2023년 1분기 실적발표

Investor Relations

2023. 5. 9

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 발생되는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

2023 1Q Results at a Glance

KEY PERFORMANCE

PUBG PC/Console 매출
YoY 70% ↑

Scale-Up the Creative
24+ 프로젝트[1]

게임 스튜디오 투자
4개[2] / 12개[3]

KEY FINANCIAL HIGHLIGHTS

5,387억원
최대 분기 매출

2,830억원
영업이익

53%
영업이익률

Note: (1) 2023년 5월 기준 Incubating 중인 프로젝트, (2) 2023년 1~5월 완료 예정인 스튜디오 인수 및 소수지분 투자 기준, (3) IPO 이후 완료된 스튜디오 인수 및 소수지분 투자 기준

PC / Console

PUBG PC/Console은 확대된 트래픽과 신규 유료화 콘텐츠 BM 기반 역대 최대 In-game 매출 경신

PUBG BATTLEGROUNDS

2023 LIVE SERVICE PLAN

6YEARS AND 6EYOND

유저 Engagement

수익성 강화

2분기	3분기	4분기
Intense BR	*7월 공개 예정*	*4분기 공개 예정*
클랜 시스템	아케이드 센터	튜토리얼 시스템
Survivor Pass: The Big Score	맵 업데이트	맵 업데이트
맵 로테이션 개편	건플레이 업데이트	신규 맵
Steampunk Bundle	*3분기 공개 예정*	*4분기 공개 예정*
나만의 상점		
성장형 무기	성장형 무기	성장형 무기
Global Partner Team Skin	Global Partner Team Skin	PGC Pick'em

패스 상품 | 주요 상용화 아이템 | 맵 업데이트 | 성장형 무기 | 모드 업데이트 | Esports | 신규 개발/개선 피처

Mobile

BGMI 서비스 중단 영향 불구 라이브 서비스 게임의 콘텐츠 진화 지속 기반 신규 트래픽 유입 확대로 모바일 매출 방어

"User Engagement 중심의 새롭고 다양한 콘텐츠를 기반으로 신흥 국가 성장 및 일부 주요 국가의 트래픽, 매출 방어 견인"

PUBG MOBILE

신선한 콘텐츠로 건강한 트래픽 유입

5주년 테마 모드

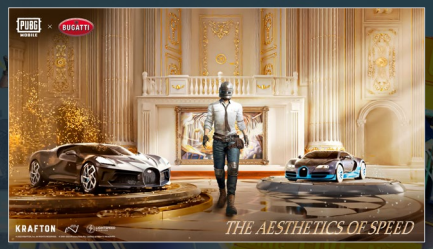
UGC 모드 World of Wonder

ROYAL PASS

Payload 모드

고도화된 유료화 콘텐츠로 매출 효율 향상

부가티 콜라보



성장형 스킨

골드 등급 스킨

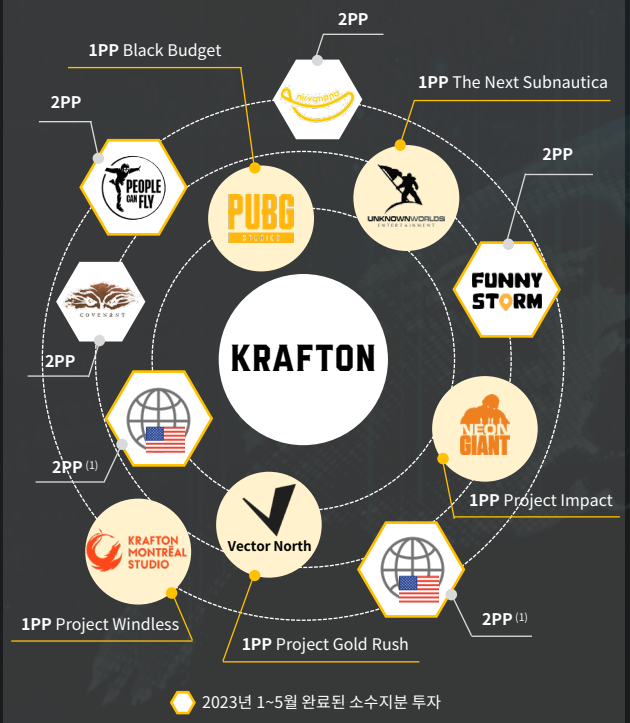
Bearbrick 콜라보

Scale-Up the Creative

기존 글로벌 게임사 사업모델에서 글로벌 퍼블리셔로의 도약을 통해 미래 성장성 Scale-Up

Scale-Up the Creative in 2023

"자체 개발 파이프라인 + 소수 지분 투자 가속화"



"게임 제작 프로세스 및 퍼블리싱 역량 강화"

1 HQ와 스튜디오 간 **건강한 소통 체계**

게임 프로젝트별 Virtual Organization 구축

2 **게임 제작 프로세스 강화**

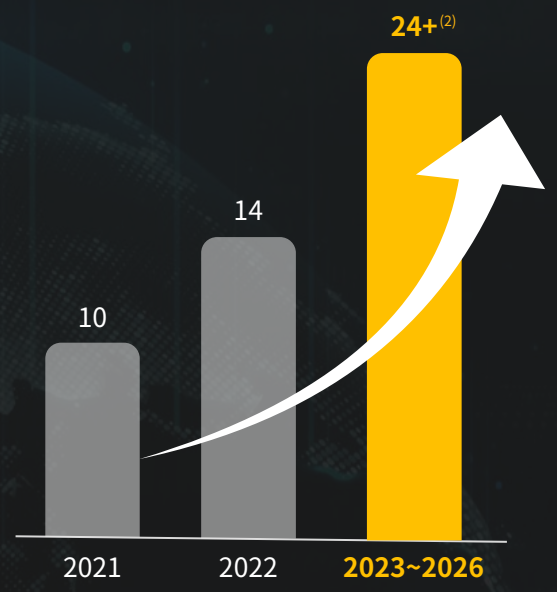
제작 프로세스 전반 정밀한 검토, 리뷰, 테스트 확대

3 **글로벌 퍼블리셔** 도약

HQ는 다양한 Creative 발굴, 제작 지원, 퍼블리싱 역할 집중

2024 and Beyond

"High Quality 게임 기반 미래 성장성 Scale-Up"



Note: (1) 2023년 5월 완료 예정, (2) 2023년 5월 기준 Incubating 중인 프로젝트

Beyond Game

딥러닝 관련 기술 프로젝트를 통해 게임 제작 및 운영의 효율성을 높이고 새로운 게임성 발견에 집중

Virtual Game Friend / 가상 친구

Chatbot AI	Diffusion
STT / TTS	강화 학습

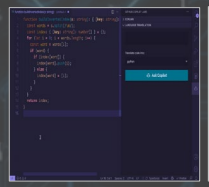
- 함께 플레이 가능한 연인 같은 가상 친구 연구 개발
- 강화 학습을 통해 협동 플레이하며 전략 제안 및 조언 가능
- 게임 외 다양한 주제에 대해 대화할 수 있는 언어 기능 구현

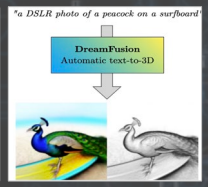
게임 제작 과정의 진화

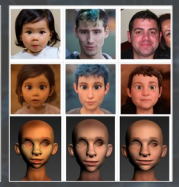
Project Migaloo

- 오픈월드 핵심 구성요소 및 콘텐츠 제작에 딥러닝 기술 활용

게임 제작 효율성 증대







- 프로그래밍, 아트, 개인화 아바타, 3D모델링, 난이도 검증/설계

실적 요약

매출 **5,387억원** (QoQ +13.7%, YoY +3.0%)

PC 고성장과 모바일 성수기 효과로 전분기 대비 견조한 성장, PUBG PC가 성장 견인하며 역대 최대 분기 매출 경신

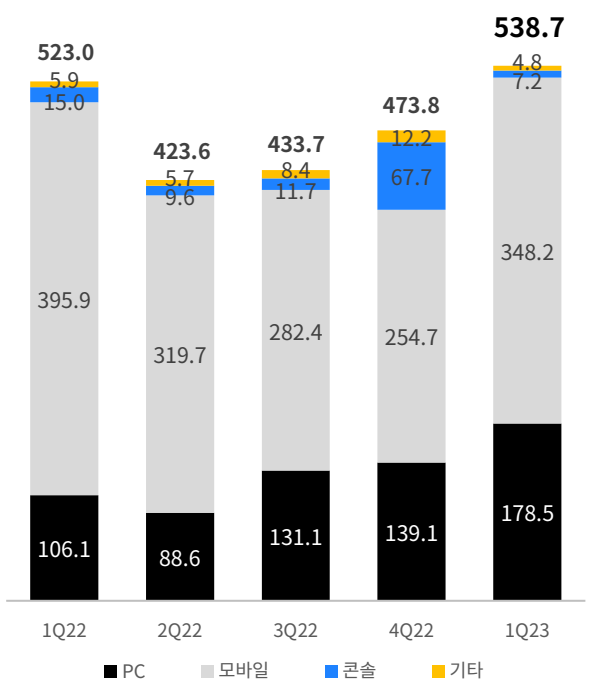
영업이익 **2,830억원** (QoQ +124.3%, YoY -10.1%)

핵심 사업인 PUBG IP 기반 견조한 매출 성장으로 전분기 대비 높은 영업이익 달성, 주식보상비용 제외 시 전년 동기 영업이익 2,617억원 대비 12% 증가

당기순이익 **2,672억원** (QoQ 흑자전환, YoY +9.0%)

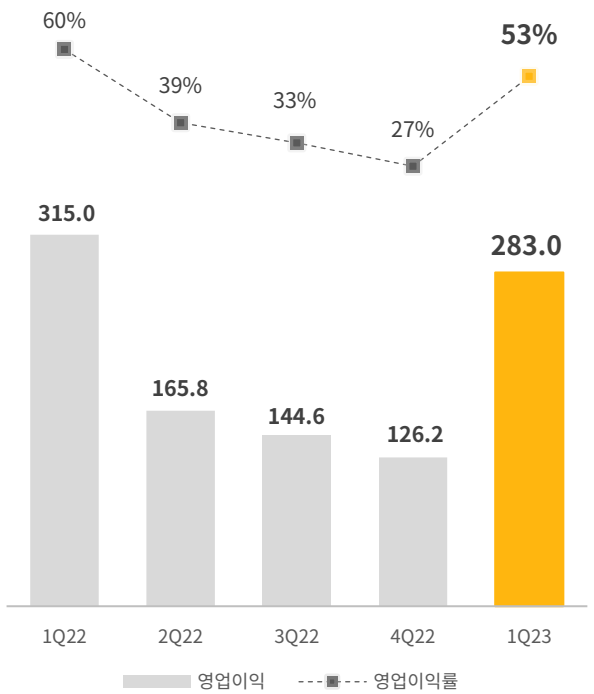
매출

단위: 십억원



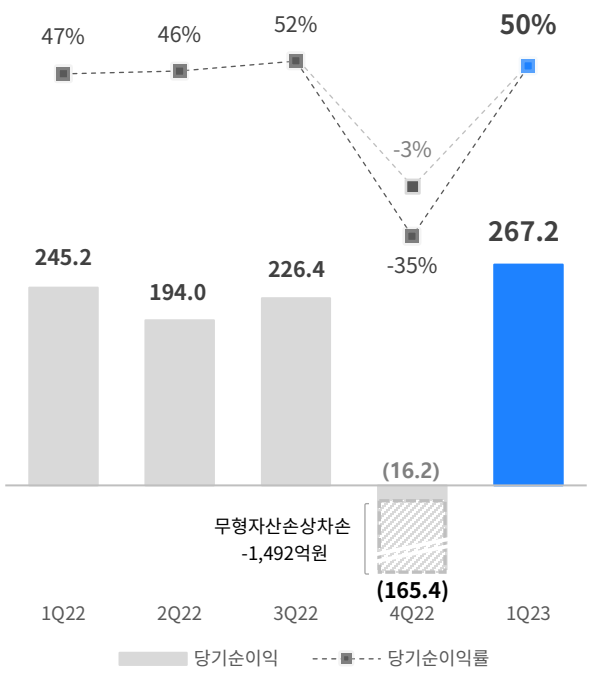
영업이익

단위: 십억원



당기순이익

단위: 십억원



비용 구성

영업비용 **2,557억원** (QoQ -26.4%, YoY +22.9%)

- (인건비) 1,008억원 (QoQ +59.0%, YoY -6.9%)

  제한적인 인원 증가로 전년 동기 대비 감소

- (지급수수료) 616억원 (QoQ -40.0%, YoY +10.3%)

  Esports 대회 개최 비용 절감과 외주용역비 감소 영향으로 전분기 대비 감소, 서버 및 엔진 비용 증가 영향으로 전년 동기 대비 증가

(단위: 십억원)	1Q22	2Q22	3Q22	4Q22	1Q23	QoQ	YoY
영업비용	**208.0**	**257.7**	**289.1**	**347.6**	**255.7**	**-26.4%**	**22.9%**
% 매출 대비	*39.8%*	*60.8%*	*66.7%*	*73.4%*	*47.5%*	*-25.9%p*	*7.7%p*
인건비	108.3	94.2	98.9	63.4	100.8	59.0%	-6.9%
앱수수료/매출원가(1)	51.6	50.1	47.8	57.7	46.7	-19.0%	-9.4%
지급수수료	55.8	81.5	85.2	102.7	61.6	-40.0%	10.3%
마케팅비	17.5	11.3	19.7	81.2	5.1	-93.7%	-70.9%
주식보상비용	(53.2)	(8.4)	7.8	(9.7)	10.0	n/a	n/a
기타	28.0	29.0	29.7	52.4	31.4	-40.0%	12.3%
영업이익	**315.0**	**165.8**	**144.6**	**126.2**	**283.0**	**124.3%**	**-10.1%**
영업이익률	*60.2%*	*39.2%*	*33.3%*	*26.6%*	*52.5%*	*25.9%p*	*-7.7%p*
조정 EBITDA(2)	**280.5**	**177.4**	**174.5**	**160.3**	**319.0**	**99.0%**	**13.7%**
조정 EBITDA 마진	*53.6%*	*41.9%*	*40.2%*	*33.8%*	*59.2%*	*25.4%p*	*5.6%p*

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

영업이익 / 조정 EBITDA

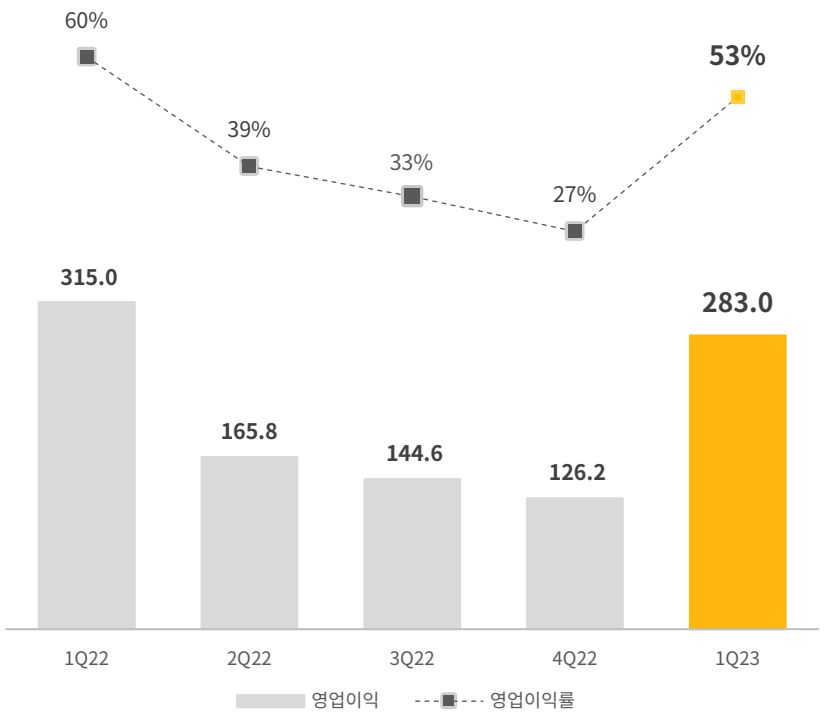
영업이익 **2,830억원** (QoQ +124.3%, YoY -10.1%)

조정 EBITDA **3,190억원** (QoQ +99.0%, YoY +13.7%)

- 조정 EBITDA는 전년 동기 대비 14% 증가, 조정 EBITDA 이익률 59% 기록

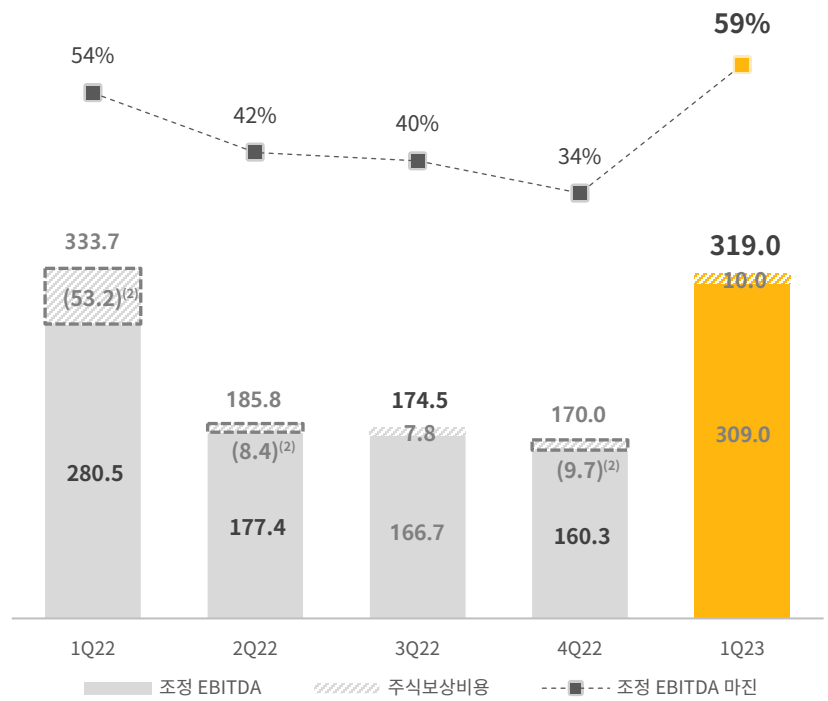
영업이익

단위: 십억원



조정 EBIDTA(1)

단위: 십억원



Note: (1) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용, (2) 주식보상비용 환입

당기순이익

세전이익 **3,624억원** (QoQ 흑자전환, YoY +8.9%)

당기순이익 **2,672억원** (QoQ 흑자전환, YoY +9.0%)

• 당기순이익은 4Q22 무형자산손상차손 반영 기저효과와 달러 강세 영향으로 영업외손익 증가되며 전분기 및 전년 동기 대비 상승, 당기순이익률 50% 기록

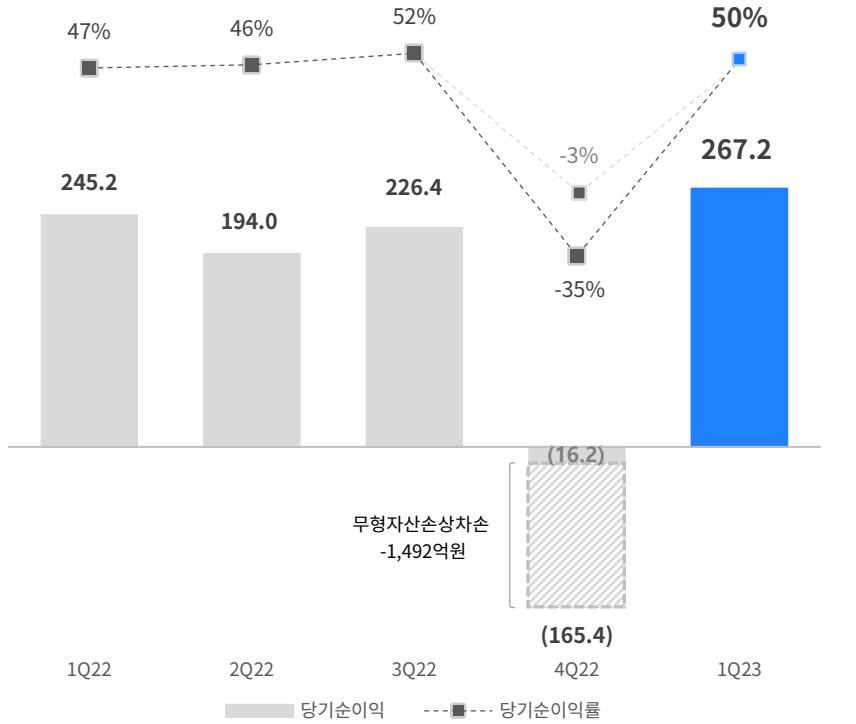
영업외손익 및 세전손익

단위: 십억원

구분	1Q22	2Q22	3Q22	4Q22	1Q23
영업외손익	**17.8**	**94.5**	**169.1**	**(349.1)**	**79.4**
영업외수익	**43.7**	**108.9**	**206.1**	**(40.2)**	**141.8**
기타수익	37.0	101.3	196.2	(49.8)	131.9
금융수익	6.7	7.5	9.9	9.6	9.9
영업외비용	**25.9**	**14.4**	**37.0**	**308.9**	**62.4**
기타비용	24.3	12.8	35.5	306.0(1)	60.5
금융비용	1.6	1.6	1.5	2.8	1.9
법인세차감전손익	**332.7**	**260.3**	**313.7**	**(222.9)**	**362.4**

당기순이익

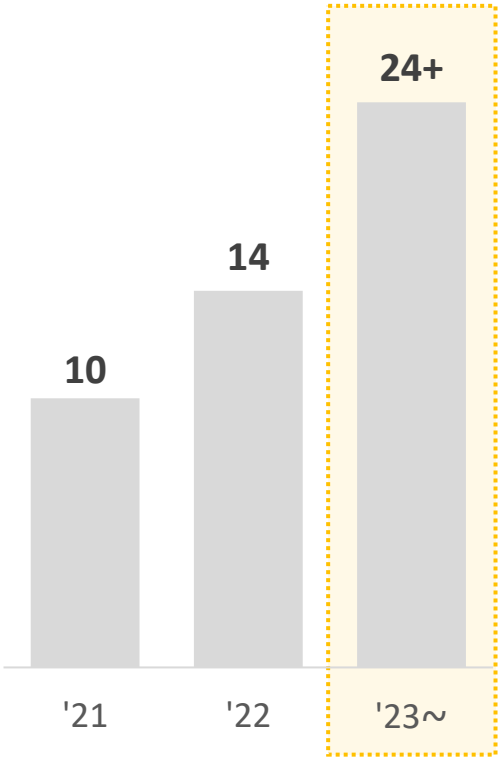
단위: 십억원



Note: (1) 무형자산손상차손(-1,492억원)

KRAFTON Pipeline

Incubating Pipeline



신작 출시 계획

타이틀 구분	소계	'23	'24	'25~	상세 설명
Strategic	**6**	-	4	2	• Project BlackBudget • The Next Subnautica • Project Impact • Project GoldRush • Project Windless
Creative Studio (PC, Console)	**7**	3	2	2	• Project Isegye
Creative Studio (Mobile)	**7**	5	2	-	• Defense Derby
Publishing	**4**	1	1	2	

KRAFTON Pipeline – 프로젝트 소개

Project BlackBudget

PUBG의 제작/서비스 경험을 기반으로 Extraction Shooter 장르 대중화 도전

- 변화하는 PvPvE 오픈월드, 깊이 있는 Gun Play가 예측 불가능하고 흥미로운 경험을 제공
- PC/Console 출시 검토

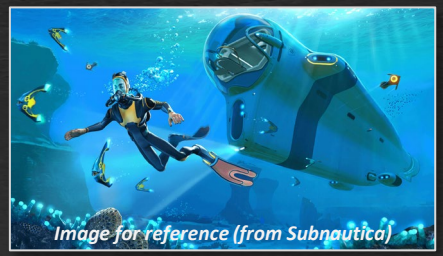
PUBG STUDIOS

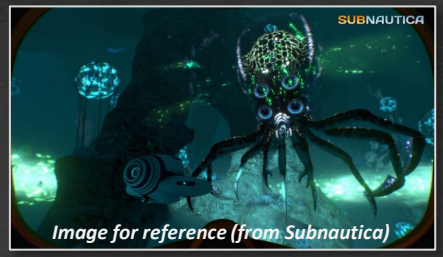
Concept arts to be released later

The Next Subnautica

많은 팬덤을 확보한 서바이벌 어드벤처 Subnautica의 후속작

- 확장된 경험과 시장 경쟁력 있는 퀄리티 지닌 게임 개발 진행 중
- 더 광활한 맵, 더 많은 생명체 및 상호 작용, 확장된 경험 등을 추가





Project GoldRush

서구 액션-어드벤처 샌드박스 장르 팬을 타깃으로 즉각적인 액션과 만족스러운 프로그레션을 제공하기 위한 도전

- 강력한 PvPvE 샌드박스 세상에서 혼자서 또는 친구들과 함께 즐길 수 있는 픽업-앤-플레이 액션을 제공하는 GaaS로서의 게임
- 차별화된 정체성과 새로운 피쳐로 새로운 세대의 게이머들에 어필하는, 도전 정신을 일깨우는 온라인 세상

Project Windless

'눈물을 마시는 새' 원작을 바탕으로 High Quality Global 게임 비전 추구

- 콘솔 게임 컨셉 및 개발 방향성 구체화 중
- 몬트리올 스튜디오 설립, 전문 분야에서 성공적인 track record를 보유한 핵심 인력 채용하여 스튜디오 구성
  - Patrik Methe: Far Cry 게임 디렉터
  - Iain McCaig: Star Wars, Avengers 의 디자인 디렉터
  - 손광재: 크래프톤 아트 디렉터

중장기 주주환원 정책

수립 목적

- 상장사로서의 **주주가치 제고**를 위한 주주환원 정책 수립
- **장기적인 관점**에서 주주와 시장으로부터의 신뢰 제고
- 2023년부터 **3개년간** 시행

01

시행 규모

- **(FCF[1] - 투자) x 40%**
- '**투자**'는 상장 시 조달한 공모자금을 활용하여 투자한 금액 제외[2]

02

시행 방법

- **자기주식 취득 및 소각**
- **첫 해**인 2023년에는 자기주식 취득분 **100% 전량 소각**
- 이후에는 자기주식 취득분 **최소 60% 이상 소각**

03

Note: (1) 'FCF'는 연결현금흐름표상 영업현금흐름에서 리스부채의 상환 등 영업과 관련된 부분 및 CAPEX 조정하여 산출, (2) '투자'는 M&A 등 타법인증권 취득자금에서 크래프톤 IPO 시 조달한 공모자금을 활용하여 투자한 금액 제외

요약 재무제표

연결손익계산서

(단위: 십억원)	1Q22	2Q22	3Q22	4Q22	1Q23
영업수익	**523.0**	**423.6**	**433.7**	**473.8**	**538.7**
영업비용	208.0	257.7	289.1	347.6	255.7
영업이익	**315.0**	**165.8**	**144.6**	**126.2**	**283.0**
EBITDA	333.7	185.8	166.7	170.0	309.0
조정 EBITDA	**280.5**	**177.4**	**174.5**	**160.3**	**319.0**
영업외손익	17.8	94.5	169.1	(349.1)	79.4
기타수익	37.0	101.3	196.2	(49.8)	131.9
기타비용	24.3	12.8	35.5	306.0	60.5
금융수익	6.7	7.5	9.9	9.6	9.9
금융비용	1.6	1.6	1.5	2.8	1.9
법인세차감전순이익	**332.7**	**260.3**	**313.7**	**(222.9)**	**362.4**
법인세비용	84.5	63.0	83.1	(61.9)	95.2
중단영업이익	(3.0)	(3.4)	(4.2)	(4.4)	-
당기순이익	**245.2**	**194.0**	**226.4**	**(165.4)**	**267.2**

연결재무상태표

(단위: 십억원)	1Q22	2Q22	3Q22	4Q22	1Q23
유동자산	3,715.7	3,811.0	3,979.2	3,892.6	4,075.3
현금및현금성자산(1)	2,913.6	3,079.2	3,261.1	3,125.3	3,216.0
비유동자산	2,054.2	2,117.7	2,321.6	2,145.2	2,237.1
자산총계	**5,769.9**	**5,928.7**	**6,300.8**	**6,037.8**	**6,312.4**
유동부채	529.4	434.7	480.6	411.5	398.6
비유동부채	393.7	416.2	418.5	509.9	513.3
부채총계	**923.1**	**850.8**	**899.1**	**921.4**	**911.9**
자본금	4.9	4.9	4.9	4.9	4.9
자본잉여금	1,474.1	1,475.1	1,475.1	1,448.6	1,467.7
기타자본구성요소	155.1	191.1	288.5	190.1	188.0
이익잉여금	3,212.7	3,406.6	3,633.0	3,467.6	3,735.0
비지배지분	0.1	0.2	0.2	5.2	4.9
자본총계	**4,846.8**	**5,077.9**	**5,401.7**	**5,116.4**	**5,400.5**

Note: (1) 유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산 포함

Our Vision

WHY

우리는 **게임**이 가장 **강력한 미디어**가 될 것임을 믿습니다.

HOW

독창성, 끊임없는 도전정신, 우리의 기술을 바탕으로

WHAT

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

우리가 완성할 그곳에서, 모두와 만나겠습니다.
We will meet everyone in the world we are building.