’t want to miss this”

*The Independent*

“A Firm GOTY Contender”

*The Gamer*

“The Callisto Protocol isn’t just a next-gen survival horror, it’s a meaningful and much-needed evolution of the genre”

*TheGamer*

“Already looks like it will become the next great survival-horror franchise”

*GameRevolution*

# Global IP를 위한 끊임없는 도전

북미 지역 스튜디오에 이어 유럽 지역 스튜디오 확대, 플랫폼 + 지역별 개발 역량 + IP 확장 가속화

6년

PC 및 콘솔 라이브 서비스

PC/콘솔 플랫폼 확장

8개

글로벌 스튜디오<sup>(3)</sup>

지역 및 IP 확장

7+

Pipeline Projects<sup>(4)</sup>

장르 및 유저 확장

2017



2018



2021<sup>(1)</sup>



2022<sup>(2)</sup>



PvPvE 하드코어 루터슈터	
<b>BLACK BUDGET</b>	
오픈월드 RPG	심해탐사 생존
PROJECT WINDLESS	SUBNAUTICA
KRAFTON	액션 / 어드벤처
Project by 'The NEW'	ROAM 콘솔 멀티 PvPvE 슈터
KRAFTON	서바이벌 호러
by NEON GIANT	THE CALLISTO PROTOCOL

Note: (1) Unknown Worlds 인수 완료 시점 ('21년 12월), (2) '22년 12월 2일 출시 예정, (3) PC 및 콘솔 개발 스튜디오, (4) PC 및 콘솔 프로젝트이며 게임명과 장르는 변경될 수 있음

# 실적 요약

**매출** 4,338억원 (YoY -16.9%, QoQ +2.4%)

PC는 고도화된 라이브 서비스 제공을 통해 높은 성장 기록하며 리오프닝 영향으로 감소한 모바일 하락폭 상쇄

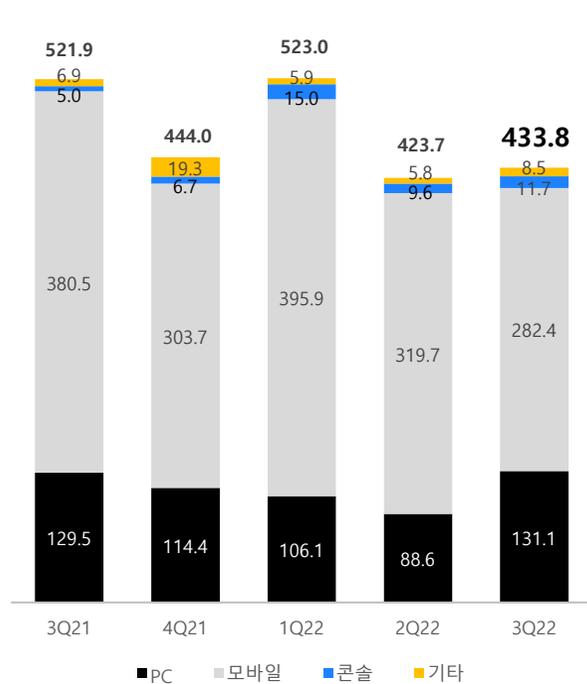
**영업이익** 1,403억원 (YoY -28.2%, QoQ -13.6%)

안정적 매출 불구 12월 신규 게임 런칭을 위한 마케팅 비용 증가 및 주식보상비용 증가로 전분기 대비 감소

**당기순이익** 2,264억원 (YoY +27.0%, QoQ +16.7%)

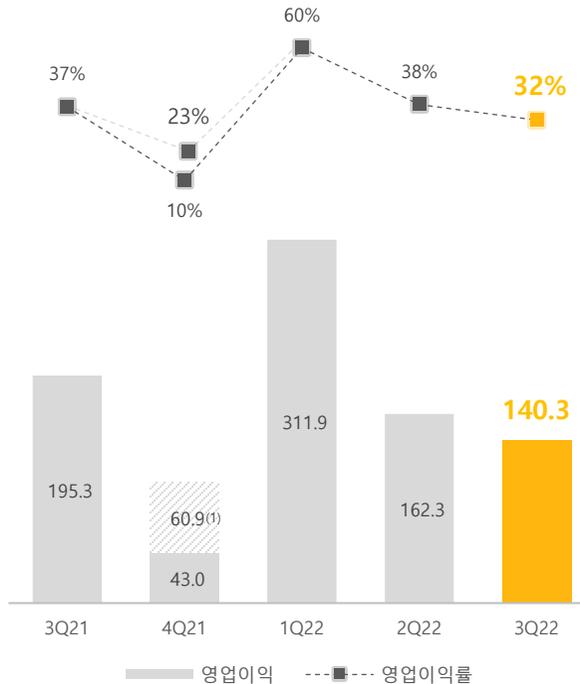
## 매출

단위: 십억원



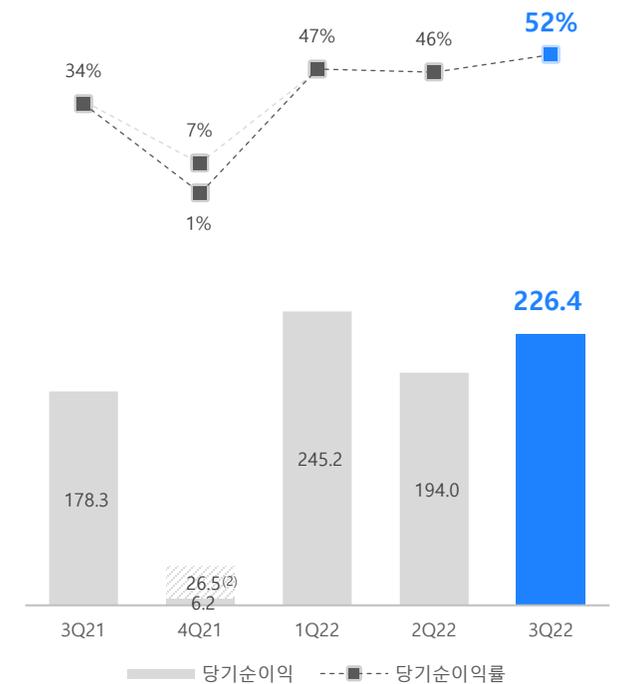
## 영업이익

단위: 십억원



## 당기순이익

단위: 십억원



Note: (1) 대주주 무상증여 효과(609억), (2) 무형자산 손상차손(265억) 발생분

# 비용 구성

영업비용 **2,935억원** (YoY -10.2%, QoQ +12.3%)

- (인건비) 1,021억원 (YoY +26.3%, QoQ +5.4%)

사업의 성장에 따른 인원 증가로 전년 동기 및 전분기 대비 증가

- (지급수수료) 855억원 (YoY +22.1%, QoQ +4.7%)

12월 칼리스토 프로토콜의 출시 준비로 인한 신작 관련 비용으로 전년 동기 및 전분기 대비 증가

(단위: 십억원)	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22	3Q22	YoY	QoQ
영업비용	326.6	401.0	211.1	261.3	293.5	-10.2%	12.3%
% 매출 대비	62.6%	90.3%	40.4%	61.7%	67.7%	5.1%p	6.0%p
인건비	80.8	94.8	110.5	96.9	102.1	26.3%	5.4%
앱수수료/매출원가 <sup>(1)</sup>	59.6	57.7	51.6	50.1	47.8	-19.9%	-4.6%
지급수수료	70.0	118.1	55.9	81.7	85.5	22.1%	4.7%
마케팅비	20.5	46.4	17.5	11.3	19.7	-3.7%	74.6%
주식보상비용	70.6	59.0	(53.2)	(8.4)	7.8	-89.0%	192.7%
기타	25.1	25.1	28.8	29.8	30.6	22.1%	2.7%
영업이익	195.3	43.0	311.9	162.3	140.3	-28.2%	-13.6%
% 마진율	37.4%	9.7%	59.6%	38.3%	32.3%	-5.1%p	-6.0%p
조정 EBITDA <sup>(2)</sup>	283.3	120.6	278.1	174.5	170.9	-39.7%	-2.1%
% 마진율	54.3%	27.2%	53.2%	41.2%	39.4%	-14.9%p	-1.8%p
당기순이익	178.3	6.2	245.2	194.0	226.4	27.0%	16.7%

Note: (1) 앱수수료/매출원가는 Steam, 마켓수수료 등, (2) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

# 영업이익 / 조정 EBITDA

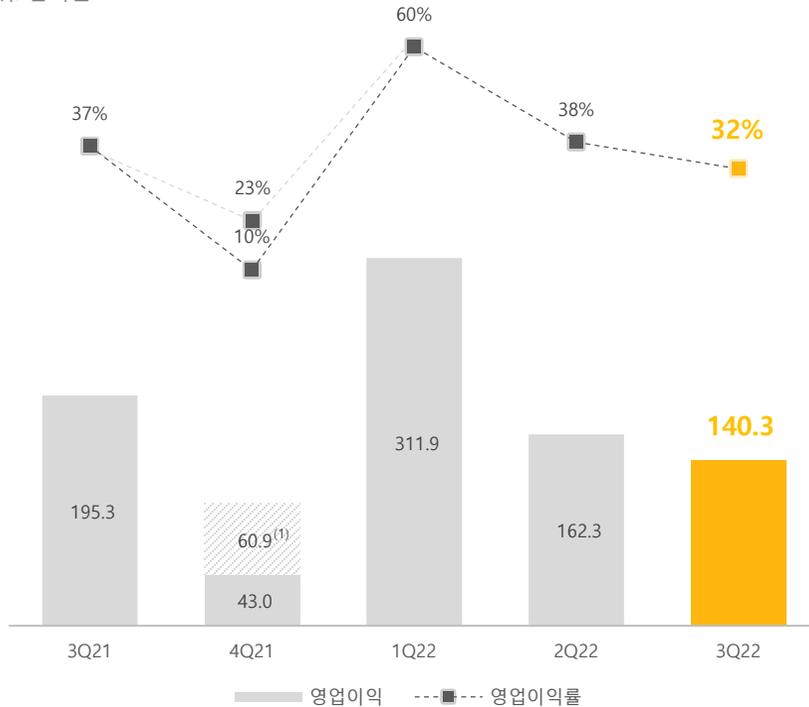
영업이익 1,403억원 (YoY -28.2%, QoQ -13.6%)

조정 EBITDA 1,709억원 (YoY -39.7%, QoQ -2.1%)

- 조정 EBITDA는 전분기 대비 2.1% 감소, 조정 EBITDA 마진 39.4% 기록

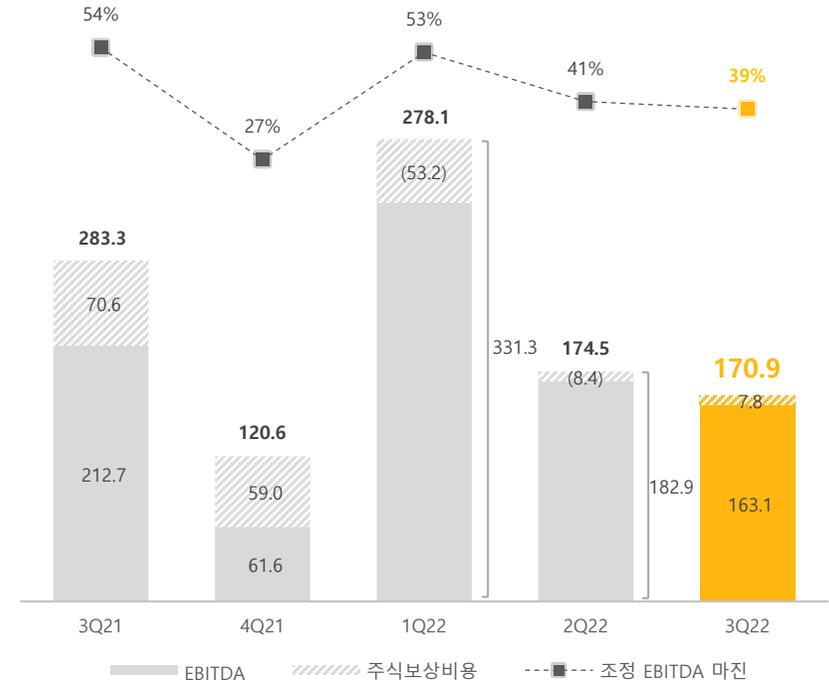
## 영업이익

단위: 십억원



## 조정 EBITDA<sup>(2)</sup>

단위: 십억원



Note: (1) 대주주 무상증여 효과(609억), (2) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

# 당기순이익

세전이익 3,094억원 (YoY +14.6%, QoQ +20.5%)

당기순이익 2,264억원 (YoY +27.0%, QoQ +16.7%)

- 당기순이익은 달러화 강세로 인한 영업외손익 증가로 전분기 대비 상승, 순이익률 52% 기록

## 영업외손익 및 세전손익

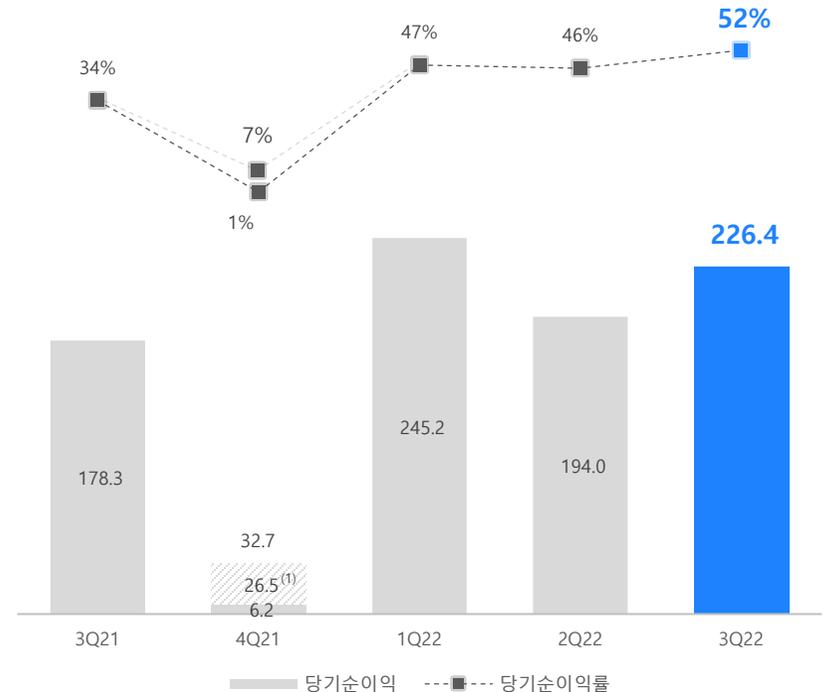
단위: 십억원

구분	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22	3Q22
영업외손익	74.7	(5.7)	17.8	94.5	169.1
영업외수익	86.3	23.9	43.7	108.9	206.1
기타수익	82.3	18.6	37.0	101.3	196.2
금융수익	4.0	5.3	6.7	7.5	9.9
영업외비용	11.7	29.7	25.9	14.4	37.0
기타비용	9.9	28.2	24.3	12.8	35.5
금융비용	1.8	1.5	1.7	1.6	1.5
법인세차감전손익	269.9	37.2	329.6	256.8	309.4

Note: (1) 무형자산 손상차손(265억) 발생분

## 당기순이익

단위: 십억원



# 요약 재무제표

## 연결손익계산서

(단위: 십억원)	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22	3Q22
영업수익	521.9	444.0	523.0	423.7	433.8
영업비용	326.6	401.0	211.1	261.3	293.5
영업이익	195.3	43.0	311.9	162.3	140.3
EBITDA	212.7	61.6	331.3	182.9	163.1
조정 EBITDA	283.3	120.6	278.1	174.5	170.9
영업외손익	74.7	(5.7)	17.8	94.5	169.1
기타수익	82.3	18.6	37.0	101.3	196.2
기타비용	9.9	28.2	24.3	12.8	35.5
금융수익	4.0	5.3	6.7	7.5	9.9
금융비용	1.8	1.5	1.7	1.6	1.5
법인세차감전순이익	269.9	37.2	329.6	256.8	309.4
법인세비용	91.6	31.0	84.4	62.9	83.0
당기순이익	178.3	6.2	245.2	194.0	226.4

## 연결재무상태표

(단위: 십억원)	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22	3Q22
유동자산	4,441.2	3,653.7	3,715.7	3,811.0	3,979.2
현금및현금성자산	3,593.9	3,019.3	1,952.8	1,193.6	1,272.2
비유동자산	863.0	1,981.4	2,054.2	2,117.7	2,321.6
<b>자산총계</b>	<b>5,304.2</b>	<b>5,635.1</b>	<b>5,769.9</b>	<b>5,928.7</b>	<b>6,300.8</b>
유동부채	574.1	638.2	529.4	434.7	480.6
비유동부채	210.0	388.7	393.7	416.2	418.5
<b>부채총계</b>	<b>784.2</b>	<b>1,026.9</b>	<b>923.1</b>	<b>850.8</b>	<b>899.1</b>
자본금	4.9	4.9	4.9	4.9	4.9
자본잉여금	3,837.2	3,839.1	1,474.1	1,475.1	1,475.1
기타자본구성요소	126.2	206.3	155.1	191.1	288.5
이익잉여금	551.6	557.8	3,212.7	3,406.6	3,633.0
비지배지분	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2
<b>자본총계</b>	<b>4,520.0</b>	<b>4,608.2</b>	<b>4,846.8</b>	<b>5,077.9</b>	<b>5,401.7</b>

**Q&A**

# Our Vision

## WHY

우리는 게임이 가장 강력한 미디어가 될 것임을 믿습니다.

## HOW

독창성, 끊임없는 도전정신, 우리의 기술을 바탕으로

## WHAT

독보적인 창작의 결과물 original IP 을 확장하고 재창조 universe 함으로써  
팬들이 경험하는 엔터테인먼트의 순간들을 무한히 연결하는  
세계 immersive, virtual world 를 만들 것입니다.

우리가 완성할 그곳에서, 모두와 만나겠습니다.

We will meet everyone in the world we are building.



**FEAR TAKES NO PRISONERS**

THE  
CALLISTO  
PROTOCOL