

# 목 차

분기 보고서 .....	1
【대표이사 등의 확인】 .....	2
I. 회사의 개요 .....	3
1. 회사의 개요 .....	3
2. 회사의 연혁 .....	5
3. 자본금 변동사항 .....	10
4. 주식의 총수 등 .....	11
5. 정관에 관한 사항 .....	14
II. 사업의 내용 .....	15
1. 사업의 개요 .....	15
2. 주요 제품 및 서비스 .....	16
3. 원재료 및 생산설비 .....	18
4. 매출 및 수주상황 .....	19
5. 위험관리 및 파생거래 .....	24
6. 주요계약 및 연구개발활동 .....	28
7. 기타 참고사항 .....	30
III. 재무에 관한 사항 .....	40
1. 요약재무정보 .....	40
2. 연결재무제표 .....	43
2-1. 연결 재무상태표 .....	43
2-2. 연결 포괄손익계산서 .....	45
2-3. 연결 자본변동표 .....	46
2-4. 연결 현금흐름표 .....	47
3. 연결재무제표 주석 .....	49
1. 일반적인 사항 (연결) .....	49
2. 중요한 회계정책 (연결) .....	52
3. 중요한 회계추정 및 가정 (연결) .....	54
4. 공정가치 (연결) .....	55
5. 사용이 제한된 예금 등 (연결) .....	63
6. 관계기업 및 공동기업투자 (연결) .....	64
7-1. 유형자산 (연결) .....	65
7-2. 리스 (연결) .....	66
8. 무형자산 (연결) .....	68
9. 투자부동산 (연결) .....	68
10. 순확정급여부채 (연결) .....	70
11. 충당부채 (연결) .....	70
12. 우발채무와 주요 약정사항 (연결) .....	71
13. 자본 (연결) .....	77
14. 주식기준보상 (연결) .....	80
15. 고객과의 계약에서 생기는 수익 (연결) .....	85
16. 영업비용 (연결) .....	86
17. 법인세 비용 (연결) .....	87
18. 주당손익 (연결) .....	88
19. 현금흐름표 (연결) .....	89
20. 특수관계자와의 거래 (연결) .....	93

21. 영업부문 (연결) .....	96
22. 사업결합 (연결) .....	98
4. 재무제표 .....	98
4-1. 재무상태표 .....	98
4-2. 포괄손익계산서 .....	101
4-3. 자본변동표 .....	102
4-4. 현금흐름표 .....	103
5. 재무제표 주석 .....	105
1. 회사의 개요 .....	105
2. 중요한 회계정책 .....	105
3. 중요한 회계추정 및 가정 .....	106
4. 공정가치 .....	108
5. 사용이 제한된 예금 등 .....	115
6. 종속기업, 관계기업, 공동기업투자 .....	115
7-1. 유형자산 .....	118
7-2. 리스 .....	118
8. 무형자산 .....	120
9. 투자부동산 .....	120
10. 순확정급여부채 .....	121
11. 충당부채 .....	122
12. 우발채무와 주요 약정사항 .....	122
13. 자본 .....	127
14. 주식기준보상 .....	129
15. 고객과의 계약에서 생기는 수익 .....	132
16. 영업비용 .....	133
17. 법인세비용 .....	134
18. 주당손익 .....	135
19. 현금흐름표 .....	137
20. 특수관계자와의 거래 .....	140
21. 영업부문 .....	149
6. 배당에 관한 사항 .....	151
7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항 .....	154
7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적 .....	154
7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적 .....	157
8. 기타 재무에 관한 사항 .....	158
IV. 이사의 경영진단 및 분석의견 .....	166
V. 회계감사인의 감사의견 등 .....	167
1. 외부감사에 관한 사항 .....	167
2. 내부통제에 관한 사항 .....	170
VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항 .....	172
1. 이사회에 관한 사항 .....	172
2. 감사제도에 관한 사항 .....	180
3. 주주총회 등에 관한 사항 .....	186
VII. 주주에 관한 사항 .....	192
VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항 .....	195
1. 임원 및 직원 등의 현황 .....	195
2. 임원의 보수 등 .....	200

IX. 계열회사 등에 관한 사항.....	208
X. 대주주 등과의 거래내용.....	213
XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항.....	219
1. 공시내용 진행 및 변경사항.....	219
2. 우발부채 등에 관한 사항.....	220
3. 제재 등과 관련된 사항.....	223
4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항.....	226
XII. 상세표.....	230
1. 연결대상 종속회사 현황(상세).....	230
2. 계열회사 현황(상세).....	232
3. 타법인출자 현황(상세).....	234
4. 연구개발실적(상세).....	238
【 전문가의 확인 】.....	242
1. 전문가의 확인.....	242
2. 전문가와의 이해관계.....	242

# 분기보고서

(제 19 기 1분기)

사업연도            2025.01.01            부터  
                         2025.03.31            까지

금융위원회

한국거래소 귀중

2025년    5월    15일

제출대상법인 유형 :

주권상장법인

면제사유발생 :

해당사항 없음

회 사 명 :

주식회사 크래프톤

대 표 이 사 :

김 창 한

본 점 소 재 지 :

서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)

(전 화) 02-6250-0812

(홈페이지) <https://www.krafton.com>

작 성 책 임 자 :

(직 책) CFO

(성 명) 배동근

(전 화) 02-6250-0812

# 【 대표이사 등의 확인 】

## 확 인 서

우리는 당사의 대표이사 및 신고업무담당자로서 이 공시서류의 기재내용에 대해 상당한 주의를 다하여 직접 확인·검토한 결과, 중요한 기재사항의 기재 또는 표시의 누락이나 허위의 기재 또는 표시가 없고, 이 공시서류에 표시된 기재 또는 표시사항을 이용하는 자의 중대한 오해를 유발하는 내용이 기재 또는 표시 되지 아니하였음을 확인합니다.

또한, 당사는 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제8조의 규정에 따라 내부회계관리 제도를 마련하여 운영하고 있음을 확인합니다. (「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제4조에 의한 외부감사대상법인에 한함)

2025년 5월 15일

주식회사 크래프톤

대표이사 김 창 한



신고업무담당이사 배 동 근



# I. 회사의 개요

## 1. 회사의 개요

### 가. 연결대상 종속회사 현황(요약)

(단위 : 사)

구분	연결대상회사수				주요 종속회사수
	기초	증가	감소	기말	
상장	0	-	-	0	0
비상장	33	2	-	35	1
합계	33	2	-	35	1

※상세 현황은 '상세표-1. 연결대상 종속회사 현황(상세)' 참조

### 나. 연결대상회사의 변동내용

구분	자회사	사유
신규 연결	StoryCraft LLC.	신규 설립
	Nautilus Mobile App Private Limited	지분 취득
연결 제외	-	-
	-	-

### 다. 회사의 법적·상업적 명칭

당사의 명칭은 '주식회사 크래프톤'입니다. 영문으로는 'KRAFTON, Inc.'이라 표기하며, 약식으로는 '(주)크래프톤'이라고 표기합니다.

### 라. 설립일자

당사는 2007년 3월 26일에 설립되었습니다.

**마. 본사의 주소, 전화번호, 홈페이지 주소**  
 주소 : 서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)  
 전화번호 : 02-6250-0812  
 홈페이지 : <https://www.krafton.com>

**바. 중소기업 등 해당 여부**

중소기업 해당 여부	미해당
벤처기업 해당 여부	미해당
중견기업 해당 여부	해당

**사. 주요 사업의 내용**

당사는 게임 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하며 글로벌 IP <PUBG: 배틀그라운드>(이하 <배틀그라운드>) 등 200개국 이상에 게임 서비스를 제공하고 있습니다. 당사의 2025년 1분기 누적 매출액은 8,742억원이며, 플랫폼 별로는 모바일 5,324억원(60.9%), PC 3,235억원(37.0%), 콘솔 131억원(1.5%), 기타 52억원(0.6%) 입니다. 당사는 <배틀그라운드>를 기반으로 한 성장을 지속하는 한편, 차별화된 콘텐츠를 만들어 내는데에 집중하며 사업 확장을 추진하고 있습니다. 기타 자세한 사항은 'II.사업의 내용'을 참고하여 주시기 바랍니다.

**아. 회사의 주권상장(또는 등록·지정)여부 및 특례상장에 관한 사항**

주권상장 (또는 등록·지정)현황	주권상장 (또는 등록·지정)일자	특례상장 유형
유가증권시장 상장	2021.08.10	해당사항 없음

## 2. 회사의 연혁

### 가. 회사의 연혁

최근 5사업년도 중 주요 연혁은 아래와 같습니다.

일자	연혁
2021년 07월	(주)크라프트, <배틀그라운드 모바일 인도> 출시
2021년 10월	(주)블루홀스튜디오, <엘리온> 북미/유럽 출시
2021년 10월	라이징윙스(주), <캐슬 크래프트> 글로벌 출시
2021년 11월	(주)크라프트, <뉴스테이트 모바일> 글로벌 출시
2021년 11월	(주)블루홀스튜디오, <엘리온> 일본 출시
2022년 06월	(주)드림모션, <로드 투 발러: 엠파이어스> 글로벌 출시
2022년 09월	라이징윙스(주), <캠핑 캣 패밀리> 국내 출시
2022년 09월	Unknown Worlds Entertainment, Inc., <문브레이커> Early Access
2022년 12월	Striking Distance Studios, Inc., <칼리스트 프로토콜> 글로벌 출시
2023년 06월	(주)5민랩, <장화홍련: 기억의 조각> 글로벌 출시
2023년 08월	라이징윙스(주), <디펜스 더비> 글로벌 출시
2023년 08월	(주)5민랩, <킬 더 크로우즈> 글로벌 출시
2024년 01월	(주)플라이웨이게임즈, <트리니티 서바이버즈> 글로벌 출시
2024년 05월	(주)헬루게임즈, <마법소녀 카와이 러블리 즈쿵도쿵 바쿵부쿵 루루핑> Early Access
2024년 06월	(주)헬루게임즈, <언커버 더 스모킹 건> 글로벌 출시
2024년 10월	Striking Distance Studios, Inc., <리택티드> 글로벌 출시
2025년 03월	(주)인조이스튜디오, <인조이> Early Access

### 나. 회사의 본점 소재지 및 그 변경

일자	주소
2021.07.12	서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)

## 다. 경영진 및 감사의 중요한 변동

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2021.03.31	정기주총	사외이사 Kevin Maxwell Lin(케빈 맥스웰 린) 사외이사 및 감사위원 여은정 사외이사 및 감사위원 이수경 사외이사 및 감사위원 백양희	-	기타비상무이사 김강석(중도퇴임) 기타비상무이사 윤원기(중도퇴임) 감사 송인애(중도퇴임)
2021.11.30	-	-	-	기타비상무이사 Xiaoyi Ma(샤오이마) (임기만료)
2022.01.10	-	-	-	사외이사 Kevin Maxwell Lin(케빈 맥스웰 린) (중도퇴임) (주2)
2023.03.28	정기주총	사외이사 및 감사위원 Bora Chung(정보라) 사외이사 윤구	최대주주인 사내이사 장병규 사내이사 김창한	-
2023.03.28	-	-	대표이사 김창한 (주1)	-
2024.03.26	정기주총	-	사외이사 및 감사위원 여은정 사외이사 이수경 사외이사 및 감사위원 백양희	-
2025.03.26	정기주총	감사위원 윤구	-	-

※ 상기 '임기만료 또는 해임'에는 중도퇴임 이사가 포함되어 있습니다.

(주1) 대표이사의 경우 당사 이사회에서 선임하였습니다.

(주2) 사외이사 중도퇴임 후 미등기임원으로 전환하여 재직중입니다.

## 라. 최대주주의 변동

당사는 설립일부터 공시서류 제출일 현재까지 최대주주 변동 이력이 없습니다.

마. 상호의 변경

회사명	변경일자	변경전	변경 후
Chicken Dinner Industries, LLC	2022.04.25	Spetznaiz Helmet Industries, LLC	Chicken Dinner Industries, LLC
En Masse Entertainment Texas, Inc.	2022.12.12	Bonus XP, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.
Krafton Americas, Inc.	2023.03.30	PUBG Santa Monica, Inc.	Krafton Americas, Inc.
KRAFTON CHINA	2023.04.01	PUBG Shanghai	KRAFTON CHINA
KRAFTON EUROPE B.V.	2023.05.31	PUBG Amsterdam B.V.	KRAFTON EUROPE B.V.
KRAFTON JAPAN, Inc.	2023.07.01	PUBG JAPAN Corporation	KRAFTON JAPAN, Inc.
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	2023.07.19	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED
옵니크라프트랩스㈜	2024.06.20	㈜팁투우게임즈	옵니크라프트랩스㈜

바. 화의, 회사정리절차 등

회사명	변경일자	내용
(주)스콜	2021.05.25	파산
(주)레드사하라스튜디오	2022.03.18	파산
(주)740게임즈	2022.06.20	청산
Unknown Worlds Entertainment, Ltd.	2023.04.04	청산
Indestructible Frying Pan, LLC	2023.08.07	청산
Thingsflow Inc.	2024.11.29	청산

**사. 합병 등을 한 경우 그 내용**

합병 등에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '8.기타 재무에 관한 사항' - '가.재무제표 재작성 등 유의사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

구분	내용
합병	2022년 06월 (주)핑크플로우가 (주)비트윈어스를 합병
종속회사 설립	2021년 01월 SDS Interactive Canada Inc. 설립 2021년 03월 (주)비트윈어스 설립 2021년 07월 옴니크래프트랩스(주) 설립 2021년 11월 Krafton Global, LP 설립 2021년 11월 Krafton Global GP, LLC 설립 2022년 11월 KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC. 설립 2023년 02월 VECTOR NORTH s.r.o. 설립 2023년 06월 (주)렐루게임즈 설립 2023년 09월 (주)플라이웨이게임즈 설립 2024년 10월 Tango Gameworks, Inc. 설립 2024년 12월(주)인조이스튜디오 설립 2025년 02월 StoryCraft LLC. 설립
자산양수도 및 영업양수도	2021년 05월 (주)비트윈어스와 브이씨엔씨(주) 영업양수도 (비트윈 사업부문) 2021년 06월 (주)드림모션 지분인수 2021년 07월 (주)핑크플로우 지분인수 2021년 12월 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 지분인수 2022년 02월 (주)5민랩 지분인수 2022년 04월 (주)크라프톤과 (주)핑크플로우 자산양수도 (주)비트윈어스 지분) 2022년 11월 Neon Giant AB 지분인수 2023년 01월 (주)크라프톤과 (주)블루홀스튜디오 영업양수도 (프로젝트 블루) 2023년 06월 (주)크라프톤과 (주)렐루게임즈 영업양수도 (스페셜 프로젝트 2 사업부문) 2023년 10월 (주)크라프톤과 (주)플라이웨이게임즈 영업양수도 (프로젝트 네스트 사업부문) 2023년 12월 (주)크라프톤과 OVERDARE, Inc. 자산양수도 (OVERDARE 사업부문 IP) 2023년 12월 (주)크라프톤과 (주)오버데어코리아 자산양수도 (OVERDARE 사업부문 자산) 2025년 03월 Nautilus Mobile App Private Limited 지분인수

#### 아. 회사의 업종 또는 주된 사업의 변화

당사는 게임사업을 주 사업으로 영위하고 있으며, 신규 사업 진출 및 사업 다각화 등에 따라 사업 목적을 추가하고 있습니다. 당사가 영위하는 목적사업으로 정관에 기재된 내용은 다음과 같습니다.

1. 소프트웨어 개발업
2. 소프트웨어 배포업
3. 부동산 임대업
4. 기타 스포츠(예술, 스포츠 및 여가 관련) 서비스업
5. 평생교육 및 평생교육시설 운영업 등 교육서비스업
6. 블록체인 관련 사업 및 연구개발업
7. 영화, 드라마, 영상물, 디지털 콘텐츠 제작 및 유통업
8. 음악, 음반 제작 및 유통업
9. 만화, 웹툰 제작 및 유통업
10. 경영컨설팅 및 지원 사업
11. 위 항에 관련된 부대사업일체

### 3. 자본금 변동사항

#### 가. 자본금 변동추이

(단위 : 원, 주)

종류	구분	제19기 1분기 (2025년 3월말)	제18기 (2024년말)	제17기 (2023년말)	제16기 (2022년말)	제15기 (2021년말)
보통주	발행주식총수	47,911,049	47,906,674	48,362,743	49,081,545	48,967,045
	액면금액	100	100	100	100	100
	자본금	4,926,328,600	4,925,891,100	4,923,729,000	4,908,154,500	4,896,704,500
우선주	발행주식총수	-	-	-	-	-
	액면금액	-	-	-	-	-
	자본금	-	-	-	-	-
기타	발행주식총수	-	-	-	-	-
	액면금액	-	-	-	-	-
	자본금	-	-	-	-	-
합계	자본금	4,926,328,600	4,925,891,100	4,923,729,000	4,908,154,500	4,896,704,500

## 4. 주식의 총수 등

### 가. 주식의 총수 현황

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 주, %)

구 분	주식의 종류			비고
	보통주	우선주	합계	
I. 발행할 주식의 총수	-	-	300,000,000	-
II. 현재까지 발행한 주식의 총수	49,263,286	13,719,825	62,983,111	-
III. 현재까지 감소한 주식의 총수	1,352,237	13,719,825	15,072,062	-
1. 감자 2. 이익소각 3. 상환주식의 상환 4. 기타	-	-	-	-
	1,352,237	-	1,352,237	-
	-	-	-	-
	-	13,719,825	13,719,825	보통주로 전환
IV. 발행주식의 총수 (II-III)	47,911,049	-	47,911,049	-
V. 자기주식수	2,479,574	-	2,479,574	-
VI. 유통주식수 (IV-V)	45,431,475	-	45,431,475	-
VII. 자기주식 보유비율	5.18	0.00	5.18	-

## 나. 자기주식 취득 및 처분 현황

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 주)

취득방법	주식의 종류	기초수량	변동 수량			기말수량	비고		
			취득(+)	처분(-)	소각(-)				
배당 가능 이익 범위 이내 취득	직접 취득	장내	보통주	318,460	35,000	-	-	353,460	(주1)
		직접 취득	우선주	-	-	-	-	-	-
		장외	보통주	-	-	-	-	-	-
		직접 취득	우선주	-	-	-	-	-	-
		공개매수	보통주	-	-	-	-	-	-
		공개매수	우선주	-	-	-	-	-	-
	소계(a)	보통주	318,460	35,000	-	-	353,460	-	
	소계(a)	우선주	-	-	-	-	-	-	
	선택 계약에 의한 취득	수탁자 보유수량	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		현물보유수량	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		소계(b)	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
기타 취득(c)	보통주	2,126,114	-	-	-	2,126,114	(주2)		
	우선주	-	-	-	-	-	-		
총 계(a+b+c)	보통주	2,444,574	35,000	-	-	2,479,574	-		
	우선주	-	-	-	-	-	-		

(주1) 주주환원정책의 일환으로 취득한 자기주식입니다.

(주2) 폐지(주) 합병 및 담보권 실행으로 취득한 자기주식입니다.

## 다. 자기주식 직접 취득·처분 이행현황

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 주, %)

구 분	취득(처분)예상기간		예정수량 (A)	이행수량 (B)	이행률 (B/A)	결과 보고일
	시작일	종료일				
직접 취득	2023.03.29	2023.06.28	960,000	874,547	91.1	2023.05.26
직접 처분	2023.04.03	2023.05.02	700	700	100.0	2023.05.03
직접 처분	2023.06.01	2023.06.01	16,535	16,097	97.4	2023.06.02
직접 취득	2024.03.27	2024.06.26	830,000	796,150	95.9	2024.05.23
직접 처분	2024.04.01	2024.05.02	700	700	100.0	2024.05.03
직접 처분	2024.06.03	2024.07.01	24,198	24,198	100.0	2024.07.02
직접 취득	2025.03.27	2025.06.26	970,000	35,000	3.6	-
직접 처분	2025.04.01	2025.05.02	451	-	0.0	-

※ 2025.03.27 취득 건의 경우 공시서류 작성기준일 현재 자기주식 취득을 진행 중이며, 2025.04.01 처분 건의 경우 공시서류 작성기준일 현재 시작일이 도래하지 않아 이행수량이 없습니다.

## 라. 자기주식 보유 등에 관한 사항

### (1) 자기주식 보유현황

취득 방법	취득(계략제결)결정 공 시일자	주식 종류	취득 기간	취득 목적	최초보유 예정기간	최초 취득수량	변동 수량		기말 수량	비고	
							지분(-)	소각(-)			
배당가능이익범위 이내취득	직접 취득	2024.03.26	보통주	2024.03.27 ~2024.05.17	자기주식 취득 및 소각을 통한 주주가치 제고	-	796,150	-	477,690	318,460	2024.05.23 자기주식취득결과보고서 제출 2024.05.23 주식소각결정
		2025.03.26	보통주	2025.03.27 ~2025.06.26	자기주식 취득 및 소각을 통한 주주가치 제고	-	35,000	-	-	35,000	2025.03.27부터 취득하고 있으며, 취득예정주 식수는 970,000주임
	신탁계약에 의한 취득	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
기타 취득	-	보통주	2020.12.02	합병 과정에서 취득	-	2,192,760	67,037	-	-	2,125,723	2020.12.02 임지㈜ 합병으로 인해 취득
	-	보통주	2024.06.11	당보권 실행	-	391	-	-	-	391	-
총계						3,024,301	67,037	477,690	2,479,574	-	

## (2) 자기주식 보유 목적

회사는 보유한 자기주식을 M&A, 주주환원(소각), 임직원 보상 등에 활용하였고 동일한 활용 목적을 위해 자기주식을 보유하고 있습니다.

## (3) 자기주식 취득계획

회사는 2023년 2월 7일 발표한 3개년 주주환원정책에 따라 제18기 정기주주총회 이후 이사회 승인을 거쳐 2025년 3월 27일부터 자기주식을 취득하고 있습니다.

## (4) 자기주식 처분계획

2025년 내 자기주식 처분 예정 수량은 최대 85,277주로, 임직원 보상 목적으로 활용할 예정입니다. 자기주식 보고서 승인일(2025년 2월 11일) 기준 추가적인 처분계획은 없으나, 향후 M&A, 임직원 보상 등의 목적에 따라 추가 활용할 가능성이 있습니다.

## (5) 자기주식 소각계획

2025년 자기주식 취득 이후에 주주환원정책 상 정의된 범위 내에서 주주가치 제고를 위한 소각을 계획하고 있습니다.

## 5. 정관에 관한 사항

정관의 최근 개정일은 2025년 3월 26일이며, 당사 제18기 정기주주총회에서 변경되었습니다.

### 가. 정관 변경 이력

정관변경일	해당주총명	주요변경사항	변경이유
2024.03.26	제17기 정기주주총회	- 서면투표제 폐지 및 전자투표제 기재 - 배당기준일 변경	- 사전 투표 방식을 전자투표제로 일원화 - 이사회 결의로 배당기준일 지정할 수 있도록 변경
2025.03.26	제18기 정기주주총회	- 이사의 임기 변경	- 이사회 운영의 효율성을 위한 이사의 임기 유연성 제고

### 나. 사업목적

구 분	사업목적	사업영위 여부
1	소프트웨어 개발업	영위
2	소프트웨어 배포업	영위
3	부동산 임대업	영위
4	기타 스포츠(예술, 스포츠 및 여가 관련) 서비스업	영위
5	평생교육 및 평생교육시설 운영업 등 교육서비스업	영위
6	블록체인 관련 사업 및 연구개발업	영위
7	영화, 드라마, 영상물, 디지털 콘텐츠 제작 및 유통업	영위
8	음악, 음반 제작 및 유통업	영위
9	만화, 웹툰 제작 및 유통업	영위
10	경영컨설팅 및 지원 사업	영위
11	위 항에 관련된 부대사업일체	영위

## II. 사업의 내용

### 1. 사업의 개요

당사는 2007년에 설립된 글로벌 게임회사로, 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하고 있습니다. 크래프톤 본사 산하 총 14개의 개발 스튜디오를 갖추고 <배틀그라운드>, <서브노티카> 등의 게임을 서비스하고 있으며, 2025년 <인조이>를 Early Access 출시하였습니다.

당사의 2025년 1분기 누적 매출액은 8,742억원이며, 플랫폼 별로는 모바일 5,324억원(60.9%), PC 3,235억원(37.0%), 콘솔 131억원(1.5%), 기타 52억원(0.6%)으로 구성되어 있습니다. 해당 매출액의 약 95%가 해외에서 발생하며, 전세계 권역에서 당사의 게임을 서비스하고 있습니다.

당사는 'Scale-up the Creative' 전략을 바탕으로 조직을 개편하고, 제작 및 퍼블리싱 역량을 강화하며 IP 확보에 집중해왔습니다. 이러한 경험을 바탕으로 'Big 프랜차이즈 IP 확보'를 목표로 삼고, 시장성과 오리지널 크리에이티브를 균형을 유지하며 글로벌 경쟁력을 갖춘 IP를 발굴하는 데 주력하고 있습니다. 이를 위해 시장에서 검증된 장르를 확장하는 동시에, 새로운 장르 개척에도 적극 나서며 지속적으로 성장 가능성이 높은 IP를 확보하고자 합니다. 이러한 방향성을 구체적으로 실현하기 위해 세 가지 핵심 전략을 실행하고 있습니다.

첫째, 독창적이고 경쟁력 있는 프랜차이즈 IP 확보를 위해 자체 제작 투자를 확대합니다. 개발 스튜디오를 중심으로 신작 개발과 인재 확보를 강화하며, 신작 파이프라인을 구축하고 개발 역량을 전문화하여 확장성과 성공 가능성이 높은 IP를 창출하고자 합니다.

둘째, 퍼블리싱 역량을 활용하여 핵심 프랜차이즈 IP를 육성하고, 이용자 저변과 매출 규모를 확대합니다. 기존의 세컨드파티 퍼블리싱(2PP) 뿐만 아니라, 라이선스 활용을 통해 IP 경쟁력을 높이고, PC, 모바일, 콘솔 등 다양한 플랫폼으로 확장하여 글로벌 시장에서 입지를 더욱 강화할 예정입니다.

마지막으로, 스튜디오 관리 체계를 고도화하여 신작 개발의 효율성을 극대화합니다. 크리에이티브 발굴부터 제작, 사업화 전 과정에서 자원을 효과적으로 배분하여 신작 개발이 이뤄질 수 있도록 지원함으로써, 경쟁력 높은 IP의 성공 가능성을 높이겠습니다.

당사는 창의성과 혁신을 바탕으로 새로운 가능성을 모색하며, 지속 가능한 성장을 실현하고 기업가치를 더욱 높여 나가고자 합니다. 단순한 게임 개발 회사를 넘어, 미래의 게임 경험을 창조하고 글로벌 엔터테인먼트 생태계를 확장하는 기업으로 자리매김할 것입니다.

## 2. 주요 제품 및 서비스

### 가. 주요 서비스 등의 현황

#### (1) 연결기준

(단위: 백만원)

사업부문	구분	품목	제19기 1분기 (2025년 1분기)		제18기 (2024년)		제17기 (2023년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	PC	<배틀그라운드>, <서브노티카> 등	323,532	37.01%	941,879	34.76%	583,896	30.56%
	모바일	<배틀그라운드>, <뉴스테이트 모바일> 등	532,408	60.90%	1,689,837	62.36%	1,244,819	65.16%
	콘솔	<배틀그라운드>, <서브노티카> 등	13,097	1.50%	44,338	1.64%	55,673	2.91%
	기타	기타	5,147	0.59%	33,720	1.24%	26,188	1.37%
합 계			874,184	100.00%	2,709,774	100.00%	1,910,576	100.00%

#### (2) 별도기준

(단위: 백만원)

사업부문	구분	품목	제19기 1분기 (2025년 1분기)		제18기 (2024년)		제17기 (2023년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	PC	<배틀그라운드> 등	317,064	36.89%	916,754	34.76%	555,927	30.24%
	모바일	<배틀그라운드>, <뉴스테이트 모바일> 등	529,892	61.66%	1,678,358	63.65%	1,232,242	67.02%
	콘솔	<배틀그라운드> 등	8,539	0.99%	28,237	1.07%	40,596	2.21%
	기타	기타	3,929	0.46%	13,627	0.52%	9,681	0.53%
합 계			859,424	100.00%	2,636,976	100.00%	1,838,446	100.00%

#### 나. 주요 서비스 등의 가격변동 추이

주요 게임인 <배틀그라운드>의 PC 및 콘솔 버전은 최초 다운로드 시 지불하는 판매 가격 (Buy-to-Play) 방식에서 2022년 1월 무료 플레이 방식으로 전환하였으며, 게임 내에서 유료 아이템을 구매할 수 있는 시스템을 채택하고 있습니다. 다만, 독일의 경우 현지 법령(청소년보호법)에 따라 PlayStation에서는 EUR 0.25로 판매되고 있습니다.

모바일 버전의 경우 게임을 다운로드하는 시점에는 과금하지 않지만 게임 내에서 별도의 개별 아이템 또는 시즌패스 등을 구매할 수 있는 부분 유료화(In-App Purchase, 인앱결제)를 시행하고 있습니다.

### 3. 원재료 및 생산설비

당사 및 종속회사는 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로 일반 제조업과는 달리 원재료의 매입이나 생산설비가 존재하지 않는 바, 주요 원재료 및 생산설비 등에 대한 사항은 별도로 기재하지 않습니다.

다만, 글로벌 개발 인력의 투입과 게임 서비스 제공 등을 위하여 보유 중인 유형자산과 무형자산에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '7.유형자산 및 리스' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '8.무형자산'을 참고하여 주시기 바랍니다.

## 4. 매출 및 수주상황

### 가. 매출실적

#### (1) 연결기준

(단위 : 백만원)

사업부문	구분	제19기 1분기 (2025년 1분기)	제18기 (2024년)	제17기 (2023년)
게임	대한민국	47,043	195,355	105,087
	아시아	743,928	2,294,220	1,613,273
	아메리카/유럽	76,926	203,023	179,086
	기타	6,287	17,176	13,130
합 계		874,184	2,709,774	1,910,576

#### (2) 별도기준

(단위 : 백만원)

사업부문	구분	제19기 1분기 (2025년 1분기)	제18기 (2024년)	제17기 (2023년)
게임	대한민국	45,953	177,459	88,254
	아시아	741,791	2,284,334	1,601,005
	아메리카/유럽	66,435	161,375	138,377
	기타	5,245	13,808	10,810
합 계		859,424	2,636,976	1,838,446

### 나. 판매경로, 판매방법 및 전략

#### (1) 판매경로 및 방법

당사는 당사 및 종속회사의 스튜디오에서 개발한 게임을 PC 게임 플랫폼, 모바일 앱/게임 플랫폼, 콘솔 게임 플랫폼 등을 통하여 직접 서비스하거나 퍼블리셔를 통하여 최종사용자 (End-user)에게 제공하고 있습니다. 따라서, 당사의 주요 매출처는 게임 관련 플랫폼 운영기업 및 퍼블리싱 담당 기업이며, 주요 계약은 다음과 같습니다.

#### 1) 주요 플랫폼 계약

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	Valve Corporation	전 세계
	Epic Games, Inc.	
	Hangzhou Shunwang Technology Co., Ltd.	중국(홍콩, 마카오, 대만 제외)
	Qingfeng(Beijing) Technology Co., Ltd.	
Thunder Tier One (PC)	Valve Corporation	전 세계
MOONBREAKER (PC)	Valve Corporation	전 세계
The Callisto Protocol (PC)	Valve Corporation	전 세계

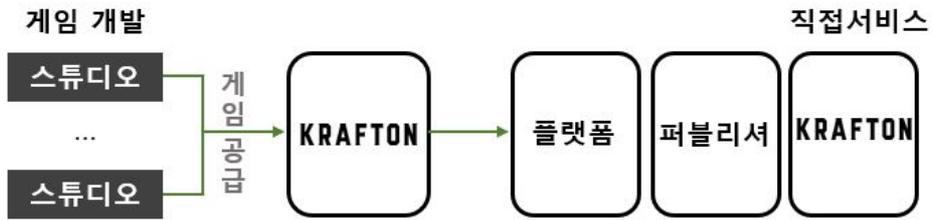
	Epic Games, Inc.	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본,인도
	Apple	
	삼성전자(주)	한국
	UniPin (Labuan) Limited	인도
NEW STATE (Mobile)	Google	전 세계
	Apple	
	삼성전자(주)	
Road To Valor : Empires (Mobile)	Google	전 세계
	Apple	
	UniPin (Labuan) Limited	인도
Defense Derby (Mobile)	Google	전 세계
	Apple	
	삼성전자(주)	
inZOI (PC)	Valve Corporation	전 세계
Subnautica, Subnautica: Below Zero (PC)	Valve Corporation	전 세계
	Epic Games, Inc	

## 2) 주요 퍼블리싱 계약

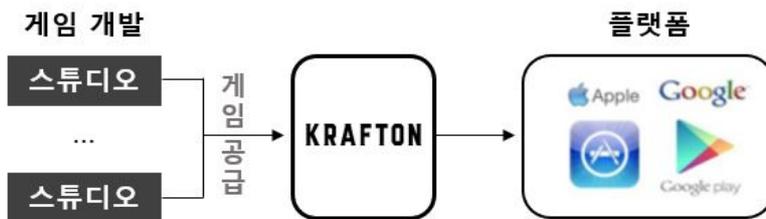
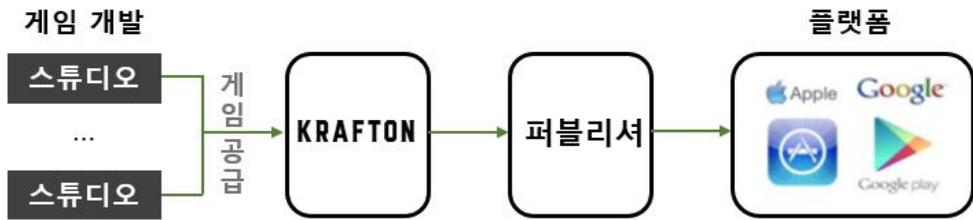
게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Console)	Microsoft Corporation	전 세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	㈜카카오게임즈	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited	중국
	Proxima Beta Pte.Limited	전 세계
The Callisto Protocol (Console)	Microsoft Corporation	전 세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
Subnautica, Subnautica: Below Zero (Console)	Microsoft Corporation	전 세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
	Nintendo Co., Ltd.	
	Bandai Namco Entertainment America INC.	

이 밖에 당사 주요 고객 수익에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '21.영업부문'을 참고하여 주시기 바랍니다.

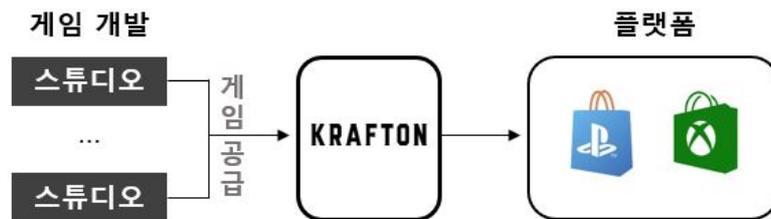
[PC 게임]



[모바일 게임]



[콘솔 게임]



## (2) 판매전략

당사는 대표 게임 IP인 <배틀그라운드>의 PC, 모바일, 콘솔 버전을 전 세계 권역에서 동시 서비스 중에 있으며, 이용자 수 증가와 게임 내 수익화 증대를 위해 다양한 국내외 파트너들과 협력하여 차별화된 마케팅 전략을 구축하고 있습니다. 더불어, 이탈 이용자를 최소화하고 잠재적 시장을 확대하기 위한 노력도 지속하고 있으며, 신규 이용자의 용이한 유입을 위해 다양한 매체와 플랫폼을 통한 당사 콘텐츠 노출과 사업 다각화를 진행하고 있습니다.

### 1) 인플루언서/스트리밍 서비스 마케팅

인플루언서, 크리에이터를 활용한 마케팅 전략은 유명 스트리머가 게임을 직접 플레이하며 신규 이용자에게 게임을 소개하고, 이탈 이용자의 관심을 다시 끌어들이 수 있는 효과적인 방법입니다. 이러한 방식은 게임을 직접 플레이하지 않는 사람들도 게임 스트리밍 방송 시청을 통해 게임의 팬으로 만들어 잠재적 수요자를 확보하는 데에도 효과가 있습니다. 나아가 당사는 영향력 있는 크리에이터 파트너들과 협업하여 전략적이고 효과적인 마케팅을 진행하고 있습니다. 자체 브랜드 콘텐츠 제작, 공식 SNS 참여 기회, 파트너 동반성장 프로그램 등을 활용해 이들의 적극적 참여를 장려합니다. 이를 통해 게임의 브랜드 인지도도 함께 높이는 전략을 실행하고 있습니다.

### 2) e스포츠

당사는 2018년 독일에서 PUBG Global Invitational(PGI)을 개최한 이래 지속적으로 <배틀그라운드> e스포츠 대회를 운영하고 있습니다. 2025년 3월에 e스포츠의 국내 프로 대회 '2025 PUBG Weekly Series(PWS) 페이즈 1'를 개최하였습니다. 2025년 상반기에는 'PUBG Global Series(PGS)'와 국가별 대항전 'PUBG Nations Cup(PNC)'를 개최할 예정이며, 하반기에는 글로벌 최상위 대회인 PUBG Global Championship(PGC)을 개최할 예정입니다. 또한, 사우디아라비아 e스포츠 연맹이 주최하는 국제 e스포츠 대회 Esports World Cup(EWC)에 <배틀그라운드>가 정식종목으로 채택되어 참가할 예정입니다.

당사는 단편적 e스포츠 이벤트 개최가 아닌 전체 리그가 하나의 연결된 스토리를 가지고, 스토리가 하나의 콘텐츠가 될 수 있도록 기획하고자 합니다. 이러한 e스포츠 대회를 통해 대중과의 접점을 넓히고, 콘텐츠 비즈니스를 강화하여 게임과 e스포츠가 상호 작용을 통하여 선순환 할 수 있는 방향성을 추구하고 있습니다. 또한 e스포츠 대회는 게임에 대한 중계뿐만 아니라 대회 기간 중 회사의 IP 홍보, 콜라보레이션 상품 출시 등 부수적인 마케팅 효과를 누릴 수 있습니다. 당사는 영향력 높은 파트너사들과 다수의 스폰서십을 체결하고 장기적인 파트너로서 협력 관계를 구축해 나가고 있습니다. 이와 같이 e스포츠 운영을 통하여, 게임 이용자 확대는 물론 스폰서십, 중계권, 티켓, MD 상품 판매, 프로모션 등을 통해 부가적인 수익 또한 기대가 가능합니다.

### 3) 기타 마케팅 진행 사항

당사는 기타 여러 매체 및 수단을 활용하여 마케팅을 진행하고 있습니다.

판매전략	내용
① 사전모집	사전등록 웹사이트를 제작하여, 게임 홍보 및 사전예약자에 한하여 게임 출시 후 혜택 제공
② 매체광고	온라인, 모바일 및 TV 매체를 활용하여 이용자 획득을 위한 디스플레이 광고
③ 오프라인 광고	지하철 및 버스 등 옥외 광고 매체를 활용한 디스플레이 광고
④ 브랜드 이벤트 프로모션	제품의 인지도 확대와 고객들의 브랜드 경험을 위한 마케팅 활동
⑤ 크로스 프로모션	타 브랜드와 함께 제휴를 통한 광고 영역 제공 및 콜라보레이션 제품 제작하여 프로모션 진행



## 5. 위험관리 및 파생거래

### 가. 위험관리

#### (1) 시장위험

##### 1) 환율변동 위험

연결회사는 글로벌 영업활동을 수행함에 따라 기능통화와 다른 외화의 수입과 지출이 발생하고 있습니다. 이로 인해 환율변동위험에 노출되는 환포지션의 주요 통화로는 USD, CNY, EUR 등이 있습니다. 연결회사는 외화로 표시된 채권과 채무를 주기적으로 관리를 하고 있습니다.

당분기말 및 전기말 현재 연결회사의 화폐성 외화금융자산과 외화금융부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말				전기말			
	USD	CNY	EUR	기타	USD	CNY	EUR	기타
외화금융자산	1,039,683,045	6,015,551	19,905,716	11,815,139	1,066,012,588	36,835,916	1,435,972	9,798,689
외화금융부채	68,436,101	5,483,276	6,505,054	5,162,293	108,738,055	8,213,925	8,598,076	5,058,022

당분기말 및 전기말 현재 다른 모든 변수가 일정하고 원화의 환율이 5% 변동할 때 이와 같은 환율변동이 법인세비용차감전순손익에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(당분기말)

(단위:천원)

구분	원화절상시	원화절하시
외화금융자산	(53,870,973)	53,870,973
외화금융부채	4,279,336	(4,279,336)
순효과	(49,591,637)	49,591,637

(전기말)

(단위:천원)

구분	원화절상시	원화절하시
외화금융자산	(55,704,158)	55,704,158
외화금융부채	6,530,404	(6,530,404)
순효과	(49,173,754)	49,173,754

2) 이자율변동 위험

연결회사는 이자율 변동으로 인한 불확실성을 대비하기 위하여, 주기적인 금리동향 모니터링 등을 통해 이자율 위험을 관리하고 있습니다.  
 당분기말 및 전기말 현재 이자율 변동으로 인한 현금흐름의 변동위험에 노출되어 있는 금융자산 및 금융부채는 없습니다.

(2) 신용위험

신용위험은 연결회사의 통상적인 거래 및 투자활동에서 발생하며 고객 또는 거래상대방이 계약조건상 의무사항을 지키지 못하였을 때 발생합니다. 또한 신용위험은 현금 및 현금성자산, 각종 예금 그리고 파생금융상품 등의 거래와 같이 금융기관과의 거래에서도 발생할 수 있습니다. 이러한 위험을 줄이기 위해, 연결회사는 신용도가 높은 금융기관들에 대해서만 거래를 하고 있습니다. 금융자산 별 신용위험에 노출된 최대노출금액은 금융자산의 장부금액입니다.

1) 매출채권

연결회사는 매출채권에 대해 전체기간 기대신용손실을 사용하는 간편법을 적용합니다. 기대신용손실을 측정하기 위해 매출채권은 신용위험 특성과 연체일을 기준으로 구분하였습니다. 기대신용손실에는 미래전망정보가 포함되며, 당분기말의 손실충당금은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	90일 이내 연체 및 정상채권	180일 이내 연체	270일 이내 연체	1년 이내 연체	1년 초과 연체	개별 손상채권	합계
기대 손실률	0.02%	3.81%	77.09%	78.13%	87.39%	93.03%	
총 장부금액	864,241,540	70,522	98,134	32	277,188	1,753,953	866,441,369
손실충당금	(199,095)	(2,689)	(75,654)	(25)	(242,222)	(1,631,632)	(2,151,317)

당분기 및 전분기 중 매출채권 손상과 관련하여 손익에 인식한 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
영업비용	528,289	(82,043)

나. 파생상품 및 풋백옵션 등 거래 현황

공시서류 작성기준일 현재 주요 옵션계약 및 그 내용은 다음과 같습니다.

(1) 당사는 2021년 6월 25일 종속기업인 (주)명스플로우의 전환상환우선주 및 보통주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주들과 주주간 계약을 체결하였으며, 해당 주주간 계약상 지분 관련한 풋옵션, 콜옵션, 기타 조건은 다음과 같습니다.

구분	내용
풋옵션	기존 주주는 매각시한까지 기업공개가 완료되지 않거나 기존 주주가 보유하고 있는 주식의 50% 이상을 제3자에게 매도하지 못한 경우 매각시한 만료일로부터 3개월 이내 잔여 주식 전체의 매입을 요구할 수 있는 풋옵션 약정을 보유하고 있습니다.
콜옵션	연결회사는 풋옵션 행사기간 중 기존 주주가 보유하는 주식 전체에 대하여 풋옵션 행사가액의 120%에 해당하는 금액으로 매각을 요청할 수 있는 콜옵션 약정을 보유하고 있습니다.

기타	- 기존 주주는 처분제한기간 내 사전 서면동의가 없는 한 주식의 매각, 양도, 담보설정 등 기타 처분행위를 할 수 없습니다.
	- 연결회사는 기존 주주들이 사전 서명동의를 얻은 경우 혹은 처분제한기간 만료 이후에도 기존 주주가 보유한 주식의 전부 또는 일부에 대하여 우선 매수할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.

(2) 당사는 2021년 10월 29일 종속기업인 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 주식 취득 계약을 체결하였습니다. 피투자법인의 운영 성과에 따라 2026년 중 조건부대가의 지급 여부 및 규모(최대 USD 250백만)가 결정될 예정이며, 당분기말 조건부대가 인식 금액은 28,196백만원입니다.

(3) 당사는 2022년 2월 15일 종속기업인 (주)5민랩 주식 취득 계약을 체결하였습니다. 피투자법인의 운영 성과에 따라 2025년 6월 이후 조건부대가의 지급 여부 및 규모(조건부대가 금액 산정 시 신주 인수금액 300억원은 회수하며, 최대 금액은 1,000억원과 1,000억원 초과분의 10%를 합산한 금액임)가 결정될 예정이며, 당분기말 조건부대가 인식 금액은 없습니다.

(4) 당사는 2022년 11월 23일 종속기업인 Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주(주식선택권을 보유한 종업원 포함)들과 주주간 계약을 체결하였으며, 해당 주주간 계약상 지분 관련한 풋옵션, 콜옵션, 기타 조건은 다음과 같습니다.

구분	내용
Drag Along Right	계약 체결 후 2년 후 연결회사가 보유지분 전체를 제3자에게 매각하는 경우, 다른 주주들도 동반매각에 참여하도록 요구할 수 있습니다.
Tag Along Right	계약 체결 후 5년 후 한 명 이상의 주주가 피투자회사 지분의 60%를 매각하고자 하는 경우, 다른 주주들은 보유한 지분을 동일한 가격으로 매각에 참여할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.
풋옵션 및 콜옵션	주식선택권을 보유한 종업원은 가득 완료 및 행사 후 지분의 50%의 수량에 대해, 본 건 인수시의 주당인수가격으로 매각할 수 있는 풋옵션을 보유하고 있으며 연결회사는 같은 조건으로 매입할 수 있는 콜옵션을 보유하고 있습니다.
풋옵션	1차 풋옵션 : 기존주주는 보유주식의 50%까지 특정 게임 출시 후 1년간의 성과지표에 특정 배수를 적용한 가치로 매각할 수 있는 풋옵션을 보유하고 있습니다.
	2차 풋옵션 : 1차 풋옵션 행사 후 남은 잔량의 주식에 대해 2023년에서 2029년까지의 성과지표 중 12개월의 최대치에 특정배수를 적용한 가치로 매각할 수 있는 풋옵션을 보유하고 있습니다.
콜옵션	2차 풋옵션 종료 후 연결회사는 기존 주주의 주식을 매년의 성과지표에 특정배수를 적용한 가치로 매입할 수 있는 콜옵션을 보유하고 있습니다.
백업콜옵션	기존 주주가 자발적 퇴사 또는 정당한 사유로 퇴사하는 경우, 상기 풋옵션은 소멸되며, 연결회사는 본 건 백업콜옵션 행사 전 12개월의 성과지표에 특정배수를 적용한 가치로 기존주주의 지분을 매입할 수 있는 콜옵션을 보유하고 있습니다.

(5) 당분기말 현재 당사는 스마트 케이앤비 부스터 펀드 등에 대하여 약정에 따른 추가출자의무가 존재합니다. 당사는 추후 캐피탈콜(Capital Call)방식으로 추가 잔여약정금액 78,670백만원, USD 60,847천, EUR 150천, INR 93,856천을 출자할 예정입니다.

(6) 당사는 관계기업인 미래에셋맵스일만사모부동산투자신탁 66호('펀드')가 서울시 성동구 성수동2가 333-16 외 4필지에 개발 예정인 업무시설 및 근린생활시설에 대하여, 동 펀드의 집합투자업자와 향후 준공 완료 시점부터 10년간 임차하는 책임임차와 특정시점에 감정평가가격으로 우선매수할 수 있는 권리를 포함한 업무협약을 체결하고 있습니다.

(7) 당사는 공동기업인 OVERDARE, Inc.에 대하여 합작투자계약상, 만장일치가 요구되는 결의사항 중 일부에 대해 교착상태가 발생하여 협의 기간내 합의에 이르지 못할 경우, 연결회사의 선택으로 공동참여자가 소유한 공동기업의 주식을 공정시장 가격으로 양수할 수 있습니다.

(8) 당사는 2024년 8월 30일에 (주)스폰랩스의 상환전환우선주, 전환우선주, 보통주를 인수하면서 특정 주주들과 주주간 계약을 체결하여 (주)스폰랩스의 특정 주주가 보유한 주식의 최대 50%에 대해 2026년 7월 1일부터 6개월 이내에 적격 후속투자 가격 등으로 매각을 요청할 수 있는 매도청구권을 보유하고 있습니다.

(9) 당사는 2025년 3월 28일에 Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주와 주주간 계약을 체결하였으며, 해당 주주간 계약상 지분 관련한 풋옵션, 콜옵션, 기타 조건은 다음과 같습니다.

구분	내용
풋옵션	기존 주주는 인수 종료일로부터 4년 경과 후 6개월 간 보유 주식 중 64.28%에 대해 최초 인수 가치 측정에 사용된 Revenue Multiple을 기준으로 산정된 가치로 양도를 요구할 수 있는 1차 풋옵션을 보유하고 있으며, 10년 경과 후 3개월 간 잔여 지분 전량에 대해 동일 방식으로 양도를 요구할 수 있는 2차 풋옵션도 보유하고 있습니다.
콜옵션	연결회사는 1차 풋옵션 종료 후 6개월 이내, 2차 풋옵션 종료 후 3개월 이내에 기존 주주가 보유한 지분을 동일한 평가 방식으로 매입할 수 있는 1차 및 2차 콜옵션을 보유하고 있습니다.
우선매수권 (ROFR)	기존 주주가 제3자에게 주식을 전량 양도하고자 할 경우, 연결회사는 동일 조건으로 우선매수권을 행사할 수 있습니다.
Drag Along Right	연결회사가 보유 지분 전량을 제3자에게 양도하고자 할 경우, 기존 주주에게 동일 조건으로 전량 동반양도를 요구할 수 있는 권리가 부여되어 있습니다.
Tag Along Right	연결회사가 제3자에게 주식을 양도하고자 할 경우, 기존 주주는 동일 조건으로 보유 지분 전량을 함께 양도할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.
처분 제한	기존 주주는 인수 종료일로부터 4년간 주식의 양도, 담보 제공 등 처분이 제한되며, 이후에도 연결회사의 우선매수권 대상이 됩니다.
기타	기존 주주가 경영권 변경이나 경쟁사와의 이해관계가 발생할 경우, 연결회사는 Accelerated Call Option을 행사하여 잔여 지분을 즉시 인수할 수 있습니다.

그 외의 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주식' - '12.우발채무와 주요 약정사항' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.채무제표 주식' - '12.우발채무와 주요 약정사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

## 6. 주요계약 및 연구개발활동

### 가. 주요 계약

(단위: 억원, 백만USD)

계약체결 시기	구분	계약상대방	목적	내용	금액	비고
2023년 11월	유형자산 취득	㈜중앙멀티플렉스개발	업무거점 확보 및 임차비용 절감	토지 및 건물 취득	2,435	(주1)
2024년 06월	임대차	㈜신한은행, 미래에셋자산운용㈜	사옥공간 임차	건축 예정인 시설 중 일부 공간에 대한 사옥 사용 목적 책임임대차	2,000	-

(주1) 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2023.11.07, 2023.11.30 에 공시한 '유형자산 취득결정'을 참고하여 주시기 바랍니다.

## 나. 연구개발활동

### (1) 연구개발 담당조직

당사는 부설연구소 및 연구개발조직과 종속회사인 (주)블루홀스튜디오, 라이징윙스(주), Striking Distance Studios, Inc., PUBG Mad Glory, LLC, Unknown Worlds Entertainment, Inc., KRAFTON EUROPE B.V. 등을 통하여 신규 콘텐츠 개발 및 관련 제반기술에 대한 연구를 진행하고 있습니다.

### (2) 연구개발비용

연구개발비용은 당사 및 종속법인의 연구개발 조직의 개발 활동과 직접 관련된 직접비 및 간접비를 포함한 비용을 합리적인 기준에 따라 산정한 금액을 적용하였으며, 종속기업의 사업 부문 및 인력구성 등을 고려하여 연구개발 활동이 주된 업무인 경우, 해당 법인의 전체 영업비용을 연구개발비용으로 산정하였습니다.

(단위: 백만원)

과 목	제19기 1분기 (2025년 1분기)	제18기 (2024년)	제17기 (2023년)	비고
연구개발비용 계	150,352	424,798	379,244	-
연구개발비 / 매출액 비율 [연구개발비용계 ÷ 당기매출액 × 100]	17.2%	15.7%	19.8%	-

제19기 1분기부터는 개발 활동과 직접적으로 관련된 직접비 외에 개발활동과 관련된 간접비도 포함하여 연구개발비용을 산정하

※ 었습니다. 변경된 기준에 따라 산정한 제18기 연구개발비용은 538,651백만원(매출액 대비 19.9%), 제17기는 402,921백만원(매출액 대비 21.1%)입니다.

### (3) 연구개발실적

당사 및 종속회사의 연구개발실적에 관한 자세한 사항은 'XII.상세표' - '4.연구개발실적(상세)'를 참고하여 주시기 바랍니다.

※상세 현황은 '상세표-4. 연구개발실적(상세)' 참조

## 7. 기타 참고사항

### 가. 지적재산권 보유현황

#### (1) 지적재산권 보유현황

(단위: 건)

구 분	상표권		디자인권		특허권		저작권	
	출원	등록	출원	등록	출원	등록	출원	등록
국내	37	289	-	16	6	35	-	64
해외	146	959	-	-	-	8	-	20
합 계	183	1,248	-	16	6	43	-	84

#### (2) 주요 지적재산권 현황

종류	취득일	제목 및 내용	근거법령	상용화 여부
상표권	2012.12.11	TERA	상표법	○
컴퓨터프로그램저작물	2013.05.14	테라(TERA The Exiled Realm of Arborea)	저작권법	○
컴퓨터프로그램저작물	2017.12.04	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (배틀그라운드)	저작권법	○
상표권	2018.02.02	PUBG	상표법	○
상표권	2018.02.02	배틀그라운드	상표법	○

**나. 법률 및 규정 등에 의한 규제사항**

당사의 영업에 적용되거나 영향을 미칠 수 있는 주요 법률 및 규정 등에 의한 규제 사항은 다음과 같습니다.

구분	내용	주무부처
게임물 등급분류 (게임산업진흥에 관한 법률)	- 게임물 제작 또는 배급하기 전에 게임물관리위원회 또는 자체등급분류사업자로 지정 받은 자로부터 사전 등급분류를 받아야 함	문화체육관광부
게임 과몰입중독 예방 조치 (게임산업진흥에 관한 법률)	- 게임물 관련사업자는 게임과몰입과 중독을 예방하기 위하여 과도한 게임물 이용 방지 조치 의무 이행해야 함 - 대표적으로 회원 가입 시 실명, 연령 및 본인 확인 의무, 청소년 가입 시 법정대리인의 동의 확보, 청소년 본인 또는 부모 등 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등을 제한할 수 있는 이른바 '선택적 셋다운제'가 있음	문화체육관광부
청소년 보호 (청소년보호법, 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률)	- 게임물이 청소년유해매체물로 지정 및 고시되는 경우 해당 게임물에 청소년유해표시를 하여야 하며, 해당 게임물을 판매하거나 그 이용에 제공하기 위하여는 나이 및 본인 여부를 확인하고 청소년에게 판매 또는 이용하도록 제공해서는 아니 됨 - 정보통신서비스 제공자 중 일일 평균 이용자 수, 매출액 등이 일정한 기준에 해당하고 청소년유해매체물을 제공 및 매개하는 자는 청소년 보호 책임자를 지정해야 함	여성가족부 / 방송통신위원회
소비자 보호 규제 (민법, 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률, 표시·광고의 공정화에 관한 법률 등)	- 통신판매업자는 19세 미만의 미성년자와 거래할 때에는 법정대리인의 동의가 없을 시 민법상 규정된 취소권에 따라 해당 거래를 취소할 수 있다는 점을 고지하여야 함 - 통신판매업자는 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률상 일정한 예외에 해당하지 아니하는 이상 원칙적으로 소비자에게 계약내용에 관한 서면을 받은 날로부터 7일 이내에 청약철회권을 보장하여야 함 - 표시·광고의 공정화에 관한 법률 및 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률상 사업자는 거짓, 기만, 과장된 표시·광고로 소비자를 유인하거나 소비자와 거래해서는 아니 됨	공정거래위원회
개인정보 규제 (개인정보 보호법)	- 개인정보를 수집 및 이용하거나 제3자에게 제공하려는 경우에는 법에서 정하는 사항을 정보주체에게 알리고, 각 동의를 받아야 하며, 이용자가 동의를 철회한 경우에는 지체없이 수집된 개인정보를 복구 및 재생할 수 없도록 파기하는 등 필요한 조치를 하여야 함 - 법에서 정하는 사항들을 포함한 개인정보처리방침을 수립하고 공개하여야 함 - 개인정보가 분실, 도난, 유출, 위조, 변조 또는 훼손되지 않도록 안전성 확보에 필요한 기술적·관리적 및 물리적 조치를 하여야 함	개인정보보호위원회
확률형 아이템 표시의무 (게임산업진흥에 관한 법률)	- 게임물 제작·배급업자는 게임물, 인터넷 홈페이지, 광고·선전물마다 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시하여야 함	문화체육관광부
청소년 결제한도	- PC 온라인게임과 관련하여 청소년의 온라인 결제한도를 매월 7만원으로 제한하는 것으로 실무상 게임물관리위원회가 게임물 등급분류 시 결제한도를 확인하는 방식으로 규제함	문화체육관광부



## 다. 업계의 현황

### (1) 산업의 특성

게임은 상대적으로 높은 접근성과 상대적으로 저렴한 비용으로 여가시간을 즐길 수 있는 대표적인 엔터테인먼트 수단입니다. PC, 모바일, 콘솔 등 디지털 플랫폼을 기반으로 창의적인 게임 소재와 다양한 장르를 통하여 전 세계 이용자들에게 서비스 저변이 확대되며, 높은 고부가가치와 경제성을 창출하고 있습니다. 또한, 언어, 국가, 문화 등의 장벽이 상대적으로 낮은 가운데 국내 게임사들의 제작 역량이 강화되며, 글로벌 시장 내 한국 게임의 위상은 더욱 확대되고 있는 추세입니다.

또한, 핵심 게임 IP는 탄탄한 스토리와 흥행이 검증된 세계관을 통하여 영화, 드라마, 웹툰, 애니메이션 등 다채로운 콘텐츠로 확대가 가능하며, 이를 통해 이용자를 지속적으로 유입하는 한편, 신규 비즈니스 기회 발굴을 위한 노력을 하고 있습니다. 중장기적으로는 AI/딥러닝 등 신기술을 접목한 게임과 멀티 플랫폼(Multi-Platform), 크로스 플레이(Cross-Play) 등의 플랫폼 진화에 힘입어 글로벌 게임 시장은 지속적인 성장을 이어갈 것으로 전망됩니다.

### (2) 산업의 성장성

글로벌 시장 조사기관 Newzoo에 따르면, 2025년 글로벌 게임 시장은 전년 대비 4.7% 성장한 약 1,863억 달러 규모로 예상됩니다. 2024년 주요 출시작 약세로 인해 성장률은 다소 완만해졌으나, 게임 콘텐츠의 혁신, AI기술의 발전, 클라우드 게이밍 등 기술적 진보와 더불어 게임의 접근성과 사용자 경험 향상이 주요한 성장 동력으로 작용하여, 장기적으로 지속적인 성장이 기대됩니다.

권역별로는 아시아태평양 지역이 전체 시장의 46%를 차지하며 가장 높은 비중을 기록하고 있으며, 북미 28%, 유럽 18%, 남미 4%, 중동 및 아프리카 4%로 구성되어 있습니다. 플랫폼별로는 모바일이 54%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 콘솔 25%, PC 21%로 구성되어 있습니다. PC 및 콘솔 게임 시장은 주요 기대작의 성과 저조로 점유율이 소폭 감소하였으나, AAA급 신작 및 신규 콘솔 하드웨어 출시가 예정됨에 따라 성장세를 회복할 것으로 예상합니다. 한편, 모바일 시장은 기존 앱 스토어 중심의 수익 모델에서 대체 스토어 및 D2C(Direct-to-Consumer) 모델로의 전환이 이루어지며 성장세가 확대될 것으로 예상됩니다.

최근 게임 산업에서는 모바일, PC, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 동일한 게임을 플레이할 수 있는 멀티 플랫폼 및 크로스플레이 출시가 활발하게 이루어지며, 플랫폼 간 경계가 점차 흐려지고 있습니다. 과거에는 고사양 게임이 PC와 콘솔에서만 가능했으나, 모바일 기기의 성능 향상으로 인해 이제 모바일에서도 PC 및 콘솔 수준의 게임을 원활하게 즐길 수 있게 되었습니다. 특히, 게임 개발사들은 PC와 콘솔에서 성공한 IP를 모바일로 재출시하는 경향이 더욱 두드러지고 있습니다. 멀티 플랫폼 출시는 한국 게임의 글로벌 경쟁력을 한층 강화할 것으로 기대되며, 이용자는 언제 어디서나 게임을 즐길 수 있고, 게임사 측면에서는 각 지역별 플랫폼 선호도에 맞춰 시장을 효과적으로 공략할 수 있는 이점을 얻게 됩니다. 예를 들어, 북미 및 유럽 시장에서는 콘솔, 아시아 시장에서는 모바일 게임에 대한 수요가 높아, 이러한 멀티 플랫폼 전략은 다양한 시장에서의 대응력을 강화하는 데 기여할 것입니다.

나아가, 게임은 단순한 엔터테인먼트를 넘어 '보면서 즐기고, 소통할 수 있는 콘텐츠'로서의 매력이 부각되고 있습니다. 이러한 흐름은 e스포츠 산업의 급속한 성장을 이끌었으며, 게임 라이브 스트리밍의 확산, 리그 및 토너먼트 인프라 확충, 글로벌 기업들의 투자 확대 등 다양한 요인에 의해 e스포츠 산업의 성장 속도가 더욱 빨라지고 있습니다. 이러한 e스포츠의 인기는 게임의 '보는 재미'와 결합되어 게임에 대한 대중들의 관심을 끌어올리는 긍정적인 영향을 미치고, 관련 게임 콘텐츠의 인기도 함께 상승하는 선순환 효과를 낳고 있습니다. 이러한

흐름은 e스포츠와 게임 산업 간의 시너지를 강화하며, 게임의 상업적 가치를 더욱 높이고 있습니다. 장기적으로 e스포츠 산업의 성장은 게임 산업 전반의 확장을 견인하며, 지속적인 성장을 촉진하는 핵심 동력으로 작용할 것으로 기대됩니다.

### (3) 경기변동의 특성 및 계절성

게임은 영화, 공연, 레저 스포츠 등에 비해 상대적으로 저렴한 비용으로 여가 시간을 즐길 수 있는 수단이라는 점에서 경기 불황 시 저렴한 엔터테인먼트 대체재로 주목받아 왔습니다. 과거부터 경기 상승기에는 게임 이용자의 지출 규모가 커지는 반면, 경기 하강기에는 타 여가 수단을 즐기던 이용자들이 보다 저렴한 레저 수단인 게임으로 유입되는 현상을 보여 게임 산업은 인플레이션 및 경기 변동에 대한 민감성이 낮은 경향을 보입니다.

또한, 게임의 시간적, 공간적 제약으로 인해 실내활동이 잦아지는 겨울, 명절, 방학 등과 같은 시기에 수요가 증가하는 편입니다. 따라서, 게임사들은 이러한 게임의 계절성을 고려하여 콘텐츠 업데이트 및 이벤트를 제공하고 있습니다.

### (4) 국내외 시장 여건 및 경쟁상황

게임 시장은 지속적인 성장과 함께 다수의 기업들이 진입하며 치열한 경쟁 구도가 형성되었습니다. 이러한 경쟁은 시장 발전의 촉매제가 되어왔으나, 최근 들어 경쟁 강도는 그 어느 때보다 더욱 심화되고 있습니다. 과거에는 중소기업의 게임사들도 비교적 자유롭게 신작을 개발하고 흥행을 이루며 높은 수익성을 누릴 수 있었으나, 점차 시장이 성숙기에 접어들면서 대형 게임사들이 시장 매출의 상당 부분을 차지하는 규모의 경제가 작용하는 구조로 변화하고 있습니다.

국내 게임 시장은 기존의 MMORPG 중심 구조에서 벗어나 오픈월드, 액션 RPG, 라이프 시뮬레이션, 탑다운 슈팅 등 다양한 장르로 확장되는 흐름을 보이고 있습니다. 이는 MMORPG 장르의 성장 정체와 함께, 전략 및 캐주얼 장르의 부상이 두드러지며 게임의 트렌드 변화가 감지되고 있기 때문입니다. 이에 따라, 기존 MMORPG 장르로는 서구권 유저들의 취향을 반영한 콘텐츠 개발을 통해 신규 시장 개척을 추구하는 한편, 다작 전략을 통해 포트폴리오를 확장하고 안정적인 실적 성장을 도모하는 경향이 두드러지고 있습니다.

그러나 다작을 추구하더라도 개별 게임의 흥행을 보장하기 어려운 환경이 조성되고 있으며, 중국 대형 퍼블리셔들이 강력한 자본력을 바탕으로 기대작의 퍼블리싱 권한을 선점하는 사례가 증가하면서, 게임사들의 자체 개발 경쟁력 확보가 더욱 중요한 요소로 부각되고 있습니다.

또한, 게임 산업은 각국의 복잡한 규제 환경과 문화적 차이를 고려해야 하는 글로벌 시장 특성을 지니고 있으며, 이에 대응하기 위해 기업들은 자체 글로벌 사업 역량을 구축하거나, 역량을 보유한 퍼블리셔와의 협업을 강화하는 전략을 필수적으로 채택하고 있습니다. 이러한 흐름 속에서, 개발사가 자체 퍼블리싱 역량을 확장하거나, 퍼블리셔가 개발력을 확보하여 자체 게임 IP를 확대하는 등 개발사와 퍼블리셔 간의 사업 경계가 점차 허물어지는 구조적 변화가 나타나고 있습니다.

## 라. 회사의 현황

### (1) 회사의 개요

당사는 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로, 당사의 대표 게임 타이틀로 전 세계 200개국 이상에서 서비스되고 있는 <배틀그라운드>, 멀티 플랫폼으로 출시된 <서브노티카> 등 다수의 글로벌 게임 IP를 확보하고 있습니다. 이러한 글로벌 전략의 성과로 인해 현재 당사의 2025년 1분기 누적 매출액 중 약 95%가 해외에서 발생되고 있으며, 전 세계 권역에서 당사의 게임이 서비스되고 있습니다.

(2) 회사의 주요 라인업

당사 및 산하 스튜디오에서 현재 서비스를 운영 중인 주요 게임은 아래와 같습니다.

연번	게임명	개발 스튜디오	장르	플랫폼
1	<배틀그라운드> (PUBG: BATTLEGROUNDS)	펍지	배틀로얄	PC, 모바일, 콘솔
2	<뉴스테이트 모바일> (NEW STATE Mobile)	펍지	배틀로얄	모바일
3	<테라> (TERA)	블루홀	MMORPG	콘솔
4	<미니골프킹> (Mini Golf King)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
5	<골프킹: 월드투어> (Golf King: World Tour)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
6	<디펜스 더비> (Defense Derby)	라이징윙스	타워 디펜스	모바일
7	<로드 투 발라: 월드워2> (Road to Valor: World War II)	드림모션	전략	모바일
8	<로닌: 더 라스트 사무라이> (Ronin: The Last Samurai)	드림모션	액션	모바일
9	<로드 투 발라: 엠파이어스> (Road to Valor: Empires)	드림모션	전략	모바일
10	<칼리스토 프로토콜> (The Callisto Protocol)	스트라이킹 디스턴스 스튜디오	서바이벌 호러	PC, 콘솔
11	<리랙티드> (REDACTED)	스트라이킹 디스턴스 스튜디오	로그라이트	PC, 콘솔
12	<내추럴 셀렉션 2> (Natural Selection 2)	언노운월즈	전략, FPS	PC
13	<서브노티카> (Subnautica)	언노운월즈	액션, 어드벤처	PC, 콘솔
14	<서브노티카: 빌로우 제로> (Subnautica: Below Zero)	언노운월즈	액션, 어드벤처	PC, 콘솔
15	<문브레이커> (Moonbreaker)	언노운월즈	턴제 전략	PC
16	<스매시 레전드> (Smash Legends)	5민랩	액션	PC, 모바일
17	<킬 더 크로우즈> (Kill The Crows)	5민랩	탑다운 슈터	PC
18	<디 어센트> (The Ascent)	네온 자이언트	액션 슈터 RPG	PC
19	<트리니티 서바이버즈> (Trinity Survivors)	플라이웨이게임즈	로그라이트	PC
20	<인조이> (inZOI)	인조이스튜디오	시뮬레이션	PC

### (3) 당사의 개발 스튜디오

당사는 멀티 타이틀을 자체 서비스할 수 있는 역량과 조직 구조를 확보하고 있으며, 총 14개의 스튜디오 체제를 구축하였습니다.

모회사인 당사는 게임의 개발 초기 단계부터 산하 개발 스튜디오와의 지속적인 커뮤니케이션을 통해 게임의 개발 계획과 방향성을 발전시키고, 출시를 위한 마케팅 전략 추진, 서비스 운영 전략을 실행하는 역할을 수행하고 있습니다. 개발 스튜디오는 개발 조직으로서 명확한 정체성을 바탕으로 온전히 제작에 집중하며 지속 성장 가능한 환경을 조성하고 있습니다.

당사는 지속적으로 역량 있는 개발사를 발굴하고 지분투자 또는 인수하는 전략을 통해 경쟁력 높은 게임을 개발 및 퍼블리싱할 계획입니다.

당사의 개발 스튜디오 현황은 다음과 같습니다.

연번	개발 스튜디오	장르	비고
1	펍지	배틀로얄, 서바이벌	- <배틀그라운드> 개발사로 대형 배틀로얄 개발 경험 보유 - <뉴스테이트 모바일>, <썬더 티어원> 개발
2	블루홀	MMORPG	- (주)크래프톤 내 In-House 스튜디오 형태에서 2020년 12월 분할신설 - <테라>, <엘리온> 등 대형 MMORPG 개발 경험 보유
3	라이징윙스	캐주얼 (스포츠, 아케이드)	- (주)피닉스와 (주)딜루전스튜디오가 합병하며 신설 - <볼링킹>, <디펜스 더비> 등 모바일 게임 다수 개발
4	드림모션	액션, 전략, 로그라이트	- 모바일게임 전문 개발사, 다양한 도전을 통한 기존 게임을 재해석하고 새롭게 조합하는 역량 보유 - <건스트라이더>, <로드 투 발러: 월드워2>, <로닌: 더 라스트 사무라이> 개발
5	스트라이킹 디스턴스 스튜디오	서바이벌, 호러	- 2019년 5월 설립된 미국 소재의 스튜디오로 개발 역량이 높은 개발진으로 구성 - <칼리스트 프로토콜> 개발
6	언노운월즈	액션, 어드벤처, 전략, FPS	- 독창적 Creativity에 기반한 게임 제작 철학 및 IP를 보유한 미국 소재 스튜디오 - <서브노티카>, <내추럴 셀렉션>, <문브레이커> 개발
7	5인랩	액션, 실시간대전	- 장르와 플랫폼을 넘나드는 다양한 도전, 제작 역량 보유 - <토이클래시>, <스매시 레전드> 등 개발
8	네온 자이언트	액션 슈터 RPG	- 소규모팀으로 고품질 게임 개발 역량을 보유한 스웨덴 소재 스튜디오 - <디 어센트> 개발
9	몬트리올 스튜디오	미정	- 2022년 11월 설립된 캐나다 소재 스튜디오로 글로벌 역량을 갖춘 개발진으로 구성 - 판타지 소설 <눈물을 마시는 새> IP 기반 게임 제작 목표
10	벡터 노스	액션 어드벤처 샌드박스	- 독창적 게임시장을 갖춘 체코에 허브를 구축하기 위하여 2023년 2월 설립 - 체코와 한국 개발팀 공동 제작, PvEvP 액션 어드벤처 샌드박스 장르 게임 제작 목표
11	헬루게임즈	시뮬레이션	- (주)크래프톤 인큐베이팅 프로그램 '스페셜 프로젝트2' 영입양수 - <언커버 더 스모킹 건> 등 AI 기술 기반의 게임 개발
12	플라워웨이게임즈	퍼즐, 로그라이트, 액션 어드벤처	- 발굴된 크리에이티브에 대한 소프트런칭 지원을 위하여 2023년 9월 출범 - <트리니티 서바이버즈> 등 개발
13	탱고 게임웍스	리듬 액션	- 2010년 설립된 일본의 개발사 탱고 게임웍스의 현지 개발 인력 영입 및 <하이파이 러시> IP 확보 - <하이파이 러시>의 차기작 제작 목표
14	인조이스튜디오	시뮬레이션	- 독창적인 Creative를 지속적으로 개발하기 위하여 2024년 12월 설립 - <인조이> 등 소형 언어 모델을 활용한 챗봇 기능과 크래프톤의 시기술을 집약한 게임 개발

#### (4) 회사의 경쟁우위 요소

##### 1) 글로벌 메가 IP 보유

게임 시장에서 초기 이용자를 끌어들이는데 가장 결정적인 요소는 메가 IP로, 그 이유는 다양합니다. 먼저 메가 IP는 시간이 경과하여도 이용자들의 관심을 지속적으로 받는 스테디셀러의 특성을 지니며, 굳건한 팬층을 보유하고 있습니다. 이로 인해 메가 IP를 지닌 게임은 신작 게임들에 비해 인지도에서 큰 우위를 차지하게 됩니다. 또한, 시장에는 많은 신작 게임이 계속해서 출시되지만, 메가 IP를 기반으로 한 세계관의 확장 및 후속작 출시를 이용자들의 선택에 큰 영향을 줄 수 있습니다. 뿐만 아니라, 메가 IP는 그 자체만으로도 강력한 마케팅 도구의 역할을 합니다. 큰 마케팅 예산 없이 IP 파워만으로 대량의 이용자 유입을 기대할 수 있으며, 이는 게임 개발사에게 게임의 흥행을 보장해주는 요인이 됩니다.

당사는 글로벌 메가 IP인 <배틀그라운드>를 전 세계 이용자들에게 더욱 오랫동안 사랑받을 수 있는 프랜차이즈로 발전시키고 있습니다. 그 일환으로, <배틀그라운드>의 세계관을 확장하는 모바일게임 <뉴스테이트 모바일>을 자체 개발하여 출시하였습니다. 보다 장기적으로는 게임 IP에서 그치지 않고 미디어, 엔터테인먼트 사업까지 독립적인 프로젝트로 확장하여 다양한 콘텐츠 포트폴리오를 구축해 나갈 계획입니다.

##### 2) 글로벌 개발 및 기술 역량 확보

최근 게임 산업 내 수많은 게임이 출시됨에 따라 전문화되고 있으며, 고도화된 IT 기술이 빠르게 적용되고 있습니다. 사용자들의 기대는 지속적으로 높아지고 있으며, 이를 충족하기 위해 게임에 적용되는 기술의 복잡성과 난이도 또한 과거 대비 크게 향상되었습니다.

<배틀그라운드>의 성공은 글로벌 인재들의 역량과 최첨단 기술이 결합된 결과입니다. 당사는 전 세계 주요 권역에 걸쳐 글로벌 개발팀을 운영하고 있으며, 이 팀들은 확장 가능한 시스템 환경을 구축해 각 지역별 요구 사항에 맞춰 효율적으로 대응하고 있습니다. 건플레이 구현은 당사의 핵심 경쟁력 중 하나로, 과거 탄도 움직임만을 단순히 레이저 형식의 일직선으로 표현했던 것과는 달리, 탄도의 복잡한 물리적 특성부터 총기의 미세한 감각까지 세심하게 구현하는 엔지니어링 역량이 뒷받침되고 있습니다.

한편, 전 세계 각 권역의 개발 인력은 각기 고유한 기술적 강점을 보유하고 있습니다. 아시아 지역의 개발 인력은 대규모 온라인 게임 개발과 라이브 서비스에 대한 깊은 경험을 바탕으로 다중 접속 환경에서의 강점을 보유하고 있습니다. 서구 지역의 개발팀은 그래픽 디자인과 엔지니어링 분야에서 특히 뛰어난 성과를 내고 있으며, 콘솔을 중심으로 한 싱글 플레이어 비디오게임 개발에서도 큰 전문성을 발휘하고 있습니다.

글로벌 협력 및 기술공유는 당사의 중요한 경쟁력 중 하나입니다. 'Krafton Developers C:onnect(KDC:)'를 통해 전 세계의 개발자들이 기술적 노하우를 공유하고 있으며, '코드 공유 시스템(Code Sharing System)', 전문가 피드백 시스템 등을 통해 스튜디오 간 협업을 원활하게 이끌어내고 있습니다. 이러한 협력 프로세스는 개발 중 발생할 수 있는 복잡한 기술적 이슈 해결에 크게 기여하며, 당사의 게임들이 최고의 사용자 경험을 제공함으로써 글로벌 게임 시장에서 당사를 차별화하는 중요한 요소로 작용하고 있습니다.

##### 3) 글로벌 퍼블리싱 및 라이브 서비스 역량(Live Ops)

국내 게임 시장의 경쟁이 격화됨에 따라 게임 시장 내 해외 진출 기회가 더욱 중요해지고 있습니다. 그리고, 음악, 소셜, 영화 등 타 엔터테인먼트 산업과 달리 게임은 언어의 장벽이 비교적 낮아 국내 게임사들이 비교적 쉽게 진출을 시도할 수 있으며, 이에 해외 게임 시장을 적극적으로 공략하고 있습니다. 그러나 이용자의 성향과 선호하는 장르의 차이, 그리고 국내와는 크게 다른 해외 게임 시장의 특성 때문에, 단순히 게임을 제작하고 언어만 해당 권역에 맞게 변경하여 출시하는 전략만으로는 경쟁력을 유지하기 어려워지고 있습니다. 이처럼 사용자 성향과 문화적 차이가 깊게 녹아 있는 해외 시장에서, 당사처럼 여러 국가에서 게임 운영

경험을 보유한 게임사의 능력은 핵심 역량으로 간주되고 있습니다.

게임 내 서비스(in-game) 역량만큼, 게임 외부의 서버 관리와 운영(out-game) 능력도 글로벌 시장에서의 경쟁력을 좌우하는 핵심 요소입니다. 당사의 <배틀그라운드> PC의 경우 최고 동시 접속자가 약 330만 명에 달하여 대규모 트래픽을 원활하게 처리하고 관리한 경험이 있습니다. 이러한 운영 전문성과 글로벌 서버 관리 능력은 당사의 주요 강점 중 하나입니다. 당사는 추후 출시될 일부 차기작에 대해, 모 퍼블리셔-자 스튜디오 체계로 직접 퍼블리싱을 진행할 계획이며, 독자적인 역량을 바탕으로 글로벌 시장에서 직접 서비스를 제공함으로써 글로벌 게임사로의 입지를 더욱 공고히 할 것입니다.

#### 4) 멀티 플랫폼 컨버팅 기술력

게임의 성공은 단순히 게임의 내용뿐만 아니라 그 게임이 제공되는 플랫폼의 특성과 그 플랫폼을 사용하는 이용자의 선호와 수요를 충족시키는 것에 달려 있습니다.

당사는 플랫폼별 주요 수요층의 특성과 선호를 특성을 깊이 이해하고 있어, 하나의 게임 IP를 다양한 플랫폼에 맞게 최적화하여 제공하는 멀티 플랫폼 전략을 성공적으로 실행하고 있습니다. 모바일 게임 이용자는 짧고 간결한 플레이 타임과 편의성을 선호하기 때문에 라이트 버전의 게임 제공이 필요하고, 반면 콘솔 게임 이용자는 몰입감 있는 게임 경험을 원하므로 고품질의 그래픽과 사운드가 필수적입니다. PC 이용자는 온라인 멀티플레이와 같은 커뮤니티 기능을 중시합니다.

당사는 이런 멀티 플랫폼 변환 역량을 통해 시장 내 다양한 세그먼트의 이용자들에게 동일한 IP의 게임을 제공할 수 있게 되었습니다. 이는 당사의 수익 다양화와 브랜드 가치 향상에 기여하고 있으며, 당사를 게임 산업의 선두로 이끌어 나가는 주요 원동력 중 하나로 작용하고 있습니다.

당사는 PC, 모바일, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 게임 서비스를 동시에 운영하면서 확보한 기술역량과 데이터 축적을 통하여 사용자 중심의 서비스를 제공할 수 있게 되었습니다. 이러한 최적화 능력은 해외 시장에서 핵심 경쟁력으로 작용할 것입니다.

#### (5) 신규사업 등의 내용 및 전망

##### 1) 신흥시장 지역 확장

당사는 향후 높은 성장 잠재력을 보유한 인도, 중동, 아프리카와 같은 신흥시장에 주목하고 있습니다. 특히 인도는 게임 시장의 지속적인 성장과 함께 주요 시장으로 부상할 가능성이 매우 높은 지역으로 평가됩니다. 이에 따라 당사는 인도 법인을 설립하고 운영 역량을 강화하여 <배틀그라운드 모바일 인디아(이하 <BGMI>)>가 인도 시장 내 입지를 공고히 하는 데 주력해왔습니다.

그 결과, <BGMI>는 인도에서 국민 게임으로 자리매김하였습니다. <BGMI>의 지속적인 성장을 위해 당사는 <BGMI> IP 프랜차이즈화를 추진하여 브랜드 가치를 극대화하고, 게임 퍼블리셔로서의 입지를 더욱 공고히 할 예정입니다. 또한, 인도는 게임을 넘어 다양한 산업에서 사업 다각화의 기회가 높은 시장으로, 당사는 게임 뿐만 아니라 다양한 분야에서 신규 성장 기회를 적극 모색하여 장기적인 성장을 추진할 방침입니다.

##### 2) <배틀그라운드> IP 프랜차이즈 및 다각화

당사는 글로벌 IP <배틀그라운드> 프랜차이즈의 성장을 목표로 다양한 시도를 이어가고 있습니다. 이를 통해 <배틀그라운드>를 단순한 게임을 넘어 더 넓은 문화적 경험을 제공하는 프랜차이즈로 발전시키고자 합니다. 먼저, 핵심 콘텐츠를 강화하여 유저들에게 보다 깊이 있는 게임 경험을 제공하고, 지속적인 플레이를 유도할 수 있도록 투자를 확대하고 있습니다. 또한, 다양한 플랫폼과 세대의 잠재 유저를 고려하여 <배틀그라운드> IP를 기반으로 한 신규

게임을 개발함으로써, 글로벌 시장과 플랫폼 전반에서의 입지를 더욱 공고히 해 나가고자 합니다. 뿐만 아니라, e스포츠, 체험형 공간, 미디어 콘텐츠 등 다양한 방식으로 게임을 직접 플레이하지 않는 대중들도 <배틀그라운드> IP를 접할 수 있도록 하고 있으며, 이를 통해 글로벌 IP로서의 가치를 더욱 확장해 나갈 계획입니다.

이와 함께, 당사는 IP 다각화의 일환으로 다양한 프로젝트를 추진하고 있습니다. 3월 출시된 <인조이>는 당사의 신규 IP로, 유저가 자신만의 도시와 일상을 설계하고 운영하는 라이프 시뮬레이션 게임입니다. 현실감 있는 그래픽과 자유도 높은 플레이 구조로 유저들의 호응을 얻고 있으며, 향후 BIG 프랜차이즈 IP로 육성해 다양한 플랫폼과 콘텐츠로 확장해 나갈 계획입니다. 프로젝트 윈드리스(Windless)는 한국 판타지 소설 '눈물을 마시는 새' IP를 활용한 콘텐츠로, 비주얼 R&D 작업을 거쳐 아트북을 국내 출시하였으며, 이를 기반으로 한 게임 개발을 진행하고 있습니다. 이를 위해 캐나다 몬트리올에 현지 스튜디오를 설립하고, 글로벌 시장을 겨냥한 게임 제작에 박차를 가하고 있습니다.

### 3) AI, 딥 러닝(Deep Learning) 기술

당사는 AI 원천 기술에 선제적으로 투자하고 연구를 통해 게임 제작과 퍼블리싱의 효율성을 높여왔으며, NeurIPS, ICML, ICLR 등 세계 우수 AI학회에 38편의 논문이 채택되는 등 글로벌 최고 수준의 성과를 이어가고 있습니다.

이러한 기술력을 바탕으로 최근 출시한 <인조이>에는 Smart Zoi 등 다양한 AI 기술을 적용하였으며, 유저들로부터 자연스럽게 몰입도 높은 시뮬레이션에 대한 긍정적인 평가를 받았습니다.

Smart Zoi는 Co-Playable Character(CPC) 개념을 실험적으로 구현한 기능으로, AI와 유저가 능동적으로 상호작용하며 새로운 플레이 경험을 제공한다는 점에서 기존 게임과 차별화됩니다. 당사는 CPC 구현을 위해 Human-AI Interaction 기술, Large Language Model(LLM) 기반의 추론 및 결정 기술, 강화학습을 통한 게임플레이 기술을 결합해 솔루션을 연구하고 있으며, 특히 게임에 최적화된 Gaming Small Language Model(Gaming SLM)을 통해 CPC가 게임 환경을 깊이 이해하고, 자연스러운 상호작용을 가능하도록 하고 있습니다.

앞으로도 다양한 개발 프로젝트에 AI 기술을 융합함으로써, 플레이 완성도와 사용자 참여 방식을 고도화함으로써, 새로운 게임 패러다임을 제시해 나갈 것입니다.

### III. 재무에 관한 사항

#### 1. 요약재무정보

##### 가. 요약 연결 재무정보

(단위 : 백만원)

구 분	제19기 (2025년 1분기)	제18기 (2024년)	제17기 (2023년)
I. 유동자산	5,304,899	5,004,427	3,964,417
1. 현금및현금성자산	555,104	581,660	721,049
2. 유동성당기손익-공정가치측정금융자산	3,655,480	3,190,300	2,340,390
3. 매출채권	864,290	1,006,750	700,401
4. 기타유동금융자산	141,125	140,259	146,958
5. 기타유동자산	83,404	80,530	48,968
6. 당기법인세자산	5,496	4,928	6,651
II. 비유동자산	3,042,250	2,915,037	2,476,040
1. 관계기업 및 공동기업투자	742,097	722,011	571,252
2. 당기손익-공정가치측정금융자산	222,463	222,237	167,156
3. 기타포괄손익-공정가치측정금융자산	137,259	92,599	133,473
4. 유형자산	330,791	239,749	257,029
5. 무형자산	678,204	656,239	607,782
6. 투자부동산	555,684	557,389	544,483
7. 기타비유동금융자산	131,012	127,239	69,151
8. 기타비유동자산	128,734	180,383	30,116
9. 이연법인세자산	110,601	111,773	93,453
10. 파생상품자산	5,405	5,418	2,145
자산총계	8,347,149	7,919,464	6,440,457
I. 유동부채	825,144	784,830	520,691
II. 비유동부채	327,955	305,502	360,946
부채총계	1,153,099	1,090,332	881,637
I. 지배기업의 소유주지분	7,191,407	6,827,838	5,554,423
1. 자본금	4,926	4,926	4,924
2. 자본잉여금	1,478,877	1,477,796	1,472,034
3. 기타자본	254,090	263,651	182,510
4. 이익잉여금	5,453,514	5,081,465	3,894,955
II. 비지배지분	2,643	1,294	4,397
자본총계	7,194,050	6,829,132	5,558,820
부채와자본총계	8,347,149	7,919,464	6,440,457
구 분	2025.01.01~2025.03.31	2024.01.01~2024.12.31	2023.01.01~2023.12.31
I. 영업수익	874,184	2,709,774	1,910,576
II. 영업비용	416,908	1,527,286	1,142,531

III. 영업이익	457,276	1,182,488	768,046
IV. 법인세비용차감전순이익	498,878	1,722,678	828,615
V. 법인세비용	127,418	420,085	234,555
VI. 당기순이익	371,460	1,302,593	594,060
지배기업 소유주지분	372,049	1,306,090	595,362
비지배지분	(589)	(3,497)	(1,301)
VII. 기타포괄손익	7,381	73,473	(1,117)
VIII. 당기총포괄이익	378,841	1,376,066	592,944
지배기업 소유주지분	379,433	1,379,588	594,010
비지배지분	(592)	(3,522)	(1,066)
기본주당이익 (단위 : 원)	8,185	28,593	12,812
희석주당이익 (단위 : 원)	8,113	28,384	12,750
연결회사에 포함된 회사수	35	33	31

나. 요약 별도 재무정보

(단위 : 백만원)

구분	제19기 1분기 (2025년 1분기)	제18기 (2024년)	제17기 (2023년)
I. 유동자산	4,962,233	4,660,209	3,696,863
1. 현금및현금성자산	372,193	416,920	511,491
2. 유동성당기손익-공정가치측정금융자산	3,608,538	3,147,866	2,335,113
3. 매출채권	858,804	997,093	693,578
4. 기타유동금융자산	55,854	33,393	117,469
5. 기타유동자산	66,844	64,937	39,212
II. 비유동자산	3,222,957	3,092,123	2,637,209
1. 종속기업,관계기업,공동기업투자	1,716,303	1,656,117	1,406,370
2. 당기손익-공정가치측정금융자산	218,999	218,765	164,384
3. 기타포괄손익-공정가치측정금융자산	137,259	92,599	133,473
4. 유형자산	240,384	157,076	190,374
5. 무형자산	8,039	7,350	11,602
6. 투자부동산	555,684	557,389	547,341
7. 기타비유동금융자산	118,819	124,629	68,863
8. 기타비유동자산	140,428	192,091	37,021
9. 이연법인세자산	87,042	86,107	75,638
10. 파생상품자산	-	-	2,143
자산총계	8,185,190	7,752,332	6,334,072
I. 유동부채	796,099	745,386	488,123
II. 비유동부채	190,071	173,440	253,913
부채총계	986,170	918,826	742,036
I. 자본금	4,926	4,926	4,924
II. 자본잉여금	2,509,956	2,508,734	2,497,344
III. 기타자본	4,469	15,927	42,536
IV. 이익잉여금	4,679,669	4,303,919	3,047,232
자본총계	7,199,020	6,833,506	5,592,036
부채와자본총계	8,185,190	7,752,332	6,334,072
종속·관계·공동기업 투자주식의 평가방법	원가법	원가법	원가법
구분	2025.01.01~2025.03.31	2024.01.01~2024.12.31	2023.01.01~2023.12.31
I. 영업수익	859,424	2,636,976	1,838,446
II. 영업비용	398,025	1,428,401	1,026,825
III. 영업이익	461,399	1,208,575	811,620
IV. 법인세비용차감전순이익	500,673	1,804,543	974,071
V. 법인세비용	124,923	428,276	245,993
VI. 당기순이익	375,750	1,376,267	728,077
VII. 기타포괄손익	5,486	(34,616)	(20,411)
VIII. 당기총포괄이익	381,236	1,341,651	707,666
기본주당이익 (단위 : 원)	8,266	30,129	15,668
희석주당이익 (단위 : 원)	8,194	29,909	15,592

## 2. 연결재무제표

### 2-1. 연결 재무상태표

#### 연결 재무상태표

제 19 기 1분기말 2025.03.31 현재

제 18 기말 2024.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 19 기 1분기말	제 18 기말
자산		
유동자산	5,304,899,144,572	5,004,427,032,417
현금및현금성자산 (주4)	555,104,021,704	581,659,970,379
유동성당기손익-공정가치측정금융자산 (주4)	3,655,479,813,766	3,190,300,273,578
매출채권 (주4)	864,290,051,908	1,006,750,035,978
기타유동금융자산 (주4,5)	141,124,886,032	140,258,700,532
기타유동자산	83,404,470,381	80,529,562,787
당기법인세자산	5,495,900,781	4,928,489,163
비유동자산	3,042,249,971,619	2,915,036,535,598
관계기업 및 공동기업투자 (주6)	742,096,761,565	722,011,324,401
당기손익-공정가치측정금융자산 (주4)	222,462,610,669	222,236,655,573
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 (주4)	137,259,423,424	92,599,023,544
유형자산 (주7)	330,791,236,789	239,748,530,737
무형자산 (주8)	678,203,567,939	656,239,213,017
투자부동산 (주9)	555,683,770,476	557,388,744,444
기타비유동금융자산 (주4,5)	131,012,120,874	127,238,471,056
기타비유동자산	128,733,546,109	180,382,786,328
이연법인세자산	110,601,521,242	111,773,473,220
파생상품자산 (주4)	5,405,412,532	5,418,313,278
자산총계	8,347,149,116,191	7,919,463,568,015
부채		
유동부채	825,143,681,034	784,829,947,760
단기차입금 (주4)	7,000,000,000	7,000,000,000
유동성당기손익-공정가치측정금융부채 (주4)	28,196,196,056	27,799,840,320
기타유동금융부채 (주4)	271,662,965,496	291,073,747,280
기타유동부채	150,242,621,662	155,930,972,132
당기법인세부채	368,041,897,820	303,025,388,028
비유동부채	327,955,209,985	305,502,018,028
당기손익-공정가치측정금융부채 (주4)	34,348,879,514	33,883,935,120
순확정급여부채 (주10)	28,115,809,368	26,627,822,131
총당부채 (주11)	14,727,347,461	13,479,779,256
기타비유동금융부채 (주4)	167,615,393,040	143,285,908,264

기타비유동부채	31,172,133,864	35,068,650,600
이연법인세부채	51,975,646,738	53,155,922,657
부채총계	1,153,098,891,019	1,090,331,965,788
자본		
지배기업의 소유주지분	7,191,407,186,780	6,827,837,668,465
자본금 (주13)	4,926,328,600	4,925,891,100
자본잉여금 (주13)	1,478,876,541,679	1,477,796,495,250
기타자본 (주13,14)	254,090,529,430	263,650,606,055
이익잉여금	5,453,513,787,071	5,081,464,676,060
비지배지분	2,643,038,392	1,293,933,762
자본총계	7,194,050,225,172	6,829,131,602,227
부채와자본총계	8,347,149,116,191	7,919,463,568,015

## 2-2. 연결 포괄손익계산서

### 연결 포괄손익계산서

제 19 기 1분기 2025.01.01 부터 2025.03.31 까지

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 19 기 1분기		제 18 기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익 (주15)	874,184,373,846	874,184,373,846	665,908,746,665	665,908,746,665
영업비용 (주16)	416,908,344,120	416,908,344,120	355,407,898,035	355,407,898,035
영업이익	457,276,029,726	457,276,029,726	310,500,848,630	310,500,848,630
기타수익	121,991,703,549	121,991,703,549	180,668,179,727	180,668,179,727
기타비용	78,524,932,389	78,524,932,389	21,481,353,745	21,481,353,745
금융수익	6,256,053,277	6,256,053,277	8,940,614,282	8,940,614,282
금융비용	2,623,722,115	2,623,722,115	2,279,814,895	2,279,814,895
지분법손익 (주6)	(5,497,092,819)	(5,497,092,819)	(11,047,132,955)	(11,047,132,955)
법인세비용차감전순이익	498,878,039,229	498,878,039,229	465,301,341,044	465,301,341,044
법인세비용 (주17)	127,418,213,369	127,418,213,369	116,677,629,363	116,677,629,363
분기순이익	371,459,825,860	371,459,825,860	348,623,711,681	348,623,711,681
기타포괄손익	7,381,214,845	7,381,214,845	26,767,941,114	26,767,941,114
후속적으로 당기손익으로 재분류 되지 않는 항목:	5,420,358,205	5,420,358,205	(6,119,919,301)	(6,119,919,301)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	5,420,358,205	5,420,358,205	(6,134,239,280)	(6,134,239,280)
순확정급여제도의 재측정요소	0	0	14,319,979	14,319,979
후속적으로 당기손익으로 재분류 되는 항목:	1,960,856,640	1,960,856,640	32,887,860,415	32,887,860,415
지분법자본변동 (주6)	(369,984,338)	(369,984,338)	3,657,530,318	3,657,530,318
해외사업환산손익	2,330,840,978	2,330,840,978	29,230,330,097	29,230,330,097
분기총포괄이익	378,841,040,705	378,841,040,705	375,391,652,795	375,391,652,795
분기순손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분	372,049,111,011	372,049,111,011	349,991,703,382	349,991,703,382
비지배지분	(589,285,151)	(589,285,151)	(1,367,991,701)	(1,367,991,701)
총포괄손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분	379,433,228,485	379,433,228,485	376,802,641,089	376,802,641,089
비지배지분	(592,187,780)	(592,187,780)	(1,410,988,294)	(1,410,988,294)
주당이익 (주18)				
기본주당이익 (단위 : 원)	8,185	8,185	7,574	7,574
희석주당이익 (단위 : 원)	8,113	8,113	7,530	7,530

## 2-3. 연결 자본변동표

### 연결 자본변동표

제 19 기 1분기 2025.01.01 부터 2025.03.31 까지

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

(단위 : 원)

	자본						
	소계					비지배지분	자본 합계
	자본금	자본잉여금	기타자본	이익잉여금	소계 합계		
2024.01.01 (기초자본)	4,923,729,000	1,472,034,191,371	182,510,510,016	3,894,954,771,671	5,554,423,202,058	4,397,058,973	5,558,820,261,031
1. 총포괄손익:	0	0	26,810,937,707	349,991,703,382	376,802,641,089	(1,410,988,294)	375,391,652,795
분기손익	0	0	0	349,991,703,382	349,991,703,382	(1,367,991,701)	348,623,711,681
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	(6,134,239,280)	0	(6,134,239,280)	0	(6,134,239,280)
순확정급여부채의 재측정요소	0	0	14,319,979	0	14,319,979	0	14,319,979
지분법자본변동	0	0	3,657,530,318	0	3,657,530,318	0	3,657,530,318
해외사업환산손익	0	0	29,273,326,690	0	29,273,326,690	(42,996,593)	29,230,330,097
2. 자본에 직접 인식된 주주와의 거래:	175,000	(579,545,460)	(13,802,762,222)	0	(14,382,132,682)	3,926,950	(14,378,205,732)
종속기업 취득							
종속기업 유상증자							
비지배지분과의 거래	0	(1,624,273,431)	0	0	(1,624,273,431)	(172,855,220)	(1,797,128,651)
주식기준보상거래	175,000	1,044,727,971	4,263,493,868	0	5,308,396,839	176,782,170	5,485,179,009
자기주식취득	0	0	(18,066,256,090)	0	(18,066,256,090)	0	(18,066,256,090)
2024.03.31 (기말자본)	4,923,904,000	1,471,454,645,911	195,518,685,501	4,244,946,475,053	5,916,843,710,465	2,989,997,629	5,919,833,708,094
2025.01.01 (기초자본)	4,925,891,100	1,477,796,495,250	263,650,606,055	5,081,464,676,060	6,827,837,668,465	1,293,933,762	6,829,131,602,227
1. 총포괄손익:	0	0	7,384,117,474	372,049,111,011	379,433,228,485	(592,187,780)	378,841,040,705
분기손익	0	0	0	372,049,111,011	372,049,111,011	(589,285,151)	371,459,825,860
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	5,420,358,205	0	5,420,358,205	0	5,420,358,205
순확정급여부채의 재측정요소							0
지분법자본변동	0	0	(369,984,338)	0	(369,984,338)	0	(369,984,338)
해외사업환산손익	0	0	2,333,743,607	0	2,333,743,607	(2,902,629)	2,330,840,978
2. 자본에 직접 인식된 주주와의 거래:	437,500	1,080,046,429	(16,944,194,099)	0	(15,863,710,170)	1,941,292,410	(13,922,417,760)
종속기업 취득	0	0	0	0	0	2,177,492,463	2,177,492,463
종속기업 유상증자	0	0	0	0	0	18,990,831	18,990,831
비지배지분과의 거래	0	(142,203,521)	0	0	(142,203,521)	(322,740,873)	(464,944,394)
주식기준보상거래	437,500	1,222,249,950	8,066,309,402	0	9,288,996,852	67,549,989	9,356,546,841
자기주식취득	0	0	(25,010,503,501)	0	(25,010,503,501)	0	(25,010,503,501)
2025.03.31 (기말자본)	4,926,328,600	1,478,876,541,679	254,090,529,430	5,453,513,787,071	7,191,407,186,780	2,643,038,392	7,194,050,225,172

2-4. 연결 현금흐름표  
연결 현금흐름표

제 19 기 1분기 2025.01.01 부터 2025.03.31 까지

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 19 기 1분기	제 18 기 1분기
영업활동으로 인한 현금흐름	529,613,727,213	218,968,308,244
분기순이익	371,459,825,860	348,623,711,681
분기순이익조정을 위한 가감 (주19)	129,729,783,743	32,436,604,817
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동 (주19)	88,230,415,891	(149,302,814,504)
이자 수취	4,917,882,401	8,567,995,816
이자 지급	(2,479,498,578)	(2,141,703,781)
배당금 수취	311,763,367	0
법인세 납부	(62,556,445,471)	(19,215,485,785)
투자활동으로 인한 현금흐름	(534,503,525,981)	(57,931,565,094)
1.투자활동으로 인한 현금유입액	6,536,422,897,308	4,264,059,683,816
단기금융상품의 감소	20,955,390,821	9,942,160,000
단기대여금의 회수	1,526,898,900	1,714,838,448
장기금융상품의 감소	33,461,357	0
장기대여금의 회수	200,000,000	200,000,000
당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	6,506,552,878,906	4,249,062,608,053
보증금의 감소	41,461,842	379,883,771
리스채권의 회수	2,886,049,577	2,729,817,785
유형자산의 처분	820,106,461	24,407,591
무형자산의 처분	3,406,649,444	5,968,168
2.투자활동으로 인한 현금유출액	(7,070,926,423,289)	(4,321,991,248,910)
단기금융상품의 증가	(19,233,735,264)	(7,673,379,352)
장기금융상품의 증가	(53,855,583)	(53,616,171)
장기대여금의 증가	(600,000,000)	(300,000,000)
당기손익-공정가치측정금융자산의 취득	(6,933,397,184,987)	(4,277,076,214,081)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 취득	(37,295,782,754)	(2,018,699,650)
보증금의 증가	(6,473,192,102)	(790,491,366)
유형자산의 취득	(12,860,717,000)	(6,738,538,664)
무형자산의 취득	(811,778,048)	(2,806,061,688)
투자부동산의 취득	0	(8,892,376,326)
관계기업투자의 취득	(30,574,579,611)	(12,046,479,534)
사업결합으로 인한 현금유출	(20,052,010,802)	0
장기선급금의 증가	(9,573,587,138)	(3,595,392,078)
재무활동으로 인한 현금흐름	(28,089,586,485)	(22,191,376,879)
1.재무활동으로 인한 현금유입액	2,569,659,014	331,996,000
리스인센티브의 수령	1,720,930,183	0

종속기업 유상증자	18,990,831	0
주식선택권의 행사	829,738,000	331,996,000
2.재무활동으로 인한 현금유출액	(30,659,245,499)	(22,523,372,879)
리스부채의 상환	(18,661,521,635)	(16,378,632,130)
자기주식의 취득	(11,997,723,864)	(6,113,512,220)
비지배지분 취득	0	(31,228,529)
현금및현금성자산의 증가(감소)	(32,979,385,253)	138,845,366,271
분기초 현금및현금성자산	581,659,970,379	721,048,785,947
현금및현금성자산의 환율변동효과	6,423,436,578	20,707,738,960
분기말 현금및현금성자산	555,104,021,704	880,601,891,178

### 3. 연결재무제표 주석

#### 1. 일반적인 사항 (연결)

기준서 제1110호 '연결재무제표'에 의한 지배기업인 주식회사 크래프톤(이하 "지배기업")은 주식회사 블루홀스튜디오 등 35개의 종속기업(이하 주식회사 크래프톤 및 종속기업을 일괄하여 "연결회사")을 연결대상으로 하여 분기연결재무제표를 작성하였습니다.

##### 1.1. 회사의 개요

연결회사의 지배기업은 소프트웨어 개발 및 관련 부대사업을 목적으로 2007년 3월 26일에 설립되었으며, 본사는 서울특별시 강남구 테헤란로 231(역삼동)에 위치하고 있습니다. 지배기업은 2018년 11월 30일자로 주식회사 블루홀에서 주식회사 크래프톤으로 사명을 변경하였습니다.

지배기업은 2021년 8월 10일에 유가증권시장에 상장하였습니다.

수차례의 주식선택권의 행사 및 유상증자 등과 2021년 5월 4일자로 실시한 5:1 액면분할을 통하여 당분기말 현재 지배기업의 자본금은 보통주 4,926백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

주주명	소유주식수(주)	지분율
장병규	7,133,651	14.89%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.86%
국민연금공단	3,439,195	7.18%
자기주식	2,479,574	5.18%
기타	28,216,989	58.89%
합 계	47,911,049	100.00%

##### 1.2. 종속기업의 현황

당분기말 및 전기말 현재 연결재무제표 작성대상에 포함된 종속기업의 현황은 다음과 같습니다.

투자기업	종속기업	소재지	지분율(%)(*1)		결산월	업종
			당분기말	전기말		
㈜크래프톤	㈜블루홀스튜디오	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	En Masse Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 공급
	라이징왕스㈜	대한민국	100	100	12월	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매
	Krafton Americas, Inc.	미국	100	100	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급
	KRAFTON EUROPE B.V.	네덜란드	100	100	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급
	KRAFTON CHINA	중국	100	100	12월	게임 개발 및 공급
	KP PTE. LTD.	싱가포르	100	100	12월	컨설팅 자문 및 투자
	Striking Distance Studios, Inc.	미국	100	100	12월	소프트웨어 개발
	KRAFTON JAPAN, Inc.	일본	100	100	12월	게임 개발 및 서비스
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	스페인	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	KRAFTON Ventures, Inc.	미국	100	100	12월	투자
	PUBG Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	영상물 제작업
	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	인도	99.9	99.9	3월	게임 소프트웨어 개발 및 공급
	SDS Interactive Canada Inc.	캐나다	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	㈜드림모션	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	㈜명스플로우(*2)	대한민국	89.6	89.6	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	웅니크래프트랩스㈜(*3)	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 판매업
	Krafton Global GP, LLC	미국	100	100	12월	투자

	Krafton Global, LP	미국	100	100	12월	투자
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	㈜5인랩	대한민국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발 및 공급
	Neon Giant AB	스웨덴	73	73	12월	게임 소프트웨어 개발
	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	캐나다	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	VECTOR NORTH s.r.o.	체코	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	㈜렐루게임즈	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	㈜플라이웨이게임즈	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	Tango Gameworks, Inc.(+4)	일본	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	㈜인조이스튜디오(+4)	대한민국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	Blue Ocean Capital Fund I, L.P.(+4)	캐나다	98.9	100	12월	투자
	Nautilus Mobile App Private Limited(+5)	인도	85.1	-	3월	게임 소프트웨어 개발
Krafton Americas, Inc.	PUBG Mad Glory, LLC	미국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
KRAFTON Ventures, Inc.	Krafton Ventures, L.L.C.	미국	100	100	12월	투자
	Krafton Ventures Fund, L.P.	미국	99	99	12월	투자
Krafton Ventures, L.L.C.	Krafton Ventures Fund, L.P.	미국	1	1	12월	투자
PUBG Entertainment, Inc.	StoryCraft LLC.(+6)	미국	100	-	12월	영상물 제작업
En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발

- (+1) 지배기업과 종속기업이 보유한 지분의 단순합산 지분율을 의미합니다.
- (+2) 당분기 중 해산을 결의하였습니다.
- (+3) 전기 중 ㈜립투우게임즈의 사명이 유니크래프트랩스㈜로 변경되었습니다.
- (+4) 전기 중 신규 투자로 인하여 종속기업 범위에 포함되었습니다.
- (+5) 당분기 중 추가 투자로 인하여 종속기업 범위에 포함되었습니다.
- (+6) 당분기 중 신규 투자로 인하여 종속기업 범위에 포함되었습니다.

### 1.3 종속기업의 재무정보

당분기말 및 전기말 현재 연결대상 종속기업의 요약재무현황은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

종속기업명	당분기말(+)				당분기(+)			
	유동자산	비유동자산	유동부채	비유동부채	영업수익	계속영업손익	기타포괄손익	분기총포괄손익
㈜블루홀스튜디오	16,403,217	3,135,109	5,224,672	4,922,083	7,669,227	(2,122,624)	-	(2,122,624)
En Masse Entertainment, Inc.	182,291	10,368,222	64,974,585	-	-	(427,850)	149,528	(278,322)
라이징왕스㈜	9,287,187	3,101,319	39,272,021	6,861,741	4,557,880	1,069,663	-	1,069,663
Krafton Americas, Inc.	30,678,321	19,506,440	6,722,853	11,324,494	17,666,050	1,611,579	(708,464)	903,115
KRAFTON EUROPE B.V.	25,539,357	21,612,945	16,366,979	11,179,278	15,435,612	746,237	739,043	1,485,280
KRAFTON CHINA	7,560,261	3,691,244	3,639,876	2,329,834	3,613,446	(76,600)	3,435	(73,165)
PUBG Mad Glory, LLC	18,536,764	6,813,881	9,110,408	1,483,237	9,477,253	796,015	(30,375)	765,640
KP PTE. LTD.	3,919,845	2,714,302	368	-	-	(8,115)	(15,929)	(24,044)
Striking Distance Studios, Inc.	51,485,134	8,872,188	3,106,671	4,038,145	10,378,602	1,114,517	(79,234)	1,035,283
KRAFTON JAPAN, Inc.	3,527,208	4,161,050	2,326,166	2,712,334	984,722	50,624	99,683	150,307
Striking Distance Studios Spain, S.L.	2,843,353	934,237	631,061	516,398	1,100,618	67,667	97,862	165,529
KRAFTON Ventures, Inc.	200,875	2,441,595	26,228	-	-	(2,626)	(507)	(3,133)
Krafton Ventures, L.L.C.	55,534	23,549	-	-	-	271	(129)	142
Krafton Ventures Fund, L.P.	3,165,165	1,466,471	-	-	-	15,411	(10,870)	4,541

En Masse Entertainment Texas, Inc.	22,033	-	31,554,970	-	-	(355,546)	71,014	(284,532)
PUBG Entertainment, Inc.	241,469	216,634	1,268,093	-	957	984	1,945	2,929
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	12,025,095	15,499,633	5,968,275	8,871,067	7,580,027	15,773	95,825	111,598
SDS Interactive Canada Inc.	1,127,505	80,979	66,154	140,344	818,301	52,905	1,031	53,936
㈜드림모션	8,027,558	412,551	548,906	263,778	744,386	(220,109)	-	(220,109)
㈜명스플로우	5,194,524	-	4,967,057	123,928	1,272,730	19,792,411	-	19,792,411
올니크래프트랩스㈜	2,398,210	1,369,085	1,205,227	1,142,826	2,115,940	25,112	-	25,112
Krafton Global GP, LLC	297,424	-	-	-	-	737	(701)	36
Krafton Global, LP	1,141,261	-	-	-	-	(82,201)	(3,705)	(85,906)
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	132,818,936	12,904,443	2,140,072	-	10,448,161	2,412,466	(308,481)	2,103,985
㈜5민랩	11,894,461	1,983,176	11,005,178	876,131	1,105,647	(2,831,899)	-	(2,831,899)
Neon Giant AB	7,618,696	1,057,845	19,920,485	406,930	178,602	(1,072,953)	(109,119)	(1,182,072)
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	5,879,348	6,730,190	2,310,766	2,290,337	4,289,570	260,684	6,429	267,113
VECTOR NORTH s.r.o.	3,520,532	914,076	1,057,056	86,929	1,611,857	28,629	155,499	184,128
㈜렐루게임즈	5,683,710	383,543	405,413	532,737	18,578	(1,379,594)	-	(1,379,594)
㈜플레이웨이게임즈	18,328,813	1,088,209	1,274,627	650,897	759,502	(1,828,916)	-	(1,828,916)
Tango Gameworks, Inc.	6,446,635	6,147,213	2,609,844	2,533,520	2,101,234	90,755	341,994	432,749
㈜인조이스튜디오	10,670,664	3,080,217	2,962,042	1,816,963	6,237,718	287,872	-	287,872
Blue Ocean Capital Fund I, L.P.	894,490	-	6,682	-	-	(387,621)	12,273	(375,348)
StoryCraft LLC.	-	-	-	-	-	-	-	-
Nautilus Mobile App Private Limited	9,527,270	349,388	1,788,809	422,634	-	-	-	-

(\*) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

(단위:천원)

종속기업명	전기말(*1)				전분기(*1)			
	유동자산	비유동자산	유동부채	비유동부채	영업수익	계속영업손익	기타포괄손익	분기총포괄손익
㈜블루홀스튜디오	15,123,016	5,930,691	4,757,431	4,898,431	6,540,441	(474,984)	-	(474,984)
En Masse Entertainment, Inc.	197,176	10,368,222	64,711,149	-	-	490,320	(2,482,106)	(1,991,786)
라이징월스㈜	11,005,021	3,269,055	41,935,612	7,174,616	2,095,520	(4,532,354)	-	(4,532,354)
Krafton Americas, Inc.	29,276,015	20,054,251	7,206,202	11,566,225	15,693,520	1,410,365	1,059,646	2,470,011
KRAFTON EUROPE B.V.	27,521,425	22,364,090	19,786,349	12,081,273	15,383,231	910,214	248,057	1,158,271
KRAFTON CHINA	8,980,695	225,670	3,947,454	8,919	2,078,990	(81,312)	148,561	67,249
PUBG Mad Glory, LLC	20,029,494	7,205,710	7,313,935	5,942,347	8,666,967	805,916	413,269	1,219,185
KP PTE. LTD.	3,939,583	2,720,780	2,540	-	-	1,962	271,101	273,063
Striking Distance Studios, Inc.	50,724,660	9,433,496	3,627,957	4,318,514	9,688,125	1,013,358	1,894,850	2,908,208
KRAFTON JAPAN, Inc.	6,786,689	1,383,464	4,343,206	1,349,059	1,554,053	98,298	(47,525)	50,773
Striking Distance Studios Spain, S.L.	2,472,143	1,009,121	489,771	526,929	1,013,149	35,276	33,056	68,332
KRAFTON Ventures, Inc.	200,888	2,441,654	23,168	-	-	(3,584)	8,399	4,815
Krafton Ventures, L.L.C.	56,318	23,549	925	-	-	400	2,318	2,718
Krafton Ventures Fund, L.P.	3,157,373	1,469,971	249	-	(408)	22,109	179,856	201,965
En Masse Entertainment Texas, Inc.	21,918	-	31,270,323	-	-	(372,509)	(1,162,249)	(1,534,758)
PUBG Entertainment, Inc.	241,174	217,151	1,271,244	-	-	1,247	(31,999)	(30,752)
KRAFTON INDIA PRIVATE	7,535,545	16,425,341	7,034,326	9,650,658	3,098,547	(539,451)	150,536	(388,915)

LIMITED									
SDS Interactive Canada Inc.	1,169,351	4,520	86,563	139,259	573,448	40,478	19,938	60,416	
㈜드림모션	8,232,825	377,045	551,058	253,745	1,151,941	183,481	-	183,481	
㈜명스플로우	3,338,505	1,284	22,487,628	541,034	5,340,390	(22,446)	-	(22,446)	
웅니크래프트랩스㈜	2,506,731	1,245,640	1,323,651	1,139,561	-	(6,151)	-	(6,151)	
Krafton Global GP, LLC	297,388	-	-	-	-	1,464	11,427	12,891	
Krafton Global, LP	1,227,167	-	-	-	-	(74,392)	59,791	(14,601)	
Thingsflow Inc.(*2)	-	-	-	-	-	(2,376)	(1,855)	(4,231)	
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	130,152,538	12,749,832	1,719,061	-	7,696,919	7,644,107	4,769,518	12,413,625	
㈜5민랩	4,792,271	2,070,074	1,244,717	789,400	2,239,906	(1,700,751)	-	(1,700,751)	
Neon Giant AB	2,833,065	717,916	12,714,138	430,370	390,700	(2,207,691)	(302,104)	(2,509,795)	
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	6,135,186	5,323,590	2,162,917	1,554,536	2,787,302	199,533	132,455	331,988	
VECTOR NORTH s.r.o.	3,370,909	940,938	1,068,088	137,624	1,449,105	73,480	(14,939)	58,541	
㈜젤루게임즈	6,995,479	460,980	470,118	505,025	104	(1,223,365)	-	(1,223,365)	
㈜플레이웨이게임즈	20,041,553	1,331,591	1,448,299	616,013	73,469	(2,340,536)	-	(2,340,536)	
Tango Gameworks, Inc.	7,039,291	-	21,556	-	-	-	-	-	
㈜인조이스튜디오	8,496,341	2,418,235	813,316	1,556,911	-	-	-	-	
Blue Ocean Capital Fund I, L.P.	143,798	-	457,616	-	-	-	-	-	

(\*1) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

(\*2) 전기 중 청산되었으며, 연결범위에서 제외되기 이전까지 연결재무제표에 포함된 재무정보를 기준으로 작성되었습니다.

#### 1.4. 연결범위의 변동

당분기 및 전분기 중 연결재무제표의 작성대상 종속기업의 변동은 다음과 같습니다.

##### (1) 당분기

구분	종속기업명	사유
포함	StoryCraft LLC.	신규 설립
	Nautilus Mobile App Private Limited	인수

##### (2) 전분기

전분기 중 연결재무제표의 작성대상에서 변동한 종속기업은 존재하지 않습니다.

## 2. 중요한 회계정책 (연결)

다음은 연결재무제표의 작성에 적용된 중요한 회계정책입니다. 이러한 정책은 별도의 언급이 없다면, 표시된 회계기간에 계속적으로 적용됩니다.

### 2.1 재무제표 작성기준

연결회사의 2025년 3월 31일로 종료하는 3개월 보고기간에 대한 중간요약연결재무제표는 기업회계기준서 제1034호 '중간재무보고'에 따라 작성되었습니다.

중간요약연결재무제표는 연차연결재무제표에 기재할 것으로 요구되는 모든 정보 및 주석사항을 포함하고 있지 아니하므로, 2024년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표의 정보

도 함께 참고하여야 합니다.

### 2.1.1 연결회사가 채택한 제·개정 기준서 및 해석서

연결회사는 2025년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제·개정 기준서 및 해석서를 신규로 적용하였습니다.

#### (1) 기업회계기준서 제1021호 '환율변동효과'와 기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초채택' 개정 - 교환가능성 결여

통화의 교환가능성을 평가하고 다른 통화와 교환이 가능하지 않다면 현물환율을 추정하며 관련 정보를 공시하도록 하고 있습니다. 해당 기준서의 개정이 연결재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

### 2.1.2 연결회사가 적용하지 않은 제·개정 기준서 및 해석서

제정 또는 공표되었으나 시행일이 도래하지 않아 적용하지 아니한 제·개정 기준서 및 해석서는 다음과 같습니다.

#### (1) 기업회계기준서 제1109호 '금융상품', 제1107호 '금융상품: 공시' 개정

실무에서 제기된 의문에 대응하고 새로운 요구사항을 포함하기 위해 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'과 제1107호 '금융상품: 공시'가 개정되었습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 주요 개정내용은 다음과 같습니다. 연결회사는 동 개정으로 인한 재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

- 특정 기준을 충족하는 경우, 결제일 전에 전자지급시스템을 통해 금융부채가 결제된 것으로(제거된 것으로) 간주할 수 있도록 허용
- 금융자산이 원리금 지급만으로 구성되어 있는지의 기준을 충족하는지 평가하기 위한 추가 지침을 명확히 하고 추가함.
- 계약상 현금흐름의 시기나 금액을 변경시키는 계약조건이 기업에 미치는 영향과 기업이 노출되는 정도를 금융상품의 각 종류별로 공시
- 기타포괄손익-공정가치측정금융상품 지정 지분상품에 대한 추가 공시

#### (2) 한국채택국제회계기준 연차개선Volume 11

한국채택국제회계기준 연차개선Volume 11은 2026년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 연결재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

- 기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초채택': K-IFRS 최초 채택시 위험회피회계 적용
- 기업회계기준서 제1107호 '금융상품:공시' : 제거 손익, 실무적용지침
- 기업회계기준서 제1109호 '금융상품' : 리스부채의 제거 회계처리와 거래가격의 정의
- 기업회계기준서 제1110호 '연결재무제표' : 사실상의 대리인 결정
- 기업회계기준서 제1007호 '현금흐름표' : 원가법

## 2.2 회계정책

중간요약연결재무제표의 작성에 적용된 유의적 회계정책과 계산방법은 주석 2.1.1에서 설명하는 제  
· 개정 기준서의 적용으로 인한 변경 사항을 제외하고는 2024년 12월 31일로 종료되는 회계기간에  
대한 연차연결재무제표 작성에 적용된 회계정책이나 계산방법과 동일합니다.

### 3. 중요한 회계추정 및 가정 (연결)

연결회사는 미래에 대하여 추정 및 가정을 하고 있습니다. 추정 및 가정은 지속적으로 평가되며, 과  
거 경험과 현재의 상황에서 합리적으로 예측가능한 미래의 사건과 같은 다른 요소들을 고려하여 이  
루어집니다. 이러한 회계추정은 실제 결과와 다를 수도 있습니다.

중간요약연결재무제표 작성시 사용된 중요한 회계추정 및 가정은 2024년 12월 31일로 종료되는 회  
계기간에 대한 연차연결재무제표 작성에 적용된 회계추정 및 가정과 동일합  
니다.

## 4. 공정가치 (연결)

(1) 당분기말 및 전기말 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

금융자산의 장부금액과 공정가치에 대한 공시\_장부금액

당분기말

(단위 : 천원)

	공정가치로 측정하는 금융자산	상각후원가로 측정하는 금융자산, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융자산 - 리스채 권	금융자산, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융자 산	3,655,479,814			3,655,479,814
당기손익-공정가치측정금융자산	222,462,611			222,462,611
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	137,259,423			137,259,423
파생상품자산	5,405,413			5,405,413
현금및현금성자산		555,104,022		555,104,022
매출채권		864,290,052		864,290,052
기타유동금융자산		130,784,241	10,340,645	141,124,886
기타비유동금융자산		113,968,631	17,043,490	131,012,121
금융자산	4,020,607,261	1,664,146,946	27,384,135	5,712,138,342

전기말

(단위 : 천원)

	공정가치로 측정하는 금융자산	상각후원가로 측정하는 금융자산, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융자산 - 리스채 권	금융자산, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융자 산	3,190,300,274			3,190,300,274
당기손익-공정가치측정금융자산	222,236,656			222,236,656
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	92,599,024			92,599,024
파생상품자산	5,418,313			5,418,313
현금및현금성자산		581,659,970		581,659,970
매출채권		1,006,750,036		1,006,750,036
기타유동금융자산		128,399,666	11,859,035	140,258,701
기타비유동금융자산		108,827,322	18,411,149	127,238,471
금융자산	3,510,554,267	1,825,636,994	30,270,184	5,366,461,445

금융자산의 장부금액과 공정가치에 대한 공시\_공정가치

당분기말

(단위 : 천원)

	측정 전체			금융자산, 분류 합계
	공정가치			
	금융자산, 분류			금융자산, 분류 합계
	공정가치로 측정하는 금융자산	상각후원가로 측정하는 금융자산, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융자산 - 리스채 권	
유동성당기손익-공정가치측정금융자 산	3,655,479,814			3,655,479,814
당기손익-공정가치측정금융자산	222,462,611			222,462,611
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	137,259,423			137,259,423
파생상품자산	5,405,413			5,405,413
현금및현금성자산		555,104,022		555,104,022
매출채권		864,290,052		864,290,052
기타유동금융자산		130,784,241	10,340,645	141,124,886
기타비유동금융자산		113,968,631	17,043,490	131,012,121
금융자산	4,020,607,261	1,664,146,946	27,384,135	5,712,138,342

전기말

(단위 : 천원)

측정 전체				
공정가치				
금융자산, 분류				
	공정가치로 측정하는 금융자산	상각후원가로 측정하는 금융자산, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융자산 - 리스채권	금융자산, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	3,190,300,274			3,190,300,274
당기손익-공정가치측정금융자산	222,236,656			222,236,656
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	92,599,024			92,599,024
파생상품자산	5,418,313			5,418,313
현금및현금성자산		581,659,970		581,659,970
매출채권		1,006,750,036		1,006,750,036
기타유동금융자산		128,399,666	11,859,035	140,258,701
기타비유동금융자산		108,827,322	18,411,149	127,238,471
금융자산	3,510,554,267	1,825,636,994	30,270,184	5,366,461,445

금융부채의 장부금액과 공정가치에 대한 공시\_장부금액

당분기말

(단위 : 천원)

	공정가치로 측정하는 금융부채	상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융부채 - 리스부채	금융부채, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융부채	28,196,196			28,196,196
당기손익-공정가치측정금융부채	34,348,880			34,348,880
단기차입금		7,000,000		7,000,000
기타유동금융부채		190,312,186	81,350,779	271,662,965
기타비유동금융부채		29,608,552	138,006,841	167,615,393
금융부채	62,545,076	226,920,738	219,357,620	508,823,434

전기말

(단위 : 천원)

	공정가치로 측정하는 금융부채	상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융부채 - 리스부채	금융부채, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융부채	27,799,840			27,799,840
당기손익-공정가치측정금융부채	33,883,935			33,883,935
단기차입금		7,000,000		7,000,000
기타유동금융부채		219,754,599	71,319,148	291,073,747
기타비유동금융부채		23,650,382	119,635,526	143,285,908
금융부채	61,683,775	250,404,981	190,954,674	503,043,430

금융부채의 장부금액과 공정가치에 대한 공시\_공정가치

당분기말

(단위 : 천원)

측정 전체				
공정가치				
금융부채, 분류				
	공정가치로 측정하는 금융부채	상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융부채 - 리스부채	금융부채, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융부채	28,196,196			28,196,196
당기손익-공정가치측정금융부채	34,348,880			34,348,880

단기차입금		7,000,000		7,000,000
기타유동금융부채		190,312,186	81,350,779	271,662,965
기타비유동금융부채		29,608,552	138,006,841	167,615,393
금융부채	62,545,076	226,920,738	219,357,620	508,823,434

전기말

(단위 : 천원)

측정 전체				
공정가치				
금융부채, 분류				금융부채, 분류 합계
공정가치로 측정하는 금융부채	상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융부채 - 리스부채		
유동성당기손익-공정가치측정금융부채	27,799,840			27,799,840
당기손익-공정가치측정금융부채	33,883,935			33,883,935
단기차입금		7,000,000		7,000,000
기타유동금융부채		219,754,599	71,319,148	291,073,747
기타비유동금융부채		23,650,382	119,635,526	143,285,908
금융부채	61,683,775	250,404,981	190,954,674	503,043,430

상각후원가측정기타금융부채에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

금융부채, 분류	
상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류	
주식기준보상약정	
종업원급여 및 주식기준보상	
기타유동금융부채	85,296,797
기타비유동금융부채	22,344,416

전기말

(단위 : 천원)

금융부채, 분류	
상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류	
주식기준보상약정	
종업원급여 및 주식기준보상	
기타유동금융부채	126,070,726
기타비유동금융부채	16,793,622

(2) 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 측정치

가. 공정가치 서열체계 및 측정방법

공정가치 서열체계 및 측정방법에 대한 공시

공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계의 모든 수준 합계

<p>공정가치 측정방법에 대한 기술</p>				<p>공정가치란 측정일에 시장참여자 사이의 정상거래에서 자산을 매도 하면서 수취하거나 부채를 이전하면서 지급하게 될 가격을 의미합니다. 공정가치 측정은 측정일에 현행 시장 상황에서 자산을 매도하거나 부채를 이전하는 시장참여자 사이의 정상거래에서의 가격을 추정하는 것으로, 연결회사는 공정가치 평가시 시장정보를 최대한 사용하고, 관측 가능하지 않은 변수는 최소한으로 사용하고 있습니다.</p>
<p>공정가치 측정 분류내의 공정가치 계열체의 수준에 대한 기술</p>	<p>-수준 1: 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대한 접근 가능한 활성시장의 조정되지 않은 공시가격 수준          활성시장에서 거래되는 금융상품의 공정가치는 보고기간말 현재 고시되는 시장가격에 기초하여 산정하고 있습니다. 거래소, 판매자, 중개인, 산업집단, 평가기관 또는 감독기관을 통해 공시가격이 용이하게 그리고 정기적으로 이용가능하고, 그러한 가격이 독립된 당사자 사이에서 정기적으로 발생한 실제 시장 거래를 나타낸다면, 이를 활성시장으로 간주합니다. 연결회사가 보유하고 있는 금융자산의 공시되는 시장가격은 보고기간말 증가입니다. 이러한 상품들은 '수준 1'에 포함하고 있습니다. '수준 1'에 포함된 상품은 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산으로 구성됩니다.</p>	<p>-수준 2: 수준 1의 공시가격 이외의 자산이나 부채에 대해 직접적으로 또는 간접적으로 관측 가능한 투입 변수          연결회사는 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치에 대하여 평가기법을 사용하여 결정하고 있습니다. 연결회사는 자산이나 부채의 공정가치로서 자체적으로 개발한 내부평가모형을 통해 평가한 값을 사용하거나 독립적인 외부평가기관이 평가한 값을 제공받아 사용하고 있습니다. 연결회사는 현금흐름할인기법을 활용하고 있으며 보고기간말 현재 시장 상황에 근거하여 가정을 수립하고 있습니다. 이러한 평가기법은 관측가능한 시장정보를 최대한 사용하고 기업특유정보를 최소한으로 사용합니다. 이때, 해당상품의 공정가치 측정에 요구되는 모든 유의적인 투입변수가 관측가능하다면 해당상품은 '수준 2'에 포함하고 있습니다.</p>	<p>-수준 3: 자산이나 부채에 대한 관측가능하지 않은 투입변수          만약 하나 이상의 유의적인 투입변수가 관측가능한 시장정보에 기초한 것이 아니라면 해당 상품은 '수준 3'에 포함하고 있습니다. '수준 3'에 포함된 자산 및 부채는 원가기준법, 순자산가치평가법, 이항모형 등을 사용합니다.</p>	<p>자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우, 연결회사는 최대한 시장에서 관측가능한 투입변수를 사용하고 있습니다. 공정가치는 다음과 같이 가치평가법에 사용된 투입 변수에 기초하여 공정가치 계열체 내에서 분류됩니다.</p>

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채

당분기말 및 전기말 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 계열체별 금액은 다음과 같습니다.

자산의 공정가치측정에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

측정 전체														
공정가치														
금융자산, 범주														
당기손익-공정가치 측정 금융자산		기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산						파생상품자산						
공정가치 계열체의 모든 수준		공정가치 계열체			공정가치 계열체의 모든 수준			공정가치 계열체		공정가치 계열체의 모든 수준			공정가치 계열체	
공정가치 계열체		공정가치 계열체		공정가치 계열체		공정가치 계열체		공정가치 계열체		공정가치 계열체		공정가치 계열체		
수준 1	수준 2	수준 3	의 모든 수준 합계	수준 1	수준 2	수준 3	의 모든 수준 합계	수준 1	수준 2	수준 3	의 모든 수준 합계			
금융자산	0	3,655,479,814	222,462,611	3,877,942,425	40,083,069	0	97,176,354	137,259,423	0	0	5,405,413	5,405,413		

측정 전체													
공정가치													
금융자산, 범주													
당기손익-공정가치측정금융자산					기타포괄손익-공정가치측정금융자산					파생상품자산			
공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계	공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계	공정가치 서열체계의 모든 수준			
공정가치 서열체계	공정가치 서열체계	공정가치 서열체계	공정가치 서열체계의 모든 수준	공정가치 서열체계	공정가치 서열체계	공정가치 서열체계	공정가치 서열체계의 모든 수준	공정가치 서열체계	공정가치 서열체계	공정가치 서열체계	공정가치 서열체계의 모든 수준	공정가치 서열체계	공정가치 서열체계의 모든 수준
수준 1	수준 2	수준 3	의 모든 수준	수준 1	수준 2	수준 3	의 모든 수준	수준 1	수준 2	수준 3	의 모든 수준	수준 1	수준 2
금융자산	0	3,190,300,274	222,236,656	3,412,536,930	31,582,522	0	61,016,502	92,599,024	0	0	5,418,313	5,418,313	

부채의 공정가치측정에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

측정 전체				
공정가치				
금융부채, 범주				
당기손익-공정가치측정금융부채				
공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계의 모든 수준
공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계의 모든 수준	
금융부채	0	0	62,545,076	62,545,076

전기말

(단위 : 천원)

측정 전체				
공정가치				
금융부채, 범주				
당기손익-공정가치측정금융부채				
공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계의 모든 수준
공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계의 모든 수준	
금융부채	0	0	61,683,775	61,683,775

당분기말 및 전기말 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가방법과 투입변수는 다음과 같습니다.

공정가치로 측정되는 자산 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가방법과 투입변수에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

측정 전체																	
공정가치																	
자산																	
당기손익-공정가치측정금융자산						기타포괄손익-공정가치측정금융자산						파생상품자산					
공정가치 서열체계의 모든 수준																	
공정가치 서열체계 수준 2			공정가치 서열체계 수준 3			공정가치 서열체계 수준 2			공정가치 서열체계 수준 3			공정가치 서열체계 수준 2			공정가치 서열체계 수준 3		
평가방법																	
평가방법		수익증권법		수익증권법		수익증권법		수익증권법		수익증권법		수익증권법		수익증권법		수익증권법	
평가방법		원금흐름법		원금흐름법		원금흐름법		원금흐름법		원금흐름법		원금흐름법		원금흐름법		원금흐름법	
평가방법		공선가격결		공선가격결		공선가격결		공선가격결		공선가격결		공선가격결		공선가격결		공선가격결	
평가방법		순자산가치		순자산가치		순자산가치		순자산가치		순자산가치		순자산가치		순자산가치		순자산가치	
평가방법		인법		인법		인법		인법		인법		인법		인법		인법	
평가방법		정모형		정모형		정모형		정모형		정모형		정모형		정모형		정모형	
평가방법		이항모형		이항모형		이항모형		이항모형		이항모형		이항모형		이항모형		이항모형	
자산		3,655,479,814		92,895,605		129,567,006				97,176,354						5,405,413	
공정가치측정 방법 사용된 투입변수에 대한 기술, 자산		선물옵션		취득원가		피투자회사 보유자산의 공정가치				취득원가						연환산 주가변동성	

공정가치측 정에 사용 된 평가기 법에 대한 기술, 자산	연결회사 보유하고 있는 공중 자산은 피 투자기업으 로부터 공 정가치 측 정을 위한 충분한 정 보를 얻을 수 없으며, 과거 또는 당분기에 유익적인 가치변동이 없는 것으 로 판단되 므로 평가 를 공정가 치의 최선 의 추정치 로 평가하 여합니다.	연결회사 보유하고 있는 공중 자산은 피 투자기업으 로부터 공 정가치 측 정을 위한 충분한 정 보를 얻을 수 없으며, 과거 또는 당분기에 유익적인 가치변동이 없는 것으 로 판단되 므로 평가 를 공정가 치의 최선 의 추정치 로 평가하 여합니다.
--	--	--

전기말

(단위 : 원천)

측정 단계																						
공정가치																						
자산																						
당기손익-공정가치측정금융자산										기타포괄손익-공정가치측정금융자산						비생성물자산						
공정가치 서명체계의 모든 수준																						
공정가치 서명체계 수준 2				공정가치 서명체계 수준 3				공정가치 서명체계 수준 2				공정가치 서명체계 수준 3				공정가치 서명체계 수준 2			공정가치 서명체계 수준 3			
평가방법																						
평가방법	수익집단법	현금흐름할 인법	음선가격결 정모형 이항모형	순자산가치	평가집단법	현금흐름할 인법	음선가격결 정모형 이항모형	순자산가치	평가집단법	현금흐름할 인법	음선가격결 정모형 이항모형	순자산가치	평가집단법	현금흐름할 인법	음선가격결 정모형 이항모형	순자산가치	평가집단법	현금흐름할 인법	음선가격결 정모형 이항모형	순자산가치		
																					자산	3,190,300, 274
공정가치측 정에 사용 된 투입변 수에 대한 기술, 자산	신용등급 고려한 불 안정 등		취득원가		피투자회사 보유자산의 공정가치				취득원가										연환산 주 거변동성 등			



	공정가치 서열체계의 모든 수준
	공정가치 서열체계 수준 3
	평가기법
	수익접근법
	현금흐름할인법
부채	61,683,775
공정가치측정에 사용된 투입변수에 대한 기술, 부채	피투자회사의 추정 매출, 신용등급 고려한 할인율 등
공정가치측정에 사용된 평가기법에 대한 기술, 부채	계약 조건에 포함된 현금흐름만을 대상으로 한 현금흐름할인법을 적용하여 평가하였습니다.

**수준 2와 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정에 대한 기술**

다. 수준 2와 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

연결회사의 각 부문 재무부서는 재무보고 목적의 공정가치 측정을 담당하고 있으며 이러한 공정가치 측정치는 수준 2와 수준 3으로 분류되는 공정가치 측정치를 포함하고 있습니다. 공정가치 측정을 담당하는 부서는 매년말 보고일정에 맞추어 공정가치 평가과정 및 그 결과에 대해 주기적으로 보고하고 있습니다.

**(3) 금융자산과 금융부채의 상계**

금융자산의 상계에 대한 공시

당분기말

(단위 : 백만원)

		금융자산, 유형
		매출채권
		거래상대방
		플랫폼 사업자
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약		
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	재무상대표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	33,669
	재무상대표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약에 대한 기술
	연결회사는 플랫폼사업자에 대하여 기업회계기준서 제1032호 문단 42의 상계기준을 충족하는 매출채권과 매입채무를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액으로 연결재무제표에 표시되고 있으며, 당분기말 현재 매출채권과 상계된 매입채무 금액은 33,669백만원 (전기말: 28,257백만원)입니다.	

전기말

(단위 : 백만원)

		금융자산, 유형
		매출채권
		거래상대방
		플랫폼 사업자
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약		
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	재무상대표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	28,257
	재무상대표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약에 대한 기술

	약 또는 유사한 계약	상계계약 또는 유사한 계약	
		상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약에 대한 기술	연결회사는 플랫폼사업자에 대하여 기업회계기준서 제1032호 문단 42의 상계기준을 충족하는 매출채권과 매입채무를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액으로 연결재무제표에 표시되고 있으며, 당분기말 현재 매출채권과 상계된 매입채무 금액은 33,669백만원 (전기말: 28,257백만원)입니다.

### 5. 사용이 제한된 예금 등 (연결)

당분기말 및 전기말 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다.

사용이 제한된 금융자산

당분기말

(단위 : 천원)

		거래처1	거래처2	거래처3	거래처4	거래처5	거래상대방 합계
거래처에 대한 설명		중소기업은행	우우리은행	우우리은행	Royal Bank of Canada	Royal Bank of Canada	
사용이 제한된 금융자산		150,000	300,000	7,365,683	102,441	220,252	8,138,376
사용이 제한된 금융자산	사용이 제한된 유동 금융자산	150,000	200,000				350,000
	사용이 제한된 비유동 금융자산		100,000	7,365,683	102,441	220,252	7,788,376
사용이 제한된 금융자산에 대한 설명		법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	임대계약과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	임대계약과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	

전기말

(단위 : 천원)

		거래처1	거래처2	거래처3	거래처4	거래처5	거래상대방 합계
거래처에 대한 설명		중소기업은행	우우리은행	우우리은행	Royal Bank of Canada	Royal Bank of Canada	
사용이 제한된 금융자산		150,000	300,000	7,365,683	102,396	220,155	8,138,234
사용이 제한된 금융자산	사용이 제한된 유동 금융자산	150,000	200,000				350,000
	사용이 제한된 비유동 금융자산		100,000	7,365,683	102,396	220,155	7,788,234
사용이 제한된 금융자산에 대한 설명		법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	임대계약과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	임대계약과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	

## 6. 관계기업 및 공동기업투자 (연결)

지분법을 적용하는 투자지분의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
기초	722,011,324	571,251,701
취득	30,574,580	12,046,480
처분	395,142	161,528
대체	(5,017,208)	-
지분법손익	(5,497,093)	(11,047,133)
지분법자본변동	(369,983)	3,657,529
기말	742,096,762	576,070,105

## 7-1. 유형자산 (연결)

(1) 당분기 및 전분기 중 연결회사의 유형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

유형자산의 변동 내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	토지	건물	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	유형자산 합계
기초 유형자산	18,840,145	0	32,719,275	38,416,639	149,149,188	623,284	239,748,531
취득, 유형자산	0	6,656,567	4,326,644	749,796	46,324,954	301,278	58,359,239
처분, 유형자산	0	0	(814,831)	(1)	0	0	(814,832)
감가상각비, 유형자산	0	(255,507)	(3,685,833)	(3,387,001)	(16,276,742)	0	(23,605,083)
대체, 유형자산	0	54,665,129	223,832	924,000	0	0	55,812,961
사업결합으로 인한 증감, 유형자산	0	0	104,561	57,644	144,262	0	306,467
손상차손, 유형자산							
환율차이, 유형자산	0	0	54,943	61,159	865,566	2,286	983,954
기말 유형자산	18,840,145	61,066,189	32,928,591	36,822,236	180,207,228	926,848	330,791,237

전분기

(단위 : 천원)

	토지	건물	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	유형자산 합계
기초 유형자산	18,840,145	2,858,387	31,977,194	42,791,887	156,821,601	3,739,925	257,029,139
취득, 유형자산	0	0	2,574,159	364,065	5,079,269	3,699,739	11,717,232
처분, 유형자산	0	0	(18,477)	0	0	0	(18,477)
감가상각비, 유형자산	0	(18,608)	(3,329,517)	(3,201,063)	(13,703,088)	0	(20,252,276)
대체, 유형자산	0	0	663,753	87,810	0	(1,988,762)	(1,237,199)
사업결합으로 인한 증감, 유형자산							
손상차손, 유형자산	0	0	0	0	0	(28,700)	(28,700)
환율차이, 유형자산	0	0	393,937	221,801	831,763	76,364	1,523,865
기말 유형자산	18,840,145	2,839,779	32,261,049	40,264,500	149,029,545	5,498,566	248,733,584

유형자산의 대체와 관련한 세부사항

당분기

(단위 : 천원)

	건물, 비품 및 시설장치	비품 및 시설장치	건설중인자산
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소)	55,812,961		
투자부동산과의 대체에 따른 증가(감소), 유형자산			

전분기

(단위 : 천원)

	건물, 비품 및 시설장치	비품 및 시설장치	건설중인자산
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소)		196,610	
투자부동산과의 대체에 따른 증가(감소), 유형자산			(1,433,809)

## 7-2. 리스 (연결)

### (2) 리스와 관련하여 인식된 금액

리스와 관련하여 연결재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

사용권자산에 대한 양적 정보 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	부동산	차량운반구	자산 합계
사용권자산	180,184,146	23,082	180,207,228
사용권자산을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술			연결재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

전기말

(단위 : 천원)

	부동산	차량운반구	자산 합계
사용권자산	149,111,620	37,569	149,149,189
사용권자산을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술			연결재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

리스에 대한 양적 정보 공시

당분기말

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스부채	81,350,779
	비유동 리스부채	138,006,841
	리스부채	219,357,620
	리스부채를 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	연결재무상태표의 '기타유동금융부채' 및 '기타비유동금융부채' 항목에 포함되었습니다.
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스채권	10,340,645
	비유동 리스채권	17,043,490
	리스채권	27,384,135
	리스채권을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	연결재무상태표의 '기타유동금융자산' 및 '기타비유동금융자산' 항목에 포함되었습니다.

전기말

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스부채	71,319,148
	비유동 리스부채	119,635,526
	리스부채	190,954,674
	리스부채를 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	연결재무상태표의 '기타유동금융부채' 및 '기타비유동금융부채' 항목에 포함되었습니다.
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스채권	11,859,035
	비유동 리스채권	18,411,149
	리스채권	30,270,184
	리스채권을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	연결재무상태표의 '기타유동금융자산' 및 '기타비유동금융자산' 항목에 포함되었습니다.

한편, 리스와 관련하여 연결포괄손익계산서에 인식된 금액 및 리스의 총 현금유출은 다음과 같습니다.

리스에 대한 양적 정보 공시\_포괄손익계산서

당분기

(단위 : 천원)

		토지와 건물	차량운반구	자산 합계
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시				
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	사용권자산감가상각비	16,262,257	14,485	16,276,742
	리스부채에 대한 이자비용(금융비용에 포함)			2,404,354
	인식 면제 규정이 적용된 단기리스에 관련되는 비용(영업비용에 포함)			198,810
	인식 면제 규정이 적용된 소액자산 리스에 관련되는 비용(영업비용에 포함)			64,859
	리스 현금유출			21,329,544
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시				
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	리스채권에 대한 이자수익(금융수익에 포함)			329,704

전분기

(단위 : 천원)

		토지와 건물	차량운반구	자산 합계
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시				
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	사용권자산감가상각비	13,688,603	14,485	13,703,088
	리스부채에 대한 이자비용(금융비용에 포함)			2,062,507
	인식 면제 규정이 적용된 단기리스에 관련되는 비용(영업비용에 포함)			109,324
	인식 면제 규정이 적용된 소액자산 리스에 관련되는 비용(영업비용에 포함)			122,349
	리스 현금유출			18,672,813
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시				
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	리스채권에 대한 이자수익(금융수익에 포함)			396,008

## 8. 무형자산 (연결)

당분기 및 전분기 중 연결회사의 무형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

무형자산 및 영업권의 변동내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	소프트웨어	산업재산권	회원권	영업권	기타무형자산	무형자산 및 영업권 합계
기초의 무형자산 및 영업권	4,136,389	395,615	1,130,648	387,126,990	263,449,571	656,239,213
취득, 영업권 이외의 무형자산	298,718	0	0	0	349,999	648,717
처분, 무형자산 및 영업권	(12,058)	(1,193)	0	0	(2,802,482)	(2,815,733)
무형자산상각비	(645,759)	(41,000)	(17,359)	0	(5,084,197)	(5,788,315)
대체에 따른 증가(감소), 무형자산 및 영업권	0	12,733	0	0	392,055	404,788
사업결합을 통한 취득, 무형자산 및 영업권	0	20,058	0	27,029,890	0	27,049,948
순회환차이에 의한 증가(감소), 무형자산 및 영업권	14,089	0	0	1,298,747	1,152,114	2,464,950
기말 무형자산 및 영업권	3,791,379	386,213	1,113,289	415,455,627	257,457,060	678,203,568

전분기

(단위 : 천원)

	소프트웨어	산업재산권	회원권	영업권	기타무형자산	무형자산 및 영업권 합계
기초의 무형자산 및 영업권	5,682,623	538,165	1,200,083	352,234,984	248,126,009	607,781,864
취득, 영업권 이외의 무형자산	265,323	0	0	0	2,718,698	2,984,021
처분, 무형자산 및 영업권	0	0	0	0	(1,448)	(1,448)
무형자산상각비	(695,370)	(67,422)	(17,359)	0	(4,394,230)	(5,174,381)
대체에 따른 증가(감소), 무형자산 및 영업권	0	47,157	0	0	108,704	155,861
사업결합을 통한 취득, 무형자산 및 영업권						
순회환차이에 의한 증가(감소), 무형자산 및 영업권	26,361	0	0	13,048,804	9,425,422	22,500,587
기말 무형자산 및 영업권	5,278,937	517,900	1,182,724	365,283,788	255,983,155	628,246,504

무형자산의 대체와 관련한 세부사항

당분기

(단위 : 천원)

	산업재산권 및 기타의무형자산
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소), 무형자산	404,788

전분기

(단위 : 천원)

	산업재산권 및 기타의무형자산
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소), 무형자산	155,861

## 9. 투자부동산 (연결)

당분기 및 전분기 중 연결회사의 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

투자부동산의 변동 내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	토지	건물	자산 합계
기초 투자부동산	486,326,320	71,062,424	557,388,744
취득, 투자부동산	0	(1,238,412)	(1,238,412)

감가상각비, 투자부동산	0	(466,562)	(466,562)
대체, 투자부동산			
기말 투자부동산	486,326,320	69,357,450	555,683,770

전분기

(단위 : 천원)

	토지	건물	자산 합계
기초 투자부동산	476,977,673	67,505,360	544,483,033
취득, 투자부동산	6,493,190	2,399,186	8,892,376
감가상각비, 투자부동산	0	(441,169)	(441,169)
대체, 투자부동산	1,046,681	387,129	1,433,810
기말 투자부동산	484,517,544	69,850,506	554,368,050

### 투자부동산의 대체에 대한 기술

전분기 중 건설중인자산에서 1,433,810천원 대체되었습니다.

## 10. 순확정급여부채 (연결)

(1) 당분기말 및 전기말 현재 연결회사의 순확정급여부채의 내역은 다음과 같습니다.

순확정급여부채(자산)에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	확정급여채무의 현재가치	사외적립자산	순확정급여부채(자산) 합계
순확정급여부채(자산)	30,819,974	(2,704,165)	28,115,809

전기말

(단위 : 천원)

	확정급여채무의 현재가치	사외적립자산	순확정급여부채(자산) 합계
순확정급여부채(자산)	29,387,005	(2,759,183)	26,627,822

(2) 당분기 및 전분기 중 확정급여제도와 관련하여 연결포괄손익계산서에 인식된 손익은 다음과 같습니다.

확정급여제도와 관련하여 연결포괄손익계산서에 인식된 손익

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
당기근무원가, 확정급여제도	1,671,330
순이자비용(수익), 확정급여제도	212,945
퇴직급여비용, 확정급여제도	1,884,275

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
당기근무원가, 확정급여제도	1,191,306
순이자비용(수익), 확정급여제도	126,351
퇴직급여비용, 확정급여제도	1,317,657

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 및 전분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

확정기여제도와 관련하여 비용으로 인식한 금액

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
퇴직급여비용, 확정기여제도	5,546,107

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
퇴직급여비용, 확정기여제도	4,608,342

## 11. 충당부채 (연결)

당분기 및 전분기 중 충당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

기타충당부채에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)







(3) 당분기말 현재 연결회사가 제공받고 있는 지급보증은 다음과 같습니다.

보증 관련 우발부채, 비 PF 우발부채에 대한 공시

(단위 : 백만원)

	지급보증의 구분		
	제공받은 지급보증		
	제공받은 지급보증1	제공받은 지급보증2	제공받은 지급보증3
보증처	서울보증보험주식회사	Citibank N.A	Royal Bank of Canada
지급보증에 대한 비고(설명)	직장어린이집의 설치비지원금 반환 등과 관련	사무실 임차료 지급과 관련	사무실 임차료 지급과 관련
기업의(오로의) 보증한도 (비 PF)	7,135		
기업의(오로의) 보증한도 (비 PF), USD [USD, 천]		2,090	
기업의(오로의) 보증한도 (비 PF), CAD [CAD, 천]			215

(4) 당분기말 현재 연결회사가 제공한 지급보증 및 담보 내역은 다음과 같습니다.

지급보증 및 담보에 대한 공시

	지급보증의 구분		
	제공한 지급보증		
	제공한 지급보증1	제공한 지급보증2	제공한 지급보증3
보증처	㈜크래프톤	㈜크래프톤	㈜크래프톤
피보증처명	Sunset Building Company, LLC	2121 Park Place Fee Owner CA, LLC	25 WEST MAIN OFFICE LLC
지급보증에 대한 비고(설명)	임차료 관련 지급보증	임차료 관련 지급보증	임차료 관련 지급보증
기업의(오로의) 보증한도 (비 PF), USD [USD, 일]	2,280,000	294,538	1,091,556

(5) 당분기말 현재 담보로 제공한 금융상품과 담보로 제공받은 금융상품의 내역은 다음과 같습니다.

담보로 제공한 금융상품

(단위 : 백만원)

	금융상품1	금융상품2	금융상품3
부채나 우발부채에 대한 담보로 제공된 금융자산	7,366		450
부채나 우발부채에 대한 담보로 제공된 금융자산, CAD [CAD, 천]		215	100
부채나 우발부채에 대한 담보로 제공된 금융자산의 조건	그레이츠판교의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련	임차료 지급보증과 관련	법인카드와 관련

담보로 제공받은 금융상품

(단위 : 백만원)

	금융상품
담보로 제공받은 금융상품	4,800
담보로 제공받은 금융상품에 대한 설명	매수한 부동산의 승계된 임차인이 연결회사에게 청구 가능성이 있는 위약금과 관련

(6) 당분기말 현재 연결회사가 체결한 약정은 다음과 같습니다

약정에 대한 공시

(단위 : 백만원)

	성과보상인센티브 지급 약정	약정에 따른 추가출자의무

약칭	핵심 개발자 등의 임직원	스마트 케이앤비 부스터 펀드 등
약정에 대한 설명	연결회사는 연결회사의 장기적 성장에 기여할 수 있는 핵심 개발자 등의 임직원들에게 영업성과에 비례한 성과보상인센티브를 지급하는 약정을 체결하고 있습니다.	당분기말 현재 연결회사는 스마트 케이앤비 부스터 펀드 등에 대하여 약정에 따른 추가출자의무가 존재합니다. 연결회사는 추후 캐피탈콜(Capital Call)방식으로 추가 잔여약정금액 78,670백만원, USD 60,847천, EUR 150천, INR 93,856천을 출자할 예정입니다.
추가 잔여약정금액		78,670
추가 잔여약정금액, USD [USD, 천]		60,847
추가 잔여약정금액, EUR [EUR, 천]		150
추가 잔여약정금액, INR [INR, 천]		93,856

(7) 당분기말 현재 연결회사가 체결한 주주간 계약의 주요 내용은 다음과 같습니다.

주주간 계약에 대한 공시

	계약의 유형																	
	(주)링크스튜디오의 컨환상환우선주 및 보통주 지분 인수 계약				Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약								Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약					
	(주)링크스튜디오의 컨환상환우선주	(주)링크스튜디오의 보통주	(주)링크스튜디오의 우선주	(주)링크스튜디오의 전환상환우선주	Neon Giant AB의 보통주	Neon Giant AB의 보통주	Neon Giant AB의 보통주	Neon Giant AB의 보통주	Neon Giant AB의 보통주	Neon Giant AB의 보통주	Neon Giant AB의 보통주	Neon Giant AB의 보통주	Neon Giant AB의 보통주	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주	
계약일, 주주간 계약	2021년 06월 25일	2021년 06월 25일	2021년 06월 25일	2021년 06월 25일	2022년 11월 23일	2022년 11월 23일	2022년 11월 23일	2022년 11월 23일	2022년 11월 23일	2022년 11월 23일	2022년 11월 23일	2022년 11월 23일	2022년 11월 23일	2025년 03월 28일	2025년 03월 28일	2025년 03월 28일	2025년 03월 28일	
유형, 주주간 계약	풋옵션	콜옵션	기타	기타	Drag Along Right	Tag Along Right	풋옵션 및 콜옵션	풋옵션	풋옵션	콜옵션	풋옵션	풋옵션	풋옵션	콜옵션	콜옵션	우선대수권 (ROFR)	Drag Along Right	Tag Along Right
주요 내용, 주주간 계약	기존 주주는 매각시한까지 기업공개가 완료되면 연결회사는 풋옵션 행사기간 종료 시점부터 주가 보류하고 있는 주식의 50% 이상을 매각해야 하며, 3개월 이내 잔여 주식의 매각을 요구할 수 있는 풋옵션 약정을 보유하고 있습니다.	120%에 해당하며, 매각 등 기타 처분 의무에 대한 권리가 있습니다.	매각, 양도, 담보권 설정 등 기타 처분 의무에 대한 권리가 있습니다.	연결회사는 기존 주주들이 사전 서명동의가 완료된 경우 2년 후 연결회사에 보유 지분을 매각하는 경우, 다른 주주들도 보유 지분을 매각할 수 있습니다.	계약 체결 후 상의 주주가 60%를 매각하 고자 하는 경우, 다른 주주들은 60%를 매각할 수 있습니다.	상의 주주가 50%의 수량에 대해, 본 건 인수 계약 체결 시 지분의 50%까지 보유할 수 있으며, 1년간의 성과 지표에 특정 배 수를 적용한 기 준을 충족할 수 있는 경우, 다른 주주들은 50%의 수량에 대해, 본 건 인수 계약 체결 시 지분의 50%까지 보유할 수 있습니다.	주주는 보유주 지분을 인수할 권리가 있으며, 본 건 인수 계약 체결 시 지분의 50%까지 보유할 수 있습니다.	주주는 보유주 지분을 인수할 권리가 있으며, 본 건 인수 계약 체결 시 지분의 50%까지 보유할 수 있습니다.	주주는 보유주 지분을 인수할 권리가 있으며, 본 건 인수 계약 체결 시 지분의 50%까지 보유할 수 있습니다.	주주는 보유주 지분을 인수할 권리가 있으며, 본 건 인수 계약 체결 시 지분의 50%까지 보유할 수 있습니다.	주주는 보유주 지분을 인수할 권리가 있으며, 본 건 인수 계약 체결 시 지분의 50%까지 보유할 수 있습니다.	주주는 보유주 지분을 인수할 권리가 있으며, 본 건 인수 계약 체결 시 지분의 50%까지 보유할 수 있습니다.	주주는 보유주 지분을 인수할 권리가 있으며, 본 건 인수 계약 체결 시 지분의 50%까지 보유할 수 있습니다.	기존 주주는 인수 증표일로부터 4년 경과 후 6개월 이내 총 64.28%에 대한 풋옵션 행사를 할 수 있으며, 3개월 이내 기업공개가 완료되면 주가 보류 주식의 50% 이상을 매각해야 하며, 3개월 이내 잔여 주식의 매각을 요구할 수 있는 풋옵션 약정을 보유하고 있습니다.	해당 인수 기업에 대한 1차 인수 증표일로부터 4년 경과 후 6개월 이내, 2차 기업공개가 완료되면 주가 보류 주식의 50% 이상을 매각해야 하며, 3개월 이내 기업공개가 완료되면 주가 보류 주식의 50% 이상을 매각할 수 있는 풋옵션 약정을 보유하고 있습니다.	우선대수권 (ROFR)	기존 주주는 매각시한까지 기업공개가 완료되면 연결회사는 풋옵션 행사기간 종료 시점부터 주가 보류하고 있는 주식의 50% 이상을 매각해야 하며, 3개월 이내 잔여 주식의 매각을 요구할 수 있는 풋옵션 약정을 보유하고 있습니다.	기존 주주는 매각시한까지 기업공개가 완료되면 연결회사는 풋옵션 행사기간 종료 시점부터 주가 보류하고 있는 주식의 50% 이상을 매각해야 하며, 3개월 이내 잔여 주식의 매각을 요구할 수 있는 풋옵션 약정을 보유하고 있습니다.

(8) 당분기말 현재 연결회사의 조건부대가 내역은 다음과 같습니다.

조건부대가에 대한 공시

(단위 : 백만원)

	우발부채
	기타우발부채
	조건부 대가
	전체 종속기업
	Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 (주)5민랩
의무의 성격에 대한 기술, 우발부채	연결회사는 종속회사 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 (주)5민랩을 인수하면서 인수 이후 실적에 연동하여 인수 대금을 지급하는 조건부대가 계약을 체결
우발부채의 추정재무영향	28,196

(9) 당분기말 현재 연결회사가 체결한 기타약정은 다음과 같습니다

기타약정에 대한 공시

	기타 약정1	기타 약정2	기타 약정3
약정에 대한 설명	연결회사는 관계기업인 미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호('펀드')가 서울시 성동구 성수동2가 333-16 외 4필지에 개발 예정인 업무시설 및 근린생활시설에 대하여, 동 펀드의 집합투자업자와 향후 준공 완료 시점부터 10년간 임차하는 책임임차와 특정시점에 감정평가가격으로 우선매수할 수 있는 권리를 포함한 업무협약을 체결하고 있습니다.	연결회사는 공동기업인 OVERDARE, Inc.에 대하여 합작투자계약상, 만장일치가 요구되는 결의사항 중 일부에 대해 교착상태가 발생하여 협의 기간내 합의에 이르지 못할 경우, 연결회사의 선택으로 공동참여자가 소유한 공동기업의 주식을 공정시장 가격으로 양수할 수 있습니다.	연결회사는 2024년 8월 30일에 (주)스폰랩스의 전환상환우선주, 전환우선주, 보통주를 인수하면서 특정 주주들과 주주간 계약을 체결하여 (주)스폰랩스의 특정 주주가 보유한 주식의 최대 50%에 대해 2026년 7월 1일부터 6개월 이내에 적격 후속투자 가격 등으로 매각을 요청할 수 있는 매도청구권을 보유하고 있습니다.

### 13. 자본 (연결)

#### (1) 자본금

당분기말 및 전기말 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

주식의 분류에 대한 공시

당분기말 (단위 : 원)

	보통주
발행할 주식의 총수 (단위:주)	300,000,000
1주당 액면금액	100
발행한 주식의 수 (단위:주)	47,911,049

전기말 (단위 : 원)

	보통주
발행할 주식의 총수 (단위:주)	300,000,000
1주당 액면금액	100
발행한 주식의 수 (단위:주)	47,906,674

#### (2) 자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다.

자본금 변동내역에 대한 공시

당분기 (단위 : 천원)

	자본
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분
	자본금
기초 자본금	4,925,891
주식기준보상거래	438
기말 자본금	4,926,329
발행주식 액면 총액	4,791,105
자본금에 대한 기술	발행주식 액면 총액은 4,791,105천원으로 이익소각으로 인하여 납입자본금과 상이합니다.

전분기 (단위 : 천원)

	자본
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분
	자본금
기초 자본금	4,923,729
주식기준보상거래	175
기말 자본금	4,923,904
발행주식 액면 총액	

자본금에 대한 기술	
------------	--

자본잉여금 변동내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	자본		
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분		
	자본잉여금		
	주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익
기초 자본잉여금	1,448,041,383	15,773,025	13,982,087
주식기준보상거래	1,222,250	0	0
비지배지분과의 거래	0	(142,204)	0
기말 자본잉여금	1,449,263,633	15,630,821	13,982,087

전분기

(단위 : 천원)

	자본		
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분		
	자본잉여금		
	주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익
기초 자본잉여금	1,442,097,916	20,272,861	9,663,414
주식기준보상거래	475,843	568,885	0
비지배지분과의 거래	0	(1,624,273)	0
기말 자본잉여금	1,442,573,759	19,217,473	9,663,414

(3) 기타자본

당분기말 및 전기말 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

기타자본

당분기말

(단위 : 천원)

	자본
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분
	기타자본구성요소
자기주식	(104,830,306)
주식선택권(주석14)	145,413,961
기타자본조정	47,444,118
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산 평가손익	(35,353,506)
순확정급여부채의 재측정요소	(2,386,594)
지분법자본변동	9,420,927
해외사업환산손익	194,381,929
기타자본구성요소	254,090,529

자기주식에 대한 기술	취득원가가 0원인 자기주식이 포함되어 있습니다.
-------------	----------------------------

전기말

(단위 : 천원)

	자본
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분
	기타자본구성요소
자기주식	(79,819,802)
주식선택권(주석14)	137,347,651
기타자본조정	47,444,118
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산 평가손익	(40,773,864)
순확정급여부채의 재측정요소	(2,386,594)
지분법자본변동	9,790,911
해외사업환산손익	192,048,186
기타자본구성요소	263,650,606
자기주식에 대한 기술	취득원가가 0원인 자기주식이 포함되어 있습니다.

## 14. 주식기준보상 (연결)

(1) 당분기말 현재 주식기준보상 약정이 적용된 주식선택권 등의 내역은 다음과 같습니다.

주식기준보상약정의 조건에 대한 공시

(단위: 원)

	주식기준보상약정																						
	주식선택권																						
	크레프톤								몽스플로우								Neon Giant AB				Nautilus Mobile App Private Limited		
	제19-2회차	제19-3회차	제23회차	제24회차	제25회차	제26회차	제27회차	제28회차	제29회차	제3-2회차	제3-3회차	제4-1회차	제4-2회차	제4-4회차	제5-1회차	제5회차	제6회차	제7회차	제8회차	제1회차	제1회차	제1회차	제1회차
주식기준보 상약정의 부 여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일	2022년 3월 31일	2023년 3월 28일	2024년 3월 29일	2020년 11월 1일	2020년 11월 1일	2023년 6월 14일	2023년 6월 14일	2023년 6월 14일	2024년 7월 30일	2022년 8월 24일	2022년 11월 1일	2023년 5월 2일	2023년 12월 20일	2022년 12월 16일	2022년 12월 16일	2022년 12월 16일	2022년 12월 16일
주식기준보 상약정의 결 정방식에 대 한 기술	주식	주식	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식	주식	주식	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식	주식	주식	주식	주식									
기초 주식기 준보상약정 중 존속하는 주식선택권 의 수량 (단 위:주)	14,495	153,750	50,000	650,000	97,629	2,500	60,000	100,000	80,000	200	130	290	250	2,326	330	150	1,500	850	1,200	907	302	302	299
기말 주식기 준보상약정 중 존속하는 주식선택권 의 수량 (단 위:주)	14,495	153,750	50,000	650,000	92,504	2,500	60,000	100,000	80,000	0	0	0	0	0	0	150	1,500	850	1,200	907	302	302	299
존속하는 주 식선택권의 행사가격	1,452	1,452	144,000	144,000	190,000	190,000	279,310	172,270	231,800	99,174	99,174	313,162	313,162	313,162	313,162								
존속하는 주 식선택권의 행사가격, SEK [SEK, 원]																1	1	1	1				
존속하는 주 식선택권의 행사가격, INR [INR, 원]																				10	10	10	10
주식기준보 상약정의 가 득조건에 대 한 기술	가득시점과 지 계속근무	가득시점과 지 계속근무	가득시점과 표기근무가 도달	상장 후 즉 가득시점과 지 계속근무	가득시점과 지 계속근무	가득시점과 지 계속근무	가득시점과 지 계속근무	가득시점과 지 계속근무	가득시점과 지 계속근무														



주식기본보상액정													
에 따라 부여된 성	가득시점으로부터												
과보상계약의 최장	4년												
단기에 대한 기술													

**성과보상계약에 대한 기술**

지배기업이 임직원에게 부여한 성과보상 계약내용에 따라 지배기업의 상장 이후에는 행사시점의 주가에 연계하여 보상이 이루어지도록 변경되었습니다.

크레딧은 양도제한조건부주식의 조정에 대한 공시

(단위 : 원)

주식기본보상액정		양도제한조건부주식																											
크레딧분																													
	제1회차	제2-4회차	제3회차	제4-1회차, 제4-2회차, 제4-3회차	제4-3회차	제4-3회차 (시장성요조건 추가)	제4회차	제5회차	제6회차	제7-1회차, 제7-2회차	제7-1회차	제7-1회차	제8회차	제9회차	제10-1회차, 제10-2회차	제10-3회차	제11-1회차	제11-2회차, 제11-3회차, 제11-4회차	제11-3회차	제11-5회차	제12-1회차	제12-2회차, 제12-3회차, 제12-4회차	제12-3회차	제12-5회차	제13회차	제14회차	제15회차	제16회차	제17회차
주식기본보상액정	2022년 4월 1일	2022년 4월 1일	2022년 5월 2일	2022년 6월 1일	2022년 6월 1일	2022년 6월 1일	2023년 1월 1일	2023년 6월 1일	2023년 6월 1일	2023년 6월 1일	2023년 6월 1일	2023년 7월 1일	2023년 12월 15일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 6월 1일	2024년 9월 2일	2025년 2월 3일	
주식기본보상액정	주식	현금	주식	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	
주식기본보상액정	주식	현금	주식	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식 또는 현금	
주식기본보상액정	300	1,950	300	13,425	3,600	1,950	16,600	600	38,818	13,000	5,000	1,625	3,250	74,447	1,500	500	11,000	1,000	1,000	1,000	1,000	12,000	2,000	2,000	90,000	20,000	10,000	8,000	0
주식기본보상액정	300	0	300	13,424	3,600	1,950	16,600	600	38,051	13,000	5,000	1,625	3,250	74,327	1,500	500	11,000	1,000	1,000	1,000	12,000	2,000	2,000	90,000	20,000	10,000	8,000	1,000	
주식기본보상액정	0	190,000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



	공시금액
종업원 주식기준보상거래로부터의 비용	42,127,792

### 15. 고객과의 계약에서 생기는 수익 (연결)

(1) 연결회사가 수익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다

수익에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
고객과의 계약에서 생기는 수익	873,182,381
기타 원천으로부터의 수익	1,001,993
수익(매출액)	874,184,374

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
고객과의 계약에서 생기는 수익	664,660,517
기타 원천으로부터의 수익	1,248,230
수익(매출액)	665,908,747

(2) 연결회사는 다음의 주요 서비스에서 재화나 용역을 기간에 걸쳐 이전하거나 한 시점에 이전함으로써 고객과의 계약에서 생기는 수익을 창출합니다.

고객과의 계약에서 생기는 수익의 구분에 대한 공시, 부문

당분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	제품과 용역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	323,531,888	532,407,752	13,097,162	4,145,579	873,182,381

전분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	제품과 용역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	243,685,117	402,291,435	11,472,702	7,211,263	664,660,517

고객과의 계약에서 생기는 수익의 구분에 대한 공시, 재화나 용역의 이전 시기

당분기

(단위 : 천원)

	기간에 걸쳐 이전하는 재화나 서비스	한 시점에 이전하는 재화나 서비스	재화나 용역의 이전 시기 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	860,909,822	12,272,559	873,182,381

전분기

(단위 : 천원)

	기간에 걸쳐 이전하는 재화나 서비스	한 시점에 이전하는 재화나 서비스	재화나 용역의 이전 시기 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	649,089,802	15,570,715	664,660,517

(3) 고객과의 계약에서 생기는 수익의 발생 국가를 기준으로 한 지역별 수익현황은 다음과 같습니다

지역별 수익현황

당분기

(단위 : 천원)

	아시아	대한민국	아메리카/유럽	기타 국가	지역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	743,928,315	46,041,121	76,926,444	6,286,501	873,182,381
고객과의 계약에서 생기는 수익에 대한 비율	0.8520	0.0527	0.0881	0.0072	1.0000

전분기

(단위 : 천원)

	아시아	대한민국	아메리카/유럽	기타 국가	지역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	565,022,334	35,704,620	59,115,800	4,817,763	664,660,517
고객과의 계약에서 생기는 수익에 대한 비율	0.8501	0.0537	0.0889	0.0073	1.0000

16. 영업비용 (연결)

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다.

영업비용

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
앱수수료/매출원가	105,010,097
급여 및 상여	115,535,687
퇴직급여	7,430,382
복리후생비	25,436,831
여비교통비	2,601,439
감가상각비	23,605,084
투자부동산상각비	466,562
무형자산상각비	5,788,315
보험료	1,769,505
소모품비	400,557
지급수수료	84,143,631
광고선전비	22,907,752
주식보상비용	17,927,845
대손상각비(대손충당금환입)	528,289
기타영업비용	3,356,368
영업비용	416,908,344

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
앱수수료/매출원가	85,885,100
급여 및 상여	94,976,515
퇴직급여	5,925,999
복리후생비	20,527,238
여비교통비	1,931,878
감가상각비	20,252,276
투자부동산상각비	441,169
무형자산상각비	5,174,381
보험료	1,160,416
소모품비	311,136
지급수수료	61,297,895

광고선전비	12,409,882
주식보상비용	42,127,792
대손상각비(대손충당금환입)	(275,989)
기타영업비용	3,262,210
영업비용	355,407,898

17. 법인세 비용 (연결)

회계이익에 적용세율을 곱하여 산출한 금액에 대한 조정

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
법인세비용에 대한 기술	법인세비용은 당분기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다.
유효세율	0.2554

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
법인세비용에 대한 기술	
유효세율	0.2508

## 18. 주당손익 (연결)

### 기본주당이익에 대한 기술

#### (1) 기본주당이익

기본주당이익은 연결회사의 보통주분기순이익을 연결회사가 매입하여 자기주식으로 보유하고 있는 보통주를 제외한 당분기의 가중평균 유통보통주식수로 나누어 산정했습니다.

주당이익

당분기 (단위 : 원)

		보통주
기본주당이익		
기본주당이익	지배주주 보통주분기순이익	372,045,820,625
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)	45,456,067
	기본주당순이익	8,185

전분기

(단위 : 원)

		보통주
기본주당이익		
기본주당이익	지배주주 보통주분기순이익	349,991,703,382
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)	46,210,515
	기본주당순이익	7,574

### 희석주당이익에 대한 기술

#### (2) 희석주당이익

희석주당이익은 모든 희석성 잠재적보통주가 보통주로 전환된다고 가정하여 조정한 가중평균 유통보통주식수를 적용하여 산정하고 있습니다. 연결회사가 보유하고 있는 희석성 잠재적보통주로는 주식선택권(양도제한조건부주식 포함)이 있습니다. 주식선택권으로 인한 주식수는 주식선택권에 부가된 권리 행사의 금전적 가치에 기초하여 공정가치(회계기간의 평균시장가격)로 취득했을 때 얻게 될 주식수를 계산하고 동 주식수와 주식선택권이 행사된 것으로 가정할 경우 발행될 주식수를 비교하여 산정했습니다.

희석주당이익

당분기 (단위 : 원)

		보통주
지배주주 보통주분기순이익		372,045,820,625
가중평균유통보통주식수 (단위:주)		45,456,067
주식선택권 (단위:주)		403,225
희석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수 (단위:주)		45,859,292
희석주당순이익		8,113

전분기

(단위 : 원)

	보통주
지배주주 보통주분기순이익	349,991,703,382
가중평균유통보통주식수 (단위:주)	46,210,515
주식선택권 (단위:주)	271,700
회석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수 (단위:주)	46,482,215
회석주당순이익	7,530

(3) 유통보통주식수

당분기 및 전분기 중 발행보통주식수를 유통기간으로 가중평균하여 산정한 유통보통주식수의 산출내역은 다음과 같습니다.

가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식

당분기

		주식		주식 합계
		보통주		
		발행보통주	자기주식	
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식				
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식	적수 (단위:주)	4,311,787,160	(220,741,132)	4,091,046,028
	가중치 (단위:일)			90
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)			45,456,067

전분기

		주식		주식 합계
		보통주		
		발행보통주	자기주식	
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식				
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식	적수 (단위:주)	4,401,151,363	(195,994,511)	4,205,156,852
	가중치 (단위:일)			91
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)			46,210,515

19. 현금흐름표 (연결)

(1) 영업활동으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

영업으로부터 창출된 현금흐름

당분기

(단위 : 천원)

		공시금액
분기순이익		371,459,826
분기순이익조정을 위한 가감		129,729,784
분기순이익조정을 위한 가감	성과보상인센티브 조정	89,279
	퇴직급여 조정	1,884,275
	감가상각비에 대한 조정	23,605,084
	투자부동산감가상각비 조정	466,562
	무형자산상각비에 대한 조정	5,788,315

	주식보상비용(환입)	17,927,845
	대손충당금환입 조정	528,289
	외환손실 조정	22,909,480
	기타의 대손충당금환입 조정	(159,991)
	관계기업투자자산처분손실 조정	650,636
	당기손익-공정가치측정금융자산평가손실 조정	3,062,382
	당기손익-공정가치측정금융자산처분손실 조정	31,926,680
	당기손익-공정가치측정금융부채평가손실 조정	396,356
	파생상품손실 조정	12,895
	유형자산처분손실 조정	15,027
	유형자산손상차손 조정	0
	무형자산처분손실 조정	1,199
	투자부동산처분손실 조정	1,238,412
	이자비용 조정	2,623,722
	지분법손실 조정	13,225,240
	법인세비용 조정	127,418,213
	외환이익 조정	(30,634,248)
	당기손익-공정가치측정금융자산평가이익 조정	(18,592,268)
	당기손익-공정가치측정금융자산처분이익 조정	(52,974,358)
	파생상품이익 조정	0
	유형자산처분이익 조정	(20,302)
	무형자산처분이익 조정	(592,115)
	이자수익에 대한 조정	(6,256,083)
	배당수익에 대한 조정	(311,763)
	관계기업투자주식처분이익 조정	(6,768,312)
	지분법이익 조정	(7,728,148)
	기타수익 조정	(2,519)
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동		88,230,415
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	매출채권의 감소(증가)	142,575,622
	미수금의 감소(증가)	888,041
	선급금의 감소(증가)	(445,690)
	선급비용의 감소(증가)	(7,041,482)
	장기미수금의 감소(증가)	(710,917)
	장기선급금의 감소(증가)	2,688,458
	장기선급비용의 감소(증가)	2,560,548
	기타자산의 감소(증가)	917,491
	외상매입금의 증가(감소)	107,154
	미지급금의 증가(감소)	(6,339,157)
	미지급비용의 증가(감소)	(42,326,414)
	예수금의 증가(감소)	(7,670,475)
	선수금의 증가(감소)	(469,547)

	선수수익의 증가(감소)	3,239,343
	장기미지급비용의 증가(감소)	867,803
	퇴직금의 지급	(610,363)
영업에서 창출된 현금흐름		589,420,025

전분기

(단위 : 천원)

		공시금액
분기순이익		348,623,712
분기순이익조정을 위한 가감		32,436,605
분기순이익조정을 위한 가감	성과보상인센티브 조정	1,615,930
	퇴직급여 조정	1,317,656
	감가상각비에 대한 조정	20,252,276
	투자부동산감가상각비 조정	441,169
	무형자산상각비에 대한 조정	5,174,381
	주식보상비용(환입)	42,127,792
	대손충당금환입 조정	(275,989)
	외환손실 조정	2,169,726
	기타의 대손충당금환입 조정	(721)
	관계기업투자자산처분손실 조정	76,098
	당기손익-공정가치측정금융자산평가손실 조정	5,229,341
	당기손익-공정가치측정금융자산처분손실 조정	0
	당기손익-공정가치측정금융부채평가손실 조정	3,387,030
	파생상품손실 조정	67,511
	유형자산처분손실 조정	253
	유형자산손상차손 조정	28,700
	무형자산처분손실 조정	0
	투자부동산처분손실 조정	0
	이자비용 조정	2,279,815
	지분법손실 조정	11,047,133
	법인세비용 조정	116,677,629
	외환이익 조정	(37,911,367)
	당기손익-공정가치측정금융자산평가이익 조정	(42,024,936)
	당기손익-공정가치측정금융자산처분이익 조정	(89,959,525)
	파생상품이익 조정	(94,355)
	유형자산처분이익 조정	(6,183)
	무형자산처분이익 조정	(4,520)
	이자수익에 대한 조정	(8,940,556)
	배당수익에 대한 조정	0
	관계기업투자주식처분이익 조정	(237,625)
	지분법이익 조정	0
	기타수익 조정	(58)
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동		(149,302,815)

영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	매출채권의 감소(증가)	(121,762,743)
	미수금의 감소(증가)	6,746,352
	선급금의 감소(증가)	(2,588,759)
	선급비용의 감소(증가)	2,248,993
	장기미수금의 감소(증가)	(349,725)
	장기선급금의 감소(증가)	0
	장기선급비용의 감소(증가)	0
	기타자산의 감소(증가)	263,626
	외상매입금의 증가(감소)	(12,584)
	미지급금의 증가(감소)	6,717,571
	미지급비용의 증가(감소)	(49,044,100)
	예수금의 증가(감소)	12,152,535
	선수금의 증가(감소)	(1,172,665)
	선수수익의 증가(감소)	(2,201,012)
	장기미지급비용의 증가(감소)	465,447
	퇴직금의 지급	(765,751)
영업에서 창출된 현금흐름	231,757,502	

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다.

비현금거래의 주요 내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
장기금융상품의 유동성 대체	0
장기대여금의 유동성 대체	1,484,131
단기대여금의 장기대여금 대체	0
건설중인자산의 본계정 대체	0
사용권자산의 증가	46,324,954
리스채권의 유동성 대체	1,367,659
리스부채의 유동성 대체	28,693,152
유형자산 취득 관련 미지급금의 증감	826,432
무형자산 취득 관련 미지급금의 증감	163,061
종속기업 취득 관련 미지급금의 증감	0
장기선급금의 본계정 대체	56,217,749
당기손익-공정가치측정금융자산의 관계기업투자 대체	1,438,274
자기주식 취득 관련 미지급금의 증감	13,012,780

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
장기금융상품의 유동성 대체	113,312
장기대여금의 유동성 대체	6,920,961

단기대여금의 장기대여금 대체	74,368,859
건설중인자산의 본계정 대체	1,988,762
사용권자산의 증가	5,079,269
리스채권의 유동성 대체	1,365,943
리스부채의 유동성 대체	17,060,006
유형자산 취득 관련 미지급금의 증감	100,575
무형자산 취득 관련 미지급금의 증감	177,959
종속기업 취득 관련 미지급금의 증감	37,534
장기선급금의 본계정 대체	348,048
당기손익-공정가치측정금융자산의 관계기업투자 대체	0
자기주식 취득 관련 미지급금의 증감	11,952,744

## 20. 특수관계자와의 거래 (연결)

(1) 연결회사의 특수관계자는 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
관계기업 및 공동 기업	㈜히든시퀀스	㈜히든시퀀스
	1Up Ventures, L.P	1Up Ventures, L.P
	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드
	Nodwin Gaming Private Limited	Nodwin Gaming Private Limited
	Nasadiya Technologies Private Limited	Nasadiya Technologies Private Limited
	미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호	미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호
	㈜서울옥션블루	㈜서울옥션블루
	㈜서울옥션엑스	㈜서울옥션엑스
	Tamatem Inc.	Tamatem Inc.
	Mebigo Labs Private Limited	Mebigo Labs Private Limited
	스마트 케이앤비 부스터 펀드	스마트 케이앤비 부스터 펀드
	㈜너바나나	㈜너바나나
	1Up Ventures Fund II, L.P.	1Up Ventures Fund II, L.P.
	㈜퍼니스툼	㈜퍼니스툼
	ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED	ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED
	Talent Unlimited Online Services Private Limited	Talent Unlimited Online Services Private Limited
	Playgig, Inc.	Playgig, Inc.
	Gardens Interactive, Inc.	Gardens Interactive, Inc.
	패스트트랙아시아㈜	패스트트랙아시아㈜
	크래프톤-코나 아이피 투자조합	크래프톤-코나 아이피 투자조합
	데브-크래프톤 문화투자조합 9호	데브-크래프톤 문화투자조합 9호
	Studio Sai, Co.	Studio Sai, Co.
	㈜바운더리	㈜바운더리
	아이엠엠 인도 펀드	아이엠엠 인도 펀드
	OVERDARE, Inc.	OVERDARE, Inc.
	Red Rover Interactive Limited	Red Rover Interactive Limited
	Eschatology Entertainment Ltd	Eschatology Entertainment Ltd
	Ruckus Games Holdings, Inc.	Ruckus Games Holdings, Inc.
	E.F. Games, S.L.	E.F. Games, S.L.
	Piccolo Studio, S.L.	Piccolo Studio, S.L.

	Republic Games Ltd	Republic Games Ltd
	Jeux Wolf Haus Inc.	Jeux Wolf Haus Inc.
	Day 4 Night Studios Inc.	Day 4 Night Studios Inc.
	(주)스폰랩스	(주)스폰랩스
	티비티-아이비엑스 넥스트 유니콘 제3호 투자조합	티비티-아이비엑스 넥스트 유니콘 제3호 투자조합
	Voracious Games Inc.	Voracious Games Inc.
	Antistatic Studios Inc.	Antistatic Studios Inc.
	-	Nautilus Mobile App Private Limited(*)
기타 특수관계자	(주)오버데어코리아	(주)오버데어코리아
	Chicken Dinner Industries, LLC	Chicken Dinner Industries, LLC
	-	(주)본엔젤스벤처파트너스

(\*) 당분기 중 추가 지분 취득으로 인해 관계기업에서 종속기업으로 변경되었습니다.

## (2) 당분기 및 전분기 중 특수관계자와의 중요한 거래내용은 다음과 같습니다.

특수관계자거래에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

			전체 특수관계자						전체 특수관계자 합계
			관계기업			당해 기업이 참여자인 공동기업	그 밖의 특수관계자		
			Nodwin Gaming Private Limited	Nasadiya Technologies Private Limited	Talent Unlimited Online Services Private Limited	(주)스폰랩스	OVERDARE, Inc.	(주)오버데어코리아	
특수관계자거래									
특수관계자거래	수익, 특수관계자거래								
	수익, 특수관계자거래	영업수익, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	28,057	28,057
		금융수익, 특수관계자거래	0	35,957	0	0	0	73,120	109,077
	비용, 특수관계자거래								
	비용, 특수관계자거래	영업비용, 특수관계자거래	72,383	0	153,744	0	0	0	226,127
	자산 처분, 특수관계자거래		0	0	0	220,000	0	0	220,000
특수관계자거래에 대한 기술									단순 구매대행 거래는 포함되지 않았습니다.

전분기

(단위 : 천원)

			전체 특수관계자						전체 특수관계자 합계
			관계기업			당해 기업이 참여자인 공동기업	그 밖의 특수관계자		
			Nodwin Gaming Private Limited	Nasadiya Technologies Private Limited	Talent Unlimited Online Services Private Limited	(주)스폰랩스	OVERDARE, Inc.	(주)오버데어코리아	
특수관계자거래									
특수관계자거래	수익, 특수관계자거래								
	수익, 특수관계자거래	영업수익, 특수관계자거래						146,892	146,892
		금융수익, 특수관계자거래						0	0
	비용, 특수관계자거래								
	비용, 특수관계자거래	영업비용, 특수관계자거래							
	자산 처분, 특수관계자거래							2,164	2,164
특수관계자거래에 대한 기술									단순 구매대행 거래는 포함되지 않았습니다.

## (3) 당분기말 및 전기말 현재 특수관계자에 대한 중요한 채권·채무 잔액은 다음과 같습니다.

특수관계자거래의 채권·채무 잔액에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

		전체 특수관계자								전체 특수관계자 합계
		관계기업						당해 기업이 참여자 인 공동기업	그 밖의 특수관계자	
		(주)너버나니	Talent Unlimited Online Services Private Limited	E.F. Games, S.L.	Piccolo Studio, S.L.	Nasadiya Technologies Private Limited	Nautilus Mobile App Private Limited	OVERDARE, Inc.	Chicken Dinner Industries, LLC	
채권, 특수관계자거래										
채권, 특수관계자거래	매출채권, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	0	0	0	10,598
	대여금, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	0	6,452,600	0	0
	기타채권, 특수관계자거래	12,500,000	0	1,255,217	4,636,522			101,651	171,056	152,939
채무, 특수관계자거래										
채무, 특수관계자거래	미지급금, 특수관계자거래	0	55,777	0	0	0	0	0	0	15
	기타채무, 특수관계자거래									

전기말

(단위 : 천원)

		전체 특수관계자								전체 특수관계자 합계
		관계기업						당해 기업이 참여자 인 공동기업	그 밖의 특수관계자	
		(주)너버나니	Talent Unlimited Online Services Private Limited	E.F. Games, S.L.	Piccolo Studio, S.L.	Nasadiya Technologies Private Limited	Nautilus Mobile App Private Limited	OVERDARE, Inc.	Chicken Dinner Industries, LLC	
채권, 특수관계자거래										
채권, 특수관계자거래	매출채권, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	0	0	0	8,705
	대여금, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	0	6,468,000	0	0
	기타채권, 특수관계자거래	12,500,000	0		4,463,892	1,441,707	9,854	28,530	171,464	55,686
채무, 특수관계자거래										
채무, 특수관계자거래	미지급금, 특수관계자거래	0	32,531	0	0	0	0	0	0	55,577
	기타채무, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	179,156	0	0	0

(4) 당분기 및 전분기 중 특수관계자와의 중요한 자금거래 내역은 다음과 같습니다.

특수관계자 자금거래에 관한 공시

당분기

(단위 : 천원)

		전체 특수관계자							전체 특수관계자 합계
		관계기업					당해 기업이 참여자 인 공동기업	그 밖의 특수관계자	
		스마트 크래프톤-본연결 스 펀드	Nasadiya Technologies Private Limited	스마트 케이앤비 부스터 펀드	크래프톤-코나 아이피 투 자조합	데브-크래프톤 문화투자 조합 9호	아이엠엠 인도 펀드		
출자거래 등, 특수관계자거래									
출자거래 등, 특수관계자거래	현금출자, 출자금 납입	240,000	0	22,000,000	4,900,000	1,400,000	2,034,580	30,574,580	
	지분상환 전환, 특수관계자거래	0	1,438,274	0	0	0	0	1,438,274	
	전환사채 취득, 특수관계자거래								

전분기

(단위 : 천원)

		전체 특수관계자							전체 특수관계자 합계
		관계기업					당해 기업이 참여자 인 공동기업	그 밖의 특수관계자	
		스마트 크래프톤-본연결 스 펀드	Nasadiya Technologies Private Limited	스마트 케이앤비 부스터 펀드	크래프톤-코나 아이피 투 자조합	데브-크래프톤 문화투자 조합 9호	아이엠엠 인도 펀드		
출자거래 등, 특수관계자거래									
출자거래 등, 특수관계자거래	현금출자, 출자금 납입		0					0	
	지분상환 전환, 특수관계자거래								
	전환사채 취득, 특수관계자거래		1,311,309					1,311,309	

(5) 연결회사는 기업활동의 계획, 운영 및 통제에 대한 중요한 권한과 책임을 가진 등기임원을 주요 경영진에 포함하고 있으며, 당분기 및 전분기 중 지배기업의 주요 경영진에 대한 보상은 다음과 같습니다.

주요 경영진에 대한 보상

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
급여및상여	4,148,028
주식보상비용	8,894,811
퇴직급여	66,758
주요 경영진에 대한 보상	13,109,597

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
급여및상여	2,719,047
주식보상비용	31,460,819
퇴직급여	47,634
주요 경영진에 대한 보상	34,227,500

## 21. 영업부문 (연결)

(1) 연결회사 수익의 상세내역은 다음과 같습니다.

영업부문에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	부문				제품과 용역 합계
	보고부문				
	제품과 용역				제품과 용역 합계
	PC	모바일	콘솔	기타	
보고부문을 식별하기 위하여 사용한 요소에 대한 기술					연결회사는 단일의 영업부문으로 운영되고 있습니다. 최고경영의사결정자에게 보고되는 재무정보는 공시된 연결재무제표와 일치합니다.
수익	323,531,888	532,407,752	13,097,162	5,147,572	874,184,374

전분기

(단위 : 천원)

	부문				제품과 용역 합계
	보고부문				
	제품과 용역				제품과 용역 합계
	PC	모바일	콘솔	기타	
보고부문을 식별하기 위하여 사용한 요소에 대한 기술					연결회사는 단일의 영업부문으로 운영되고 있습니다. 최고경영의사결정자에게 보고되는 재무정보는 공시된 연결재무제표와 일치합니다.
수익	243,685,117	402,291,435	11,472,702	8,459,493	665,908,747

(2) 당분기 및 전분기 중 연결회사 매출액의 10% 이상을 차지하는 주요 고객에 대한 수익은 다음과 같습니다.

주요 고객에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	주요고객(A)
수익	449,199,893
주요 고객에 대한 정보	연결회사 매출액의 10% 이상을 차지하는 주요 고객

전분기

(단위 : 천원)

	주요고객(A)
--	---------

수익	334,870,308
주요 고객에 대한 정보	연결회사 매출액의 10% 이상을 차지하는 주요 고객

## 22. 사업결합 (연결)

사업결합에 대한 세부 정보 공시

(단위 : 천원)

		사업결합 합계
		사업결합
		Nautilus Mobile App Private Limited
취득일		2025-03-28
간주취득일		2025-03-31
사업결합의 주된 이유에 대한 기술		역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화
피취득자에 대한 취득자의 지배력 획득 방법에 대한 기술		주식매수 방식
피취득자에 대한 명칭		Nautilus Mobile App Private Limited
취득한 의결권이 있는 지분율		0.8511
총이전대가, 취득일의 공정가치		32,517,614
총이전대가, 취득일의 공정가치	이전된 현금	20,339,598
	취득일 직전에 취득자가 보유하고 있는 피취득자에 대한 지분의 취득일의 공정가치	12,178,016
취득일에 인식한 피취득자에 대한 비지배지분		2,177,492
취득한 식별가능한 순자산		7,665,215
취득한 식별가능한 순자산	취득일 현재 인식한 현금및현금성자산	287,587
	취득일 현재 인식한 매출채권	1,083,557
	취득일 현재 인식한 기타유동금융자산	7,202,094
	취득일 현재 인식한 기타유동자산	740,409
	취득일 현재 인식한 당기법인세자산	213,624
	취득일 현재 인식한 유형자산	306,467
	취득일 현재 인식한 식별가능한 무형자산	20,058
	취득일 현재 인식한 기타비유동금융자산	22,863
	취득일 현재 인식한 기타유동금융부채	(1,668,657)
	취득일 현재 인식한 기타유동부채	(660)
	취득일 현재 인식한 당기법인세부채	(119,492)
	취득일 현재 인식한 순확정급여부채	(204,071)
	취득일 현재 인식한 기타비유동금융부채	(218,564)
취득일에 인식한 영업권		27,029,891
사업결합의 최초 회계처리가 완료되지 못한 이유에 대한 기술		연결회사는 취득 자산과 인수 부채에 대한 공정가치를 독립적인 기관을 통하여 평가하고자 하였으나, 당분기말 현재 이를 완료하지 못하였습니다. 연결회사는 이전대와와 현재까지 입수 가능한 정보에 따라 잠정적으로 결정된 순자산가액의 차이를 영업권으로 인식하였습니다. 따라서, 측정기간 내에 취득일에 존재하던 사실과 상황에 대해 획득한 새로운 정보로 취득일에 인식한 위 금액을 조정해야 한다면, 사업결합 회계처리를 조정할 것입니다.

## 4. 재무제표

4-1. 재무상태표

재무상태표

제 19 기 1분기말 2025.03.31 현재

제 18 기말 2024.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 19 기 1분기말	제 18 기말
자산		
유동자산	4,962,232,525,356	4,660,209,356,408
현금및현금성자산 (주4)	372,192,473,730	416,919,919,668
유동성당기손익-공정가치측정금융자산 (주4)	3,608,538,496,745	3,147,865,774,185
매출채권 (주4)	858,803,986,021	997,093,259,867
기타유동금융자산 (주4)	55,853,346,720	33,392,987,094
기타유동자산	66,844,222,140	64,937,415,594
비유동자산	3,222,956,994,181	3,092,122,746,921
종속기업,관계기업,공동기업투자 (주6)	1,716,303,556,257	1,656,116,933,861
당기손익-공정가치측정금융자산 (주4)	218,999,233,053	218,765,012,139
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 (주4)	137,259,423,424	92,599,023,544
유형자산 (주7)	240,383,511,535	157,075,910,154
무형자산 (주8)	8,038,769,266	7,350,415,153
투자부동산 (주9)	555,683,770,476	557,388,744,444
기타비유동금융자산 (주4,5)	118,818,999,179	124,628,411,623
기타비유동자산	140,427,670,081	192,091,045,096
이연법인세자산	87,042,060,910	86,107,250,907
자산총계	8,185,189,519,537	7,752,332,103,329
부채		
유동부채	796,098,879,662	745,386,323,743
유동성당기손익-공정가치측정금융부채 (주4)	28,196,196,056	27,799,840,320
기타유동금융부채 (주4)	258,248,812,718	266,128,097,862
기타유동부채	144,337,935,478	151,042,043,558
당기법인세부채	365,315,935,410	300,416,342,003
비유동부채	190,070,268,018	173,439,563,969
순확정급여부채 (주10)	18,962,369,394	18,134,633,796
충당부채 (주11)	14,166,127,218	12,930,081,223
기타비유동금융부채 (주4)	118,544,222,706	100,063,539,088
기타비유동부채	31,172,133,864	35,068,650,600
파생상품부채 (주4)	7,225,414,836	7,242,659,262
부채총계	986,169,147,680	918,825,887,712
자본		
자본금 (주13)	4,926,328,600	4,925,891,100

자본잉여금 (주13)	2,509,956,149,999	2,508,733,900,049
기타자본 (주13,14)	4,468,855,693	15,927,689,217
이익잉여금	4,679,669,037,565	4,303,918,735,251
자본총계	7,199,020,371,857	6,833,506,215,617
부채와자본총계	8,185,189,519,537	7,752,332,103,329

## 4-2. 포괄손익계산서

### 포괄손익계산서

제 19 기 1분기 2025.01.01 부터 2025.03.31 까지

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 19 기 1분기		제 18 기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익 (주15)	859,423,980,351	859,423,980,351	647,652,599,291	647,652,599,291
영업비용 (주16)	398,024,773,803	398,024,773,803	326,048,999,017	326,048,999,017
영업이익	461,399,206,548	461,399,206,548	321,603,600,274	321,603,600,274
기타수익	113,082,644,771	113,082,644,771	179,372,915,523	179,372,915,523
기타비용	76,660,994,040	76,660,994,040	22,202,276,907	22,202,276,907
금융수익	4,624,671,864	4,624,671,864	6,317,135,259	6,317,135,259
금융비용	1,771,964,282	1,771,964,282	1,667,434,282	1,667,434,282
법인세비용차감전순이익	500,673,564,861	500,673,564,861	483,423,939,867	483,423,939,867
법인세비용 (주17)	124,923,262,547	124,923,262,547	122,637,263,358	122,637,263,358
분기순이익	375,750,302,314	375,750,302,314	360,786,676,509	360,786,676,509
기타포괄손익	5,485,360,574	5,485,360,574	(6,166,281,911)	(6,166,281,911)
후속적으로 당기손익으로 재분류 되지 않는 항목 :	5,420,358,205	5,420,358,205	(6,134,239,280)	(6,134,239,280)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	5,420,358,205	5,420,358,205	(6,134,239,280)	(6,134,239,280)
후속적으로 당기손익으로 재분류 되는 항목:	65,002,369	65,002,369	(32,042,631)	(32,042,631)
해외사업환산손익	65,002,369	65,002,369	(32,042,631)	(32,042,631)
분기총포괄이익	381,235,662,888	381,235,662,888	354,620,394,598	354,620,394,598
주당이익 (주18)				
기본주당이익 (단위 : 원)	8,266	8,266	7,807	7,807
희석주당이익 (단위 : 원)	8,194	8,194	7,762	7,762

### 4-3. 자본변동표

#### 자본변동표

제 19 기 1분기 2025.01.01 부터 2025.03.31 까지

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

(단위 : 원)

	자본				
	자본금	자본잉여금	기타자본	이익잉여금	자본 합계
2024.01.01 (기초자본)	4,923,729,000	2,497,344,361,260	42,536,484,987	3,047,231,712,239	5,592,036,287,486
1.총포괄손익:	0	0	(6,166,281,911)	360,786,676,509	354,620,394,598
분기순이익	0	0	0	360,786,676,509	360,786,676,509
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	(6,134,239,280)	0	(6,134,239,280)
해외사업환산손익	0	0	(32,042,631)	0	(32,042,631)
2.자본에 직접 인식된 주주와의 거래:	175,000	1,044,727,425	(13,810,021,910)	0	(12,765,119,485)
주식기준보상거래	175,000	1,044,727,425	4,256,234,180	0	5,301,136,605
자기주식취득	0	0	(18,066,256,090)	0	(18,066,256,090)
2024.03.31 (기말자본)	4,923,904,000	2,498,389,088,685	22,560,181,166	3,408,018,388,748	5,933,891,562,599
2025.01.01 (기초자본)	4,925,891,100	2,508,733,900,049	15,927,689,217	4,303,918,735,251	6,833,506,215,617
1.총포괄손익:	0	0	5,485,360,574	375,750,302,314	381,235,662,888
분기순이익	0	0	0	375,750,302,314	375,750,302,314
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	5,420,358,205	0	5,420,358,205
해외사업환산손익	0	0	65,002,369	0	65,002,369
2.자본에 직접 인식된 주주와의 거래:	437,500	1,222,249,950	(16,944,194,098)	0	(15,721,506,648)
주식기준보상거래	437,500	1,222,249,950	8,066,309,403	0	9,288,996,853
자기주식취득	0	0	(25,010,503,501)	0	(25,010,503,501)
2025.03.31 (기말자본)	4,926,328,600	2,509,956,149,999	4,468,855,693	4,679,669,037,565	7,199,020,371,857

4-4. 현금흐름표  
**현금흐름표**

제 19 기 1분기 2025.01.01 부터 2025.03.31 까지

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 19 기 1분기	제 18 기 1분기
영업활동으로 인한 현금흐름	529,371,669,493	206,749,029,859
분기순이익	375,750,302,314	360,786,676,509
분기순이익조정을 위한 가감 (주19)	114,054,373,910	15,132,356,974
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동 (주19)	97,958,505,228	(148,885,772,340)
이자 수취	3,524,372,052	6,293,013,180
이자 지급	(1,627,660,934)	(1,530,921,316)
배당금 수취	311,763,367	0
법인세 납부	(60,599,986,444)	(25,046,323,148)
투자활동으로 인한 현금흐름	(555,037,026,572)	(71,395,597,405)
1. 투자활동으로 인한 현금유입액	6,512,334,357,181	4,252,321,211,682
단기대여금의 회수	1,526,898,900	1,714,088,448
당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	6,506,552,878,906	4,247,524,835,759
장기대여금의 회수	200,000,000	200,000,000
유형자산의 처분	793,469,116	14,690,278
무형자산의 처분	12,057,858	0
보증금의 감소	11,023,400	0
리스채권의 회수	3,238,029,001	2,867,597,197
2. 투자활동으로 인한 현금유출액	(7,067,371,383,753)	(4,323,716,809,087)
단기대여금의 증가	(15,373,200,000)	(2,500,000,000)
당기손익-공정가치측정금융자산의 취득	(6,932,771,939,001)	(4,276,672,174,081)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 취득	(37,295,782,754)	(2,018,699,650)
장기대여금의 증가	(400,000,000)	(300,000,000)
장기선급금의 증가	(9,567,828,900)	(3,594,760,478)
유형자산의 취득	(9,350,459,239)	(1,138,421,609)
무형자산의 취득	(244,889,794)	(2,738,720,025)
투자부동산의 취득	0	(8,892,376,326)
보증금의 증가	(4,890,427,595)	(692,110,015)
관계기업투자의 취득	(30,574,579,611)	(12,046,479,534)
종속기업투자의 취득	(26,902,276,859)	(13,123,067,369)
재무활동으로 인한 현금흐름	(23,972,427,437)	(18,534,885,590)
1. 재무활동으로 인한 현금유입액	2,550,668,183	331,996,000
리스인센티브의 수령	1,720,930,183	0
주식선택권의 행사	829,738,000	331,996,000

2.재무활동으로 인한 현금유출액	(26,523,095,620)	(18,866,881,590)
리스부채의 상환	(14,523,094,378)	(12,753,369,370)
임대보증금의 감소	(2,277,378)	0
자기주식의 취득	(11,997,723,864)	(6,113,512,220)
현금및현금성자산의 증가(감소)	(49,637,784,516)	116,818,546,864
분기초 현금및현금성자산	416,919,919,668	511,490,896,238
현금및현금성자산의 환율변동효과	4,910,338,578	13,587,022,905
분기말 현금및현금성자산	372,192,473,730	641,896,466,007

## 5. 재무제표 주석

### 1. 회사의 개요

주식회사 크래프톤(이하 "당사")은 소프트웨어 개발 및 관련 부대사업을 목적으로 2007년 3월 26일에 설립되었으며, 본사는 서울특별시 강남구 테헤란로 231(역삼동)에 위치하고 있습니다. 당사는 2018년 11월 30일자로 주식회사 블루홀에서 주식회사 크래프톤으로 사명을 변경하였습니다.

당사는 2021년 8월 10일에 유가증권시장에 상장하였습니다.

수차례의 주식선택권의 행사 및 유상증자 등과 2021년 5월 4일자로 실시한 5:1 액면분할을 통하여 당분기말 현재 당사의 자본금은 보통주 4,926백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

주주명	소유주식수(주)	지분율
장병규	7,133,651	14.89%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.86%
국민연금공단	3,439,195	7.18%
자기주식	2,479,574	5.18%
기타	28,216,989	58.89%
합 계	47,911,049	100.00%

### 2. 중요한 회계정책

다음은 재무제표의 작성에 적용된 중요한 회계정책입니다. 이러한 정책은 별도의 언급이 없다면, 표시된 회계기간에 계속적으로 적용됩니다.

#### 2.1 재무제표 작성기준

당사의 2025년 3월 31일로 종료하는 3개월 보고기간에 대한 중간요약재무제표는 기업회계기준서 제1034호 '중간재무보고'에 따라 작성되었습니다.

중간요약재무제표는 연차재무제표에 기재할 것으로 요구되는 모든 정보 및 주석사항을 포함하고 있지 아니하므로, 2024년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

##### 2.1.1 당사가 채택한 제·개정 기준서 및 해석서

당사는 2025년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제·개정 기준서 및 해석서를 신규로 적용하였습니다.

(1) 기업회계기준서 제1021호 '환율변동효과'와 기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초채택' 개정 - 교환가능성 결여

통화의 교환가능성을 평가하고 다른 통화와 교환이 가능하지 않다면 현물환율을 추정하며 관련 정보를 공시하도록 하고 있습니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

### 2.1.2 당사가 적용하지 않은 제·개정 기준서 및 해석서

제정 또는 공표되었으나 시행일이 도래하지 않아 적용하지 아니한 제·개정 기준서 및 해석서는 다음과 같습니다.

#### (1) 기업회계기준서 제1109호 '금융상품', 제1107호 '금융상품: 공시' 개정

실무에서 제기된 의문에 대응하고 새로운 요구사항을 포함하기 위해 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'과 제1107호 '금융상품: 공시'가 개정되었습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 주요 개정내용은 다음과 같습니다. 당사는 동 개정으로 인한 재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

- 특정 기준을 충족하는 경우, 결제일 전에 전자지급시스템을 통해 금융부채가 결제된 것으로(제거된 것으로) 간주할 수 있도록 허용
- 금융자산이 원리금 지급만으로 구성되어 있는지의 기준을 충족하는지 평가하기 위한 추가 지침을 명확히 하고 추가함
- 계약상 현금흐름의 시기나 금액을 변경시키는 계약조건이 기업에 미치는 영향과 기업이 노출되는 정도를 금융상품의 각 종류별로 공시
- 기타포괄손익-공정가치측정금융자산지정 지분상품에 대한 추가 공시

#### (2) 한국채택국제회계기준 연차개선 Volume 11

한국채택국제회계기준 연차개선 Volume 11은 2026년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

- 기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초채택': K-IFRS 최초 채택시 위험회피회계 적용
- 기업회계기준서 제1107호 '금융상품:공시': 제거 손익, 실무적용지침
- 기업회계기준서 제1109호 '금융상품': 리스부채의 제거 회계처리와 거래 가격의 정의
- 기업회계기준서 제1110호 '연결재무제표': 사실상의 대리인 결정
- 기업회계기준서 제1007호 '현금흐름표': 원가법

## 2.2 회계정책

중간재무제표의 작성에 적용된 유의적 회계정책과 계산방법은 주석 2.1.1에서 설명하는 제·개정 기준서의 적용으로 인한 변경 사항을 제외하고는 2024년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표 작성에 적용된 회계정책이나 계산방법과 동일합니다.

당사의 재무제표는 기업회계기준서 제1027호 '별도재무제표'에 따른 별도재무제표입니다. 당사는 종속기업, 공동기업 및 관계기업에 대한 투자를 기업회계기준서 제1027호에 따라 원가법으로 처리하고 있습니다.

### 3. 중요한 회계추정 및 가정

당사는 미래에 대하여 추정 및 가정을 하고 있습니다. 추정 및 가정은 지속적으로 평가되며, 과거 경험과 현재의 상황에서 합리적으로 예측가능한 미래의 사건과 같은 다른 요소들을 고려하여 이루어집니다. 이러한 회계추정은 실제 결과와 다를 수도 있습니다.

중간재무제표 작성시 사용된 중요한 회계추정 및 가정은 2024년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표 작성에 적용된 회계추정 및 가정과 동일합니다.

#### 4. 공정가치

(1) 당분기말 및 전기말 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

금융자산의 장부금액과 공정가치에 대한 공시\_장부금액

당분기말

(단위 : 천원)

	공정가치로 측정하는 금융자산	상각후원가로 측정하는 금융자산, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융자산 - 리스채권	금융자산, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	3,608,538,497			3,608,538,497
당기손익-공정가치측정금융자산	218,999,233			218,999,233
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	137,259,423			137,259,423
현금및현금성자산		372,192,474		372,192,474
매출채권		858,803,986		858,803,986
기타유동금융자산		41,472,297	14,381,050	55,853,347
기타비유동금융자산		100,385,027	18,433,972	118,818,999
금융자산	3,964,797,153	1,372,853,784	32,815,022	5,370,465,959

전기말

(단위 : 천원)

	공정가치로 측정하는 금융자산	상각후원가로 측정하는 금융자산, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융자산 - 리스채권	금융자산, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	3,147,865,774			3,147,865,774
당기손익-공정가치측정금융자산	218,765,012			218,765,012
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	92,599,024			92,599,024
현금및현금성자산		416,919,920		416,919,920
매출채권		997,093,259		997,093,259
기타유동금융자산		19,109,745	14,283,242	33,392,987
기타비유동금융자산		102,856,645	21,771,767	124,628,412
금융자산	3,459,229,810	1,535,979,569	36,055,009	5,031,264,388

금융자산의 장부금액과 공정가치에 대한 공시\_공정가치

당분기말

(단위 : 천원)

	측정 전체			금융자산, 분류 합계
	공정가치			
	금융자산, 분류			금융자산, 분류 합계
	공정가치로 측정하는 금융자산	상각후원가로 측정하는 금융자산, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융자산 - 리스채권	
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	3,608,538,497			3,608,538,497
당기손익-공정가치측정금융자산	218,999,233			218,999,233
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	137,259,423			137,259,423
현금및현금성자산		372,192,474		372,192,474
매출채권		858,803,986		858,803,986
기타유동금융자산		41,472,297	14,381,050	55,853,347
기타비유동금융자산		100,385,027	18,433,972	118,818,999
금융자산	3,964,797,153	1,372,853,784	32,815,022	5,370,465,959

전기말

(단위 : 천원)

	측정 전체			금융자산, 분류 합계
	공정가치			
	금융자산, 분류			금융자산, 분류 합계

	공정가치로 측정하는 금융자산	상각후원가로 측정하는 금융자산, 분류권	IFRS 7의 적용범위 외의 금융자산 - 리스채	
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	3,147,865,774			3,147,865,774
당기손익-공정가치측정금융자산	218,765,012			218,765,012
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	92,599,024			92,599,024
현금및현금성자산		416,919,920		416,919,920
매출채권		997,093,259		997,093,259
기타유동금융자산		19,109,745	14,283,242	33,392,987
기타비유동금융자산		102,856,645	21,771,767	124,628,412
금융자산	3,459,229,810	1,535,979,569	36,055,009	5,031,264,388

금융부채의 장부금액과 공정가치에 대한 공시\_장부금액

당분기말

(단위 : 천원)

	공정가치로 측정하는 금융부채	상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류채	IFRS 7의 적용범위 외의 금융부채 - 리스부채	금융부채, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융부채	28,196,196			28,196,196
파생상품부채	7,225,415			7,225,415
기타유동금융부채		195,710,407	62,538,406	258,248,813
기타비유동금융부채		27,160,856	91,383,367	118,544,223
금융부채	35,421,611	222,871,263	153,921,773	412,214,647

전기말

(단위 : 천원)

	공정가치로 측정하는 금융부채	상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류채	IFRS 7의 적용범위 외의 금융부채 - 리스부채	금융부채, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융부채	27,799,840			27,799,840
파생상품부채	7,242,659			7,242,659
기타유동금융부채		210,997,495	55,130,603	266,128,098
기타비유동금융부채		21,834,584	78,228,955	100,063,539
금융부채	35,042,499	232,832,079	133,359,558	401,234,136

금융부채의 장부금액과 공정가치에 대한 공시\_공정가치

당분기말

(단위 : 천원)

	측정 전체			
	공정가치			
	금융부채, 분류			금융부채, 분류 합계
	공정가치로 측정하는 금융부채	상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류채	IFRS 7의 적용범위 외의 금융부채 - 리스부채	
유동성당기손익-공정가치측정금융부채	28,196,196			28,196,196
파생상품부채	7,225,415			7,225,415
기타유동금융부채		195,710,407	62,538,406	258,248,813
기타비유동금융부채		27,160,856	91,383,367	118,544,223
금융부채	35,421,611	222,871,263	153,921,773	412,214,647

전기말

(단위 : 천원)

	측정 전체

공정가치				
금융부채, 분류				
	공정가치로 측정하는 금융부채	상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류	IFRS 7의 적용범위 외의 금융부채 - 리스부채	금융부채, 분류 합계
유동성당기손익-공정가치측정금융부채	27,799,840			27,799,840
파생상품부채	7,242,659			7,242,659
기타유동금융부채		210,997,495	55,130,603	266,128,098
기타비유동금융부채		21,834,584	78,228,955	100,063,539
금융부채	35,042,499	232,832,079	133,359,558	401,234,136

상각후원가측정기타금융부채에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

금융부채, 분류	
상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류	
주식기준보상약정	
종업원급여 및 주식기준보상	
기타유동금융부채	61,882,307
기타비유동금융부채	19,476,700

전기말

(단위 : 천원)

금융부채, 분류	
상각후원가로 측정하는 금융부채, 분류	
주식기준보상약정	
종업원급여 및 주식기준보상	
기타유동금융부채	91,136,013
기타비유동금융부채	14,552,093

(2) 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 측정치

가. 공정가치 서열체계 및 측정방법

공정가치 서열체계 및 측정방법에 대한 공시

공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계의 모든 수준 합계
공정가치 측정방법에 대한 기술			공정가치란 측정일에 시장참여자 사이의 정상거래에서 자산을 매도하면서 수취하거나 부채를 이전하면서 지급하게 될 가격을 의미합니다. 공정가치 측정은 측정일에 현행 시장 상황에서 자산을 매도하거나 부채를 이전하는 시장참여자 사이의 정상거래에서의 가격을 추정하는 것으로, 당사는 공정가치 평가시 시장정보를 최대한 사용하고, 관측 가능하지 않은 변수는 최소한으로 사용하고 있습니다.

<p>공정가치측정 분류내의 공정가치 서열체계의 수준에 대한 기술</p>	<p>- 수준 1 : 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대한 접근 가능한 활성시장의 조정되지 않은 공시가격 수준</p> <p>활성시장에서 거래되는 금융상품의 공정가치는 보고기간말 현재 고시되는 시장가격에 기초하여 산정하고 있습니다. 거래소, 판매자, 중개인, 산업집단, 평가기관 또는 감독기관을 통해 공시가격이 용이하게 그리고 정기적으로 이용가능하고, 그러한 가격이 독립된 당사자 사이에서 정기적으로 발생한 실제 시장거래를 나타낸다면, 이를 활성시장으로 간주합니다. 당사가 보유하고 있는 금융자산의 공시되는 시장가격은 보고기간말 증가입니다. 이러한 상품들은 '수준 1'에 포함하고 있습니다. '수준 1'에 포함된 상품들은 기타포괄손익-공정가치 측정금융자산으로 구성됩니다.</p>	<p>- 수준 2 : 수준 1의 공시가격 이외에 자산이나 부채에 대해 직접적으로 또는 간접적으로 관측가능한 투입변수</p> <p>당사는 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치에 대하여 평가기법을 사용하여 결정하고 있습니다. 당사는 자산이나 부채의 공정가치로서 자체적으로 개발한 내부평가모형을 통해 평가한 값을 사용하거나 독립적인 외부평가기관이 평가한 값을 제공받아 사용하고 있습니다. 당사는 현금흐름할인기법을 활용하고 있으며 보고기간말 현재 시장 상황에 근거하여 가정을 수립하고 있습니다. 이러한 평가기법은 관측가능한 시장정보를 최대한 사용하고 기업특유정보를 최소한으로 사용합니다. 이 때, 해당상품의 공정가치 측정에 요구되는 모든 유의적인 투입변수가 관측가능하다면 해당상품은 '수준 2'에 포함하고 있습니다.</p>	<p>- 수준 3 : 자산이나 부채에 대한 관측가능하지 않은 투입변수</p> <p>민약 하나 이상의 유의적인 투입변수가 관측가능한 시장정보에 기초한 것이 아니라면 해당 상품은 '수준 3'에 포함하고 있습니다. '수준 3'에 포함된 자산 및 부채는 원가기준법, 순자산가치평가법, 이항모형 등을 사용합니다.</p>	<p>자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우, 당사는 최대한 시장에서 관측가능한 투입변수를 사용하고 있습니다. 공정가치는 다음과 같이 가치평가기법에 사용된 투입변수에 기초하여 공정가치 서열체계 내에서 분류됩니다.</p>
---	--	---	---	---

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채

당분기말 및 전기말 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 서열체계별 금액은 다음과 같습니다.

자산의 공정가치측정에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

측정 전체									
공정가치									
금융자산, 범주									
당기손익-공정가치측정금융자산					기타포괄손익-공정가치측정금융자산				
공정가치 서열체계의 모든 수준					공정가치 서열체계의 모든 수준				
공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수
준 1	준 2	준 3		준 1	준 2	준 3			
금융자산	0	3,608,538,497	218,999,233	3,827,537,730	40,083,070	0	97,176,353	137,259,423	

전기말

(단위 : 천원)

측정 전체									
공정가치									
금융자산, 범주									
당기손익-공정가치측정금융자산					기타포괄손익-공정가치측정금융자산				
공정가치 서열체계의 모든 수준					공정가치 서열체계의 모든 수준				
공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수
준 1	준 2	준 3		준 1	준 2	준 3			
금융자산	0	3,147,865,774	218,765,012	3,366,630,786	31,582,522	0	61,016,502	92,599,024	

부채의 공정가치측정에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

측정 전체									
공정가치									
금융부채, 범주									
당기손익-공정가치측정금융부채					파생상품부채				
공정가치 서열체계의 모든 수준					공정가치 서열체계의 모든 수준				
공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계 수	공정가치 서열체계 수

	공정가치 서열체계 수 준 1	공정가치 서열체계 수 준 2	공정가치 서열체계 수 준 3	모든 수준 합계	공정가치 서열체계 수 준 1	공정가치 서열체계 수 준 2	공정가치 서열체계 수 준 3	모든 수준 합계
금융부채	0	0	28,196,196	28,196,196	0	0	7,225,415	7,225,415

전기말

(단위 : 천원)

	측정 전체							
	공정가치							
	금융부채, 범주							
	당기손익-공정가치측정금융부채				파생상품부채			
	공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계의 모든 수준			
	공정가치 서열체계 수 준 1	공정가치 서열체계 수 준 2	공정가치 서열체계 수 준 3	공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계 수 준 1	공정가치 서열체계 수 준 2	공정가치 서열체계 수 준 3	공정가치 서열체계의 모든 수준 합계
금융부채	0	0	27,799,840	27,799,840	0	0	7,242,659	7,242,659

당분기말 및 전기말 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가방법과 투입변수는 다음과 같습니다.

공정가치로 측정되는 자산 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가방법과 투입변수에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	측정 전체											
	공정가치											
	자산											
	당기손익-공정가치측정금융자산					기타포괄손익-공정가치측정금융자산						
	공정가치 서열체계의 모든 수준											
	공정가치 서열체계 수준 2			공정가치 서열체계 수준 3			공정가치 서열체계 수준 2			공정가치 서열체계 수준 3		
	평가방법											
	평가접근법	수익접근법 현금흐름할인법	순자산가치	평가접근법	수익접근법 현금흐름할인법	순자산가치	평가접근법	수익접근법 현금흐름할인법	순자산가치	평가접근법	수익접근법 현금흐름할인법	순자산가치
자산		3,608,538,497		89,432,227		129,567,006				97,176,353		
공정가치측정에 사 용된 투입변수에 대한 기술, 자산		신용등급 고려한 할인율 등		취득원가		피투자회사 보유자 산의 공정가치				취득원가		
공정가치측정에 사 용된 평가방법에 대한 기술, 자산				당사가 보유하고 있는 금융자산은 피투자기업으로부 터 공정가치 측정 을 위한 충분한 정 보를 얻을 수 없으 며, 과거 또는 당분 기에 유의적인 가 치변동이 없는 것 으로 판단되므로 원가를 공정가치의 최선의 추정치로 평가하였습니다.						당사가 보유하고 있는 금융자산은 피투자기업으로부 터 공정가치 측정 을 위한 충분한 정 보를 얻을 수 없으 며, 과거 또는 당분 기에 유의적인 가 치변동이 없는 것 으로 판단되므로 원가를 공정가치의 최선의 추정치로 평가하였습니다.		

전기말

(단위 : 천원)

	측정 전체											
	공정가치											
	자산											
	당기손익-공정가치측정금융자산					기타포괄손익-공정가치측정금융자산						
	공정가치 서열체계의 모든 수준											
	공정가치 서열체계 수준 2			공정가치 서열체계 수준 3			공정가치 서열체계 수준 2			공정가치 서열체계 수준 3		
	평가방법											
	평가접근법	수익접근법 현금흐름할인법	순자산가치	평가접근법	수익접근법 현금흐름할인법	순자산가치	평가접근법	수익접근법 현금흐름할인법	순자산가치	평가접근법	수익접근법 현금흐름할인법	순자산가치

자산		3,147,865,774		87,560,523		131,204,489				61,016,502		
공정가치측정에 사용된 투입변수에 대한 기술, 자산		신용등급 고려한 할인율 등		취득원가		피투자회사 보유자산의 공정가치				취득원가		
공정가치측정에 사용된 평가방법에 대한 기술, 자산				당사가 보유하고 있는 금융자산은 피투자기업으로부터 공정가치 측정 을 위한 충분한 정보를 얻을 수 없으며, 과거 또는 당분기에 유의적인 가치변동이 없는 것으로 판단되므로 원가를 공정가치의 최선의 추정치로 평가하였습니다.						당사가 보유하고 있는 금융자산은 피투자기업으로부터 공정가치 측정 을 위한 충분한 정보를 얻을 수 없으며, 과거 또는 당분기에 유의적인 가치변동이 없는 것으로 판단되므로 원가를 공정가치의 최선의 추정치로 평가하였습니다.		

공정가치로 측정되는 부채 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가방법과 투입변수에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	측정 전체			
	공정가치			
	부채			
	당기손익-공정가치측정금융부채		파생상품부채	
	공정가치 서열체계의 모든 수준			
	공정가치 서열체계 수준 3			
	평가방법			
	수익접근법			
		옵션가격결정모형		옵션가격결정모형
	현금흐름할인법	이항모형(TF 모형) 및 몬테-카를로(Monte-Carlo) 시뮬레이션	현금흐름할인법	이항모형(TF 모형) 및 몬테-카를로(Monte-Carlo) 시뮬레이션
부채	28,196,196			7,225,415
공정가치측정에 사용된 투입변수에 대한 기술, 부채	피투자회사의 추정 매출, 신용등급 고려한 할인율 등			연환산 주가변동성 등
공정가치측정에 사용된 평가방법에 대한 기술, 부채	계약 조건에 포함된 현금흐름만을 대상으로 한 현금흐름할인법을 적용하여 평가하였습니다.			

전기말

(단위 : 천원)

	측정 전체			
	공정가치			
	부채			
	당기손익-공정가치측정금융부채		파생상품부채	
	공정가치 서열체계의 모든 수준			
	공정가치 서열체계 수준 3			
	평가방법			
	수익접근법			
		옵션가격결정모형		옵션가격결정모형
	현금흐름할인법	이항모형(TF 모형) 및 몬테-카를로	현금흐름할인법	이항모형(TF 모형) 및 몬테-카를로

		로(Monte-Carlo) 시뮬레이션		로(Monte-Carlo) 시뮬레이션
부채	27,799,840			7,242,659
공정가치측정에 사용된 투입변수에 대한 기술, 부채	피투자회사의 추정 매출, 신용등급 고려한 할인율 등			연환산 주가변동성 등
공정가치측정에 사용된 평가기법에 대한 기술, 부채	계약 조건에 포함된 현금흐름만을 대상으로 한 현금흐름할인법을 적용하여 평가하였습니다.			

**수준 2와 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정에 대한 기술**

다. 수준 2와 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

당사의 각 부문 재무부서는 재무보고 목적의 공정가치 측정을 담당하고 있으며 이러한 공정가치 측정치는 수준 2와 수준 3으로 분류되는 공정가치 측정치를 포함하고 있습니다. 공정가치 측정을 담당하는 부서는 매년말 보고일정에 맞추어 공정가치 평가과정 및 그 결과에 대해 주기적으로 보고하고 있습니다.

**(3) 금융자산과 금융부채의 상계**

금융자산의 상계에 대한 공시

당분기말

(단위 : 백만원)

			금융자산, 유형
			매출채권
			거래상대방
			플랫폼 사업자
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약			
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	재무상태표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약		
	재무상태표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	33,014
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	재무상태표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약에 대한 기술	당사는 플랫폼 사업자에 대하여 기업회계기준서 제1032호 문단 42의 상계 기준을 충족하는 매출채권과 매입채무를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액으로 재무제표에 표시되고 있으며, 당분기말 현재 매출채권과 상계된 매입채무 금액은 33,014백만원(전기말: 26,869백만원)입니다.

전기말

(단위 : 백만원)

			금융자산, 유형
			매출채권
			거래상대방
			플랫폼 사업자
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약			
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	재무상태표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약		
	재무상태표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	26,869
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	재무상태표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상	당사는 플랫폼 사업자에 대하여 기업

		채하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄 상계계약 또는 유사한 계약에 대한 기 술	회계기준서 제1032호 문단 42의 상계 기준을 충족하는 매출채권과 매입채무 를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액 으로 재무제표에 표시되고 있으며, 당 분기말 현재 매출채권과 상계된 매입 채무 금액은 33,014백만원(전기말: 26,869백만원)입니다.
--	--	---	--

## 5. 사용이 제한된 예금 등

당분기말 및 전기말 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다.

사용이 제한된 금융자산

당분기말

(단위 : 천원)

		거래처
거래처에 대한 설명		(주)우리은행
사용이 제한된 금융자산		7,365,683
사용이 제한된 금융자산	사용이 제한된 비유동 금융자산	7,365,683
사용이 제한된 금융자산에 대한 설명		임대보증금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참 조).

전기말

(단위 : 천원)

		거래처
거래처에 대한 설명		(주)우리은행
사용이 제한된 금융자산		7,365,683
사용이 제한된 금융자산	사용이 제한된 비유동 금융자산	7,365,683
사용이 제한된 금융자산에 대한 설명		임대보증금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참 조).

## 6. 종속기업, 관계기업, 공동기업투자

(1) 당분기말 및 전기말 현재 종속기업, 관계기업, 공동기업투자의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

회사명	지분율	소재국	당분기말			전기말
			취득원가	순자산가액	장부가액	장부가액
종속기업						
(주)블루홀스튜디오	100%	대한민국	39,920,291	9,391,571	428,378	312,029
En Masse Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(54,424,072)	-	-
라이징윙스(주)	100%	대한민국	34,066,312	(33,745,256)	21,234	-
Krafton Americas, Inc.	100%	미국	1,174,382	32,137,414	1,174,382	1,141,386
KRAFTON EUROPE B.V.	100%	네덜란드	13,700,507	19,606,045	674,791	562,242
KRAFTON CHINA	100%	중국	3,074,689	5,281,795	3,074,689	2,977,201
KP PTE. LTD.	100%	싱가포르	1	6,633,779	1	1
Striking Distance Studios, Inc.	100%	미국	10,007,464	53,212,506	10,007,464	10,007,464
KRAFTON JAPAN, Inc.	100%	일본	52,642	2,649,758	13,279	13,279
Striking Distance Studios Spain, S.L.	100%	스페인	1,348,493	2,630,131	1,348,493	1,348,493

KRAFTON Ventures, Inc.	100%	미국	2,437,000	2,616,242	2,437,000	2,437,000
PUBG Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(809,990)	-	-
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	99.99%	인도	13,710,587	12,684,117	13,710,587	8,399,581
SDS Interactive Canada Inc.	100%	캐나다	470,300	1,001,986	470,300	470,300
㈜드림모션	100%	대한민국	37,821,048	7,627,425	37,821,048	37,778,580
㈜딩스플로우(*5)	89.55%	대한민국	18,070,904	92,719	-	-
옵니크래프트랩스㈜	100%	대한민국	1,543,876	1,419,242	1,543,876	1,438,904
Krafton Global GP, LLC	100%	미국	239,400	297,424	239,400	239,400
Krafton Global, LP	100%	미국	1,915,200	1,141,261	1,915,200	1,915,200
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	100%	미국	861,272,341	143,583,307	642,940,422	642,642,561
㈜5민랩	100%	대한민국	53,839,148	1,996,328	22,280,260	22,280,260
Neon Giant AB	73.05%	스웨덴	43,772,891	(8,510,963)	34,373,589	34,373,589
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	100%	캐나다	5,643,600	8,008,435	5,643,600	5,643,600
VECTOR NORTH s.r.o.	100%	체코	2,972,685	3,290,623	2,972,685	2,972,685
㈜벨루게임즈	100%	대한민국	14,851,147	5,129,103	14,851,147	14,823,766
㈜플라이웨이게임즈	100%	대한민국	31,005,405	17,491,498	31,005,405	30,993,823
Tango Gameworks, Inc.	100%	일본	6,939,825	7,450,484	6,939,825	6,939,825
㈜인조이스튜디오	100%	대한민국	8,639,655	8,971,876	8,639,655	8,500,000
Blue Ocean Capital Fund I, L.P.	98.87%	캐나다	1,662,837	877,776	1,662,836	144,206
Nautilus Mobile App Private Limited(*4)	85.11%	인도	26,885,633	6,523,587	26,885,633	-
총속기업 소계			1,237,038,263	264,256,151	873,075,179	838,355,375
관계기업						
1Up Ventures, L.P.	33.53%	미국	11,819,250	12,786,023	11,819,250	11,819,250
㈜히트시퀀스(*1)	13.57%	대한민국	2,022,872	(1,885,414)	-	-
스마트 크래프트론-본엔젤스 펀드(*2)	54.55%	대한민국	10,920,000	9,600,732	10,920,000	10,680,000
Nodwin Gaming Private Limited(*1)	15.41%	인도	34,755,385	15,244,891	34,755,385	34,755,385
Nasadiya Technologies Private Limited(*1)	16.09%	인도	53,676,280	(30,318)	22,596,185	21,157,911
미래에셋엠스일반사모부동산투자신탁 66호	42.96%	대한민국	290,000,000	252,068,374	290,000,000	290,000,000
Tamatem Inc.(*1)	13.61%	버진아일랜드	7,728,554	2,674,879	7,728,554	7,728,554
㈜서울옥션블루(*1)	5.33%	대한민국	2,999,945	412,841	2,999,945	2,999,945
㈜서울옥션엑스(*1)	10.26%	대한민국	4,999,772	(94,610)	4,999,772	4,999,772
Nautilus Mobile App Private Limited(*4)	-	인도	-	-	-	6,546,036
Mebigo Labs Private Limited(*1)	10.70%	인도	13,175,608	2,773,509	13,175,608	13,175,608
스마트 케이앤비 부스터 펀드(*2)	75.86%	대한민국	55,000,000	50,906,061	55,000,000	33,000,000
㈜너바나나	26.70%	대한민국	5,000,000	(1,917,763)	5,000,000	5,000,000
1Up Ventures Fund II, L.P.	42.20%	미국	13,622,666	13,130,584	13,622,666	13,622,666
ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED(*1)	9.40%	인도	7,899,121	347,962	7,899,121	7,899,121
㈜퍼니스툼	24.24%	대한민국	8,000,900	1,539,933	8,000,900	8,000,900
Talent Unlimited Online Services Private Limited	23.19%	인도	39,176,463	(21,700)	39,176,463	39,176,463
Playgig, Inc.(*1)	16.18%	미국	26,349,994	3,495,118	26,349,994	26,349,994
Gardens Interactive, Inc.(*1)	11.44%	미국	15,907,211	5,791,856	15,907,211	15,907,211
패스트트랙아시아㈜	27.47%	대한민국	22,317,325	4,702,307	22,317,325	22,317,325
크래프트론-코나 아이피 투자조합	49.00%	대한민국	7,350,000	7,132,481	7,350,000	2,450,000

데브-크래프톤 문화투자조합 9호	46.67%	대한민국	7,000,000	6,651,275	7,000,000	5,600,000
Studio Sai, Co.	20.00%	미국	7,903,813	1,581,541	7,903,813	7,903,813
썬바운더리	24.00%	대한민국	8,000,024	1,078,207	8,000,024	8,000,024
아이엠엠 인도 펀드	44.44%	대한민국	4,105,824	1,889,149	4,105,824	2,071,245
Red Rover Interactive Limited(*1)	18.10%	영국	12,046,480	3,579,793	12,046,480	12,046,480
Eschatology Entertainment Ltd(*1)	19.03%	키프로스	8,870,362	3,855,612	8,870,362	8,870,362
Ruckus Games Holdings, Inc.(*1)	15.84%	미국	11,020,800	5,552,366	11,020,800	11,020,800
E.F. Games, S.L.	25.00%	스페인	2,382,560	2,389,191	2,382,560	2,382,560
Piccolo Studio, S.L.	25.00%	스페인	1,628,682	(151,683)	1,628,682	1,628,682
Day 4 Night Studios Inc.	27.78%	미국	4,661,300	1,257,649	4,661,300	4,661,300
Jeux Wolf Haus Inc.(*1)	16.57%	캐나다	2,003,850	577,831	2,003,850	2,003,850
Republic Games Ltd	22.22%	영국	3,453,698	658,113	3,453,698	3,453,698
썬스펀랩스	34.20%	대한민국	110,007,269	29,319,913	110,007,269	110,007,269
티비티-아이비엑스 넥스트 유니콘 제3호 투자조합(*2)	51.38%	대한민국	11,000,000	10,925,460	11,000,000	11,000,000
Voracious Games Inc.(*1)	18.25%	미국	4,553,898	943,693	4,553,898	4,553,897
Antistatic Studios Inc.	28.81%	폴란드	4,668,619	1,605,577	4,668,619	4,668,619
관계기업 소계			836,028,525	450,371,433	802,925,558	777,458,740
공동기업						
OVERDARE, Inc.(*3)	85.00%	미국	40,302,819	23,346,997	40,302,819	40,302,819
합계			2,113,369,607	737,974,581	1,716,303,556	1,656,116,934

- (\*1) 보유지분율이 20% 미만이나, 이사회나 이에 준하는 의사결정기구에 참여할 수 있는 등 유의적인 영향력을 보유하고 있어 관계기업투자로 분류하였습니다.
- (\*2) 출자지분율이 50% 이상이나 법률 및 약정에 의해 투자자의 권리가 제한되어 지배력 보유에 대한 요건을 충족하지 않고, 유의적인 영향력을 보유하고 있어 관계기업투자로 분류하였습니다.
- (\*3) 보유지분율이 50% 이상이나 관련 활동에 대한 의사결정에 투자자 전원의 동의가 요구되는 등 공동지배력을 보유하고 있어 공동기업투자로 분류하였습니다.
- (\*4) 당분기 중 추가 자본 취득으로 인해 관계기업에서 종속기업으로 변경되었습니다.
- (\*5) 당분기 중 해산을 결의하였습니다.

(2) 당분기 및 전분기 중 종속기업, 관계기업, 공동기업투자의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
기초	1,656,116,934	1,406,369,589
취득	58,915,130	25,207,081
주식선택권 등의 부여	1,271,492	892,009
기말	1,716,303,556	1,432,468,679

## 7-1. 유형자산

(1) 당분기 및 전분기 중 당사의 유형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

유형자산의 변동 내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	토지	건물	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	유형자산 합계
기초 유형자산	18,840,145	0	17,926,726	25,718,002	94,041,137	549,900	157,075,910
취득, 유형자산	0	6,656,567	1,775,635	735,505	35,371,639	82,513	44,621,859
처분, 유형자산	0	0	(793,498)	(1)	0	0	(793,499)
감가상각비, 유형자산	0	(255,507)	(1,936,120)	(2,725,936)	(11,417,938)	0	(16,335,501)
손상차손, 유형자산							
대체, 유형자산	0	54,665,128	223,832	924,000	1,783	0	55,814,743
기말 유형자산	18,840,145	61,066,188	17,196,575	24,651,570	117,996,621	632,413	240,383,512

전분기

(단위 : 천원)

	토지	건물	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	유형자산 합계
기초 유형자산	18,840,145		19,480,897	34,699,191	114,539,309	2,814,457	190,373,999
취득, 유형자산	0		1,050,904	204,890	210,420	28,700	1,494,914
처분, 유형자산	0		(9,147)	0	0	0	(9,147)
감가상각비, 유형자산	0		(1,811,007)	(2,607,332)	(9,806,072)	0	(14,224,411)
손상차손, 유형자산	0		0	0	0	(28,700)	(28,700)
대체, 유형자산	0		108,800	87,810	0	(1,433,809)	(1,237,199)
기말 유형자산	18,840,145		18,820,447	32,384,559	104,943,657	1,380,648	176,369,456

유형자산의 대체와 관련한 세부사항

당분기

(단위 : 천원)

	건물, 비품 및 시설장치	비품 및 시설장치	건설중인자산
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소)	55,812,960		
투자부동산과의 대체에 따른 증가(감소), 유형자산			

전분기

(단위 : 천원)

	건물, 비품 및 시설장치	비품 및 시설장치	건설중인자산
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소)		196,610	
투자부동산과의 대체에 따른 증가(감소), 유형자산			(1,433,809)

## 7-2. 리스

(2) 리스와 관련하여 인식된 금액

리스와 관련하여 재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

사용권자산에 대한 양적 정보 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	부동산
사용권자산	117,996,621
사용권자산을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

전기말

(단위 : 천원)

	부동산
사용권자산	94,041,137
사용권자산을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

리스에 대한 양적 정보 공시

당분기말

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스부채	62,538,406
	비유동 리스부채	91,383,367
	리스부채	153,921,773
	리스부채를 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	재무상태표의 '기타유동금융부채' 및 '기타비유동금융부채' 항목에 포함되었습니다.
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스채권	14,381,050
	비유동 리스채권	18,433,972
	리스채권	32,815,022
	리스채권을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	재무상태표의 '기타유동금융자산' 및 '기타비유동금융자산' 항목에 포함되었습니다.

전기말

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스부채	55,130,603
	비유동 리스부채	78,228,955
	리스부채	133,359,558
	리스부채를 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	재무상태표의 '기타유동금융부채' 및 '기타비유동금융부채' 항목에 포함되었습니다.
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스채권	14,283,242
	비유동 리스채권	21,771,767
	리스채권	36,055,009
	리스채권을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	재무상태표의 '기타유동금융자산' 및 '기타비유동금융자산' 항목에 포함되었습니다.

한편, 리스와 관련하여 포괄손익계산서에 인식된 금액 및 리스의 총 현금유출은 다음과 같습니다.

리스에 대한 양적 정보 공시\_포괄손익계산서

당분기

(단위 : 천원)

		부동산	자산 합계
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시			
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	사용권자산감가상각비	11,417,938	11,417,938
	리스부채에 대한 이자비용(금융비용에 포함)		1,627,661
	인식 면제 규정이 적용된 단기리스에 관련되는 비용(영업비용에 포함)		45,753
	인식 면제 규정이 적용된 소액자산 리스에 관련되는 비용(영업비용에 포함)		50,947
	리스 현금유출		16,247,456
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시			
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	리스채권에 대한 이자수익(금융수익에 포함)		384,873

전분기

(단위 : 천원)

		부동산	자산 합계
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시			
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	사용권자산감가상각비	9,806,072	9,806,072
	리스부채에 대한 이자비용(금융비용에 포함)		1,530,921

	인식 면제 규정이 적용된 단기리스에 관련되는 비용(영업비용에 포함)		66,655
	인식 면제 규정이 적용된 소액자산 리스에 관련되는 비용(영업비용에 포함)		56,639
	리스 현금유출		14,407,585
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시			
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	리스채권에 대한 이자수익(금융수익에 포함)		430,213

## 8. 무형자산

당분기 및 전분기 중 당사의 무형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

무형자산의 변동내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	소프트웨어	산업재산권	회원권	기타무형자산	영업권 이외의 무형자산 합계
기초 영업권 이외의 무형자산	3,169,147	369,400	1,130,649	2,681,219	7,350,415
취득, 영업권 이외의 무형자산	74,992	0	0	1,354,870	1,429,862
처분, 영업권 이외의 무형자산	(12,058)	0	0	0	(12,058)
무형자산상각비	(535,464)	(38,089)	(17,358)	(501,271)	(1,092,182)
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소), 영업권 이외의 무형자산	0	12,732	0	350,000	362,732
기말 영업권 이외의 무형자산	2,696,617	344,043	1,113,291	3,884,818	8,038,769

전분기

(단위 : 천원)

	소프트웨어	산업재산권	회원권	기타무형자산	영업권 이외의 무형자산 합계
기초 영업권 이외의 무형자산	4,513,487	509,294	1,200,083	5,379,036	11,601,900
취득, 영업권 이외의 무형자산	229,218	0	0	2,678,801	2,908,019
처분, 영업권 이외의 무형자산					
무형자산상각비	(554,260)	(63,846)	(17,359)	(424,880)	(1,060,345)
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소), 영업권 이외의 무형자산	0	42,733	0	50,000	92,733
기말 영업권 이외의 무형자산	4,188,445	488,181	1,182,724	7,682,957	13,542,307

## 9. 투자부동산

당분기 및 전분기 중 당사의 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

투자부동산의 변동 내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	토지	건물	자산 합계
기초 투자부동산	486,326,320	71,062,424	557,388,744
취득, 투자부동산			
처분, 투자부동산	0	(1,238,412)	(1,238,412)
감가상각비, 투자부동산	0	(466,562)	(466,562)
대체, 투자부동산			
기말 투자부동산	486,326,320	69,357,450	555,683,770

전분기

(단위 : 천원)

	토지	건물	자산 합계

기초 투자부동산	476,977,673	70,363,747	547,341,420
취득, 투자부동산	6,493,190	2,399,186	8,892,376
처분, 투자부동산			
감가상각비, 투자부동산	0	(459,777)	(459,777)
대체, 투자부동산	1,046,681	387,128	1,433,809
기말 투자부동산	484,517,544	72,690,284	557,207,828

### 투자부동산의 대체에 대한 기술

전분기 중 건설중인자산에서 1,433,809천원 대체되었습니다.

### 10. 순확정급여부채

(1) 당분기말 및 전기말 현재 당사의 순확정급여부채의 내역은 다음과 같습니다.

순확정급여부채(자산)에 대한 공시

당분기말 (단위 : 천원)

	확정급여채무의 현재가치
순확정급여부채(자산)	18,962,369

전기말 (단위 : 천원)

	확정급여채무의 현재가치
순확정급여부채(자산)	18,134,634

(2) 당분기 및 전분기 중 확정급여제도와 관련하여 포괄손익계산서에 인식된 손익은 다음과 같습니다.

확정급여제도와 관련하여 포괄손익계산서에 인식된 손익

당분기 (단위 : 천원)

	공시금액
당기근무원가, 확정급여제도	1,007,323
이자비용, 확정급여제도	180,692
퇴직급여비용, 확정급여제도	1,188,015

전분기 (단위 : 천원)

	공시금액
당기근무원가, 확정급여제도	503,493
이자비용, 확정급여제도	101,360
퇴직급여비용, 확정급여제도	604,853

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 및 전기 중 영업비용으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

확정기여제도와 관련하여 비용으로 인식한 금액

당분기 (단위 : 천원)

	공시금액
퇴직급여비용, 확정기여제도	3,100,759





계약상 대상, 주 요 계약	Valve Corpor ation Inc.	Epic Games Inc.	Hangzh ou Shunwa ng(Beij ng) Techno logy Co.,Lid .	Qingfe ng(Beij ng) Techno logy Co.,Lid .	Valve Corpor ation	Valve Corpor ation	Valve Corpor ation	Epic Games Inc.	Google	Apple	상장전 지주 LimPin (Labua n) Limited	Google	Apple	상장전 지주	Google	Apple	LimPin (Labua n) Limited	Google	Apple	상장전 지주	Valve Corpor ation	Micros oft Corpor ation	Interact ive Entertai nment LLC	腾讯科 技(Shen zhen) Compa ny Limited	Proxim a Beta Pte.Lim ited	Micros oft Corpor ation LLC	Interact ive Entertai nment LLC	Huya Informa tion Techno logy Ltd	Guangz hou Informa tion Techno logy Ltd	Wuhan Chuyue Online TV Co., Ltd
서비스 지역, 주 요 계약	전세계	전세계	중국(홍 콩,타이 완,대만 주요) 중국(홍 콩,타이 완,대만 주요)	전세계	전세계	전세계	전세계	한국,일 본,인도	한국,일 본,인도	한국	인도	전세계	전세계	전세계	인도	인도	인도	전세계	전세계	전세계	전세계	한국	중국	전세계	전세계	전세계	중국	중국		

(2) 당분기말 현재 당사의 계류중인 소송사건은 다음과 같습니다.

법적소송우발부채에 대한 공시

	우발부채	
	법적소송우발부채	
	법적소송우발부채의 분류	
	피소(피고)	제소(원고)
소송 건수	5	6
의무의 성격에 대한 기술, 우발부채	인도 서비스 관련 소송, 납품 거절 관련 소송, 성차별 관련 소송, 계정복구 관련 소송, 담보신탁임차물 인도청구 소송	저작권 관련 소송 등
우발부채의 측정된 재무적 영향의 추정 금액에 대한 설명	당사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 당사의 재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있습니다.	당사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 당사의 재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있습니다.
유출될 경제적효익의 금액과 시기에 대한 불확실성 정도, 우발부채	당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.	당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.

(3) 당분기말 현재 당사가 제공받고 있는 지급보증은 다음과 같습니다.

보증 관련 우발부채, 비 PF 우발부채에 대한 공시

(단위 : 백만원)

	제공받은 지급보증
보증처	서울보증보험주식회사
지급보증에 대한 비고(설명)	직장어린이집의 설치비지원금 반환 등과 관련
기업의(으로의) 보증한도 (비 PF)	6,661

(4) 당분기말 현재 담보로 제공한 금융상품과 담보로 제공받은 금융상품의 내역은 다음과 같습니다.

담보로 제공한 금융상품

(단위 : 백만원)

	금융상품
사용이 제한된 금융자산	7,366

사용이 제한된 금융자산에 대한 설명	그레이츠판교의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련
---------------------	------------------------------

담보로 제공받은 금융상품

(단위 : 백만원)

	금융상품
담보로 제공받은 금융상품	4,800
담보로 제공받은 금융상품에 대한 설명	매수한 부동산의 승계된 임차인이 당사에게 청구 가능성이 있는 위약금과 관련

(5) 당분기말 현재 당사가 체결한 약정은 다음과 같습니다

약정에 대한 공시

(단위 : 백만원)

	성과보상인센티브 지급 약정	약정에 따른 추가출자의무
약정처	핵심 개발자 등의 임직원	스마트 케이앤비 부스터 펀드 등
약정에 대한 설명	당사는 당사의 장기적 성장에 기여할 수 있는 핵심 개발자 등의 임직원들에게 영업성과에 비례하여 성과보상인센티브를 지급하는 약정을 체결하고 있습니다.	당분기말 현재 당사는 스마트 케이앤비 부스터 펀드 등에 대하여 약정에 따른 추가출자의무가 존재합니다. 당사는 추후 캐피탈콜(Capital Call)방식으로 추가 잔여약정금액 78,670백만원, USD 60,847천, EUR 150천, INR 93,856천을 출자할 예정입니다.
추가 잔여약정금액		78,670
추가 잔여약정금액, USD [USD, 천]		60,847
추가 잔여약정금액, EUR [EUR, 천]		150
추가 잔여약정금액, INR [INR, 천]		93,856

(6) 당분기말 현재 당사가 체결한 주주간 계약의 주요 내용은 다음과 같습니다.

주주간 계약에 대한 공시

계약의 유형	(주)펄스블로우의 전환상환우선주 및 보통주 지분 인수 계약				Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약								Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약							
	(주)펄스블로우의 전환상환우선주 및 보통주 지분 인수 계약1	(주)펄스블로우의 전환상환우선주 및 보통주 지분 인수 계약2	(주)펄스블로우의 전환상환우선주 및 보통주 지분 인수 계약3	(주)펄스블로우의 전환상환우선주 및 보통주 지분 인수 계약4	Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약1	Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약2	Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약3	Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약4	Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약5	Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약6	Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약7	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약1	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약2	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약3	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약4	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약5	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약6	Nautilus Mobile App Private Limited의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약7		
계약일, 주주간	2021년 06월 25일	2021년 06월 25일	2021년 06월 25일	2021년 06월 25일	2022년 11월 23일	2025년 03월 28일														
유형, 주주간 계약	풋옵션	콜옵션	기타	기타	Drag Along Right	Tag Along Right	풋옵션 및 콜옵션	풋옵션	풋옵션	콜옵션	변경콜옵션	풋옵션	콜옵션	우선매수권 (ROFR)	Drag Along Right	Tag Along Right	최모 제한	기타		



<p>약정에 대한 설명</p>	<p>당사는 관계기업인 미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호('펀드')가 서울시 성동구 성수동2가 333-16 외 4필지에 개발 예정인 업무시설 및 근린생활시설에 대하여, 동 펀드의 집합투자업자와 향후 준공완료 시점부터 10년간 임차하는 책임임차와 특정시점에 감정평가가격으로 우선매수할 수 있는 권리를 포함한 업무협약을 체결하고 있습니다.</p>	<p>당사는 공동기업인 OVERDARE, Inc.에 대하여 합작투자계약상, 만장일치가 요구되는 결의사항 중 일부에 대해 교착상태가 발생하여 협의 기간내 합의에 이르지 못할 경우, 당사의 선택으로 공동참여자가 소유한 합작회사의 주식을 공정시장 가격으로 양수할 수 있습니다.</p>	<p>당사는 2024년 8월 30일에 (주)스폰랩스의 전환상환우선주, 전환우선주, 보통주를 인수하면서 특정 주주들과 주주간 계약을 체결하여 (주)스폰랩스의 특정 주주가 보유한 주식의 최대 50%에 대해 2026년 7월 1일부터 6개월 이내에 적격 후속투자 가격 등으로 매각을 요청할 수 있는 매도청구권을 보유하고 있습니다.</p>
------------------	--	---	--

### 13. 자본

#### (1) 자본금

당분기말 및 전기말 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

주식의 분류에 대한 공시

당분기말 (단위 : 원)

	보통주
발행할 주식의 총수 (단위:주)	300,000,000
1주당 액면금액	100
발행한 주식의 수 (단위:주)	47,911,049

전기말 (단위 : 원)

	보통주
발행할 주식의 총수 (단위:주)	300,000,000
1주당 액면금액	100
발행한 주식의 수 (단위:주)	47,906,674

#### (2) 자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다.

자본금 변동내역에 대한 공시

당분기 (단위 : 천원)

	자본금
기초 자본금	4,925,891
주식기준보상거래	438

기말 자본금	4,926,329
발행주식 액면 총액	4,791,105
자본금에 대한 기술	발행주식 액면 총액은 4,791,105천원으로 이익소각으로 인하여 납입자본금과 상이합니다.

전분기

(단위 : 천원)

	자본금
기초 자본금	4,923,729
주식기준보상거래	175
기말 자본금	4,923,904
발행주식 액면 총액	
자본금에 대한 기술	

자본잉여금 변동내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	자본		
	자본잉여금		
	주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익
기초 자본잉여금	1,448,041,383	1,046,710,429	13,982,088
주식기준보상거래	1,222,250	0	0
기말 자본잉여금	1,449,263,633	1,046,710,429	13,982,088

전분기

(단위 : 천원)

	자본		
	자본잉여금		
	주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익
기초 자본잉여금	1,442,097,915	1,045,583,031	9,663,414
주식기준보상거래	475,844	568,885	0
기말 자본잉여금	1,442,573,759	1,046,151,916	9,663,414

(3) 기타자본

당분기말 및 전기말 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

기타자본

당분기말

(단위 : 천원)

	기타자본구성요소
자기주식	(104,830,306)
주식선택권(주석 14)	145,734,491
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산 평가손익	(35,439,238)
순확정급여부채의 재측정요소	(1,031,260)

해외사업환산손익	35,169
기타자본구성요소	4,468,856
자기주식에 대한 기술	취득원가가 0원인 자기주식이 포함되어 있습니다.

전기말

(단위 : 천원)

기타자본구성요소	
자기주식	(79,819,802)
주식선택권(주석 14)	137,668,181
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산 평가손익	(40,859,596)
순확정급여부채의 재측정요소	(1,031,260)
해외사업환산손익	(29,834)
기타자본구성요소	15,927,689
자기주식에 대한 기술	취득원가가 0원인 자기주식이 포함되어 있습니다.

### 14. 주식기준보상

(1) 당분기말 현재 주식기준보상 약정이 적용된 주식선택권 등의 내역은 다음과 같습니다.

주식기준보상약정의 조건에 대한 공시

(단위 : 원)

	주식기준보상약정								
	주식선택권								
	크레프톤								
	제19-2회차	제19-3회차	제23회차	제24회차	제25회차	제26회차	제27회차	제28회차	제29회차
주식기준보상약정의 부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일	2022년 3월 31일	2023년 3월 28일	2024년 3월 26일
주식기준보상약정의 결제방식에 대한 기술	주식	주식	주식 또는 현금	주식 또는 현금	주식	주식	주식	주식 또는 현금	주식 또는 현금
기초 주식기준보상 약정 중 존속하는 주식선택권의 수량 (단위:주)	14,495	153,750	50,000	650,000	97,629	2,500	60,000	100,000	80,000
기말 주식기준보상 약정 중 존속하는 주식선택권의 수량 (단위:주)	14,495	153,750	50,000	650,000	92,504	2,500	60,000	100,000	80,000
존속하는 주식선택권의 행사가격	1,452	1,452	144,000	144,000	190,000	190,000	279,310	172,270	231,800
주식기준보상약정의 가득조건에 대한 기술	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	상장 후 목표기준주가 도달	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무/ 목표시가총액 도달	가득시점까지 계속근무/ 목표시가총액 도달
주식기준보상약정의 가득시점	2020년 10월 20일	2021년 10월 20일	2022년 11월 05일(35%), 2023년 11월 05일(35%), 2024년 11월 05일(30%)	상장 후 목표기준주가에 도달시점에 각 25%씩 가득	2023년 3월 31일(35%), 2024년 3월 31일(35%), 2025년 3월 31일(30%)	2023년 3월 31일(70%), 2024년 3월 31일(30%)	2024년 3월 31일(35%), 2025년 3월 31일(35%), 2026년 3월 31일(30%)	계속근무기간 총족 및 목표시가총액 도달시점	계속근무기간 총족 및 목표시가총액 도달시점

주식기본보상액정에 따라 부여된 주식선택권의 최장만기에 대한 기술	2026년 10월 19일	2026년 10월 19일	2032년 11월 4일	2032년 11월 4일	2028년 3월 30일	2025년 03월 30일(70%), 2027년 03월 30일(30%)	2029년 3월 30일	2033년 3월 27일	2034년 3월 25일
-------------------------------------	---------------	---------------	--------------	--------------	--------------	---	--------------	--------------	--------------

**주식선택권의 수량 및 행사가격에 대한 기술**

당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 액면분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 주식선택권의 수량 및 행사가격을 조정하였습니다.

크레프톤 성과보상계약의 조건에 대한 공시

(단위 : 원)

주식기본보상액정											
성과보상계약											
크레프톤											
	제3-1회차	제3-2회차	제4-1회차	제4-2회차	제5-1회차	제5-2회차	제6-2회차	제7회차	제8회차	제9회차	제13-1회차
주식기본보상액정의 부여일	2017년 12월 22일	2018년 2월 1일	2018년 3월 31일	2018년 3월 31일	2018년 6월 30일	2018년 6월 30일	2018년 8월 1일	2018년 8월 31일	2018년 9월 30일	2018년 11월 12일	2020년 1월 2일
주식기본보상액정의 결제방식에 대한 기술	현금										
기초 주식기본보상액정 중 존속하는 성과보상계약의 수량 (단위:개)	3,540	1,125	4,500	7,000	750	4,750	1,500	2,500	2,250	2,250	1,500
기말 주식기본보상액정 중 존속하는 성과보상계약의 수량 (단위:개)	3,290	1,125	4,500	7,000	750	3,750	1,500	2,500	2,250	0	1,500
존속하는 성과보상계약의 행사가격	1,452	1,452	14,000	44,000	14,000	58,000	58,000	44,000	44,000	78,000	1,452
주식기본보상액정의 가득조건에 대한 기술	가득시점까지 계속 근무										
주식기본보상액정의 가득시점	부여일로부터 2년 (35%), 3년(35%), 4년 (30%)	2020년 12월 23일 (54%), 2021년 12월 23일 (46%)									
주식기본보상액정에 따라 부여된 성과보상계약의 최장만기에 대한 기술	가득시점으로부터 4년										

**성과보상계약에 대한 기술**

당사가 임직원에게 부여한 성과보상 계약내용에 따라 당사의 상장 이후에는 행사시점의 주가에 연계하여 보상이 이루어지도록 변경되었습니다.

크레프톤 양도제한조건부주식의 조건에 대한 공시

(단위 : 원)

주식기본보상액정	
양도제한조건부주식	
크레프톤	





전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
고객과의 계약에서 생기는 수익	646,294,619
기타 원천으로부터의 수익	1,357,980
수익(매출액)	647,652,599

(2) 당사는 다음의 주요 서비스에서 재화나 용역을 기간에 걸쳐 이전하거나 한 시점에 이전함으로써 고객과의 계약에서 생기는 수익을 창출합니다.

고객과의 계약에서 생기는 수익의 구분에 대한 공시, 부문

당분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	제품과 용역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	317,064,534	529,891,784	8,539,100	2,926,569	858,421,987

전분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	제품과 용역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	238,550,103	398,272,582	8,012,144	1,459,790	646,294,619

고객과의 계약에서 생기는 수익의 구분에 대한 공시, 재화나 용역의 이전 시기

당분기

(단위 : 천원)

	기간에 걸쳐 이전하는 재화나 서비스	한 시점에 이전하는 재화나 서비스	재화나 용역의 이전 시기 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	856,594,594	1,827,393	858,421,987

전분기

(단위 : 천원)

	기간에 걸쳐 이전하는 재화나 서비스	한 시점에 이전하는 재화나 서비스	재화나 용역의 이전 시기 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	643,417,442	2,877,177	646,294,619

(3) 고객과의 계약에서 생기는 수익의 발생 국가를 기준으로 한 지역별 수익현황은 다음과 같습니다

지역별 수익현황

당분기

(단위 : 천원)

	아시아	대한민국	아메리카/유럽	기타 국가	지역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	741,790,996	44,951,543	66,434,822	5,244,626	858,421,987
고객과의 계약에서 생기는 수익에 대한 비율	0.8641	0.0524	0.0774	0.0061	1.0000

전분기

(단위 : 천원)

	아시아	대한민국	아메리카/유럽	기타 국가	지역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	562,331,598	29,723,355	50,174,900	4,064,766	646,294,619
고객과의 계약에서 생기는 수익에 대한 비율	0.8701	0.0460	0.0776	0.0063	1.0000

## 16. 영업비용

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다.

영업비용

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
앱수수료/매출원가	102,868,590
급여 및 상여	65,419,871
퇴직급여	4,288,774
복리후생비	9,441,326
여비교통비	1,439,100
감가상각비	16,335,501
투자부동산상각비	466,562
무형자산상각비	1,092,182
보험료	1,242,524
소모품비	518,416
지급수수료	160,439,141
광고선전비	17,663,177
주식보상비용	15,184,762
대손상각비(대손충당금환입)	261,082
기타영업비용	1,363,766
영업비용	398,024,774

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
앱수수료/매출원가	83,211,980
급여 및 상여	52,121,463
퇴직급여	3,482,821
복리후생비	8,223,453
여비교통비	1,180,684
감가상각비	14,224,411
투자부동산상각비	459,777
무형자산상각비	1,060,345
보험료	752,606
소모품비	251,682
지급수수료	114,740,332
광고선전비	7,495,761
주식보상비용	37,293,627
대손상각비(대손충당금환입)	(275,989)
기타영업비용	1,826,046
영업비용	326,048,999

17. 법인세비용

회계이익에 적용세율을 곱하여 산출한 금액에 대한 조정

당분기

	공시금액
법인세비용에 대한 기술	법인세비용은 당분기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다.
유효세율	0.2495

전분기

	공시금액
법인세비용에 대한 기술	
유효세율	0.2537

## 18. 주당손익

### 기본주당이익에 대한 기술

#### (1) 기본주당이익

기본주당이익은 당사의 보통주분기순이익을 당사가 매입하여 자기주식으로 보유하고 있는 보통주를 제외한 당분기의 가중평균유통보통주식수로 나누어 산정했습니다.

주당이익

당분기

(단위 : 원)

		보통주
기본주당이익		
기본주당이익	분기순이익	375,750,302,314
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)	45,456,067
	기본주당순이익	8,266

전분기

(단위 : 원)

		보통주
기본주당이익		
기본주당이익	분기순이익	360,786,676,509
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)	46,210,515
	기본주당순이익	7,807

### 희석주당이익에 대한 기술

(2) 희석주당이익

희석주당이익은 모든 희석성 잠재적보통주가 보통주로 전환된다고 가정하여 조정한 가중평균 유통 보통주식수를 적용하여 산정하고 있습니다. 당사가 보유하고 있는 희석성 잠재적보통주로는 주식선택권(양도제한조건부주식 포함)이 있습니다. 주식선택권으로 인한 주식수는 주식선택권에 부가된 권리 행사의 금전적 가치에 기초하여 공정가치(회계기간의 평균시장가격)로 취득했을 때 얻게 될 주식수를 계산하고 동 주식수와 주식선택권이 행사된 것으로 가정할 경우 발행될 주식수를 비교하여 산정했습니다.

희석주당순이익

당분기

(단위 : 원)

	보통주
분기순이익	375,750,302,314
가중평균유통보통주식수 (단위:주)	45,456,067
주식선택권 (단위:주)	403,225
희석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수 (단위:주)	45,859,292
희석주당순이익	8,194

전분기

(단위 : 원)

	보통주
분기순이익	360,786,676,509
가중평균유통보통주식수 (단위:주)	46,210,515
주식선택권 (단위:주)	271,700
희석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수 (단위:주)	46,482,215
희석주당순이익	7,762

(3) 유통보통주식수

당분기 및 전분기 중 발행보통주식수를 유통기간으로 가중평균하여 산정한 유통보통주식수의 산출내역은 다음과 같습니다.

가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식

당분기

		주식		주식 합계
		보통주		
		발행보통주	자기주식	
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식				
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식	적수 (단위:주)	4,311,787,160	(220,741,132)	4,091,046,028
	가중치 (단위:일)			90
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)			45,456,067

전분기

		주식		주식 합계
		보통주		

		발행보통주	자기주식	
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식				
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식	적수 (단위:주)	4,401,151,363	(195,994,511)	4,205,156,852
	가중치 (단위:일)			91
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)			46,210,515

### 19. 현금흐름표

(1) 영업활동으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

영업으로부터 창출된 현금흐름

당분기

(단위 : 천원)

		공시금액
분기순이익		375,750,302
분기순이익조정을 위한 가감		114,054,374
분기순이익조정을 위한 가감	성과보상인센티브 조정	82,151
	퇴직급여 조정	1,188,015
	감가상각비에 대한 조정	16,335,501
	투자부동산감가상각비 조정	466,562
	무형자산상각비에 대한 조정	1,092,182
	주식보상비용(환입)	15,184,762
	대손충당금환입 조정	261,082
	외환손실 조정	22,805,525
	기타의 대손충당금환입	(552,574)
	유형자산손상차손 조정	0
	당기손익-공정가치측정금융자산평가손실 조정	3,062,382
	당기손익-공정가치측정금융자산처분손실 조정	31,926,680
	당기손익-공정가치측정금융부채평가손실 조정	396,356
	파생상품손실 조정	0
	투자부동산처분손실 조정	1,238,412
	유형자산처분손실 조정	30
	리스처분손실 조정	214
	이자비용 조정	1,771,964
	기타비용 조정	33,743
	법인세비용 조정	124,923,263
	외환이익 조정	(30,092,867)
	당기손익-공정가치측정금융자산평가이익 조정	(18,140,861)
	당기손익-공정가치측정금융자산처분이익 조정	(52,974,358)
	파생상품이익 조정	(17,244)
	유형자산처분이익 조정	0
	이자수익에 대한 조정	(4,617,823)
	배당수익에 대한 조정	(311,763)
금융보증수익에 대한 조정	(6,849)	

	기타수익 조정	(111)
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동		97,958,505
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	매출채권의 감소(증가)	137,516,315
	미수금의 감소(증가)	(782,592)
	선급금의 감소(증가)	237,480
	선급비용의 감소(증가)	(6,567,682)
	장기선급금의 감소(증가)	2,688,458
	장기선급비용의 감소(증가)	2,560,553
	미지급금의 증가(감소)	(4,167,780)
	미지급비용의 증가(감소)	(27,232,964)
	예수금의 증가(감소)	(7,815,313)
	선수금의 증가(감소)	(96,213)
	선수수익의 증가(감소)	1,658,075
	장기미지급비용의 증가(감소)	320,447
	퇴직금의 지급	(360,279)
	영업에서 창출된 현금흐름	

전분기

(단위 : 천원)

		공시금액
분기순이익		360,786,677
분기순이익조정을 위한 가감		15,132,357
분기순이익조정을 위한 가감	성과보상인센티브 조정	951,602
	퇴직급여 조정	604,853
	감가상각비에 대한 조정	14,224,411
	투자부동산감가상각비 조정	459,777
	무형자산상각비에 대한 조정	1,060,345
	주식보상비용(환입)	37,293,627
	대손충당금환입 조정	(275,989)
	외환손실 조정	2,125,796
	기타의 대손충당금환입	0
	유형자산손상차손 조정	28,700
	당기손익-공정가치측정금융자산평가손실 조정	5,229,341
	당기손익-공정가치측정금융자산처분손실 조정	0
	당기손익-공정가치측정금융부채평가손실 조정	3,387,030
	파생상품손실 조정	524,949
	투자부동산처분손실 조정	0
	유형자산처분손실 조정	0
	리스처분손실 조정	0
	이자비용 조정	1,667,434
	기타비용 조정	864,351
	법인세비용 조정	122,637,263
외환이익 조정	(36,941,946)	

	당기손익-공정가치측정금융자산평가이익 조정	(41,943,564)
	당기손익-공정가치측정금융자산처분이익 조정	(89,959,525)
	파생상품이익 조정	(421,646)
	유형자산처분이익 조정	(5,524)
	이자수익에 대한 조정	(6,309,285)
	배당수익에 대한 조정	0
	금융보증수익에 대한 조정	(7,850)
	기타수익 조정	(61,793)
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동		(148,885,773)
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	매출채권의 감소(증가)	(123,085,084)
	미수금의 감소(증가)	9,983,363
	선급금의 감소(증가)	(2,515,046)
	선급비용의 감소(증가)	3,359,777
	장기선급금의 감소(증가)	0
	장기선급비용의 감소(증가)	0
	미지급금의 증가(감소)	3,198,837
	미지급비용의 증가(감소)	(49,254,138)
	예수금의 증가(감소)	11,404,372
	선수금의 증가(감소)	(1,253,588)
	선수수익의 증가(감소)	(787,096)
	장기미지급비용의 증가(감소)	316,905
	퇴직금의 지급	(254,075)
영업에서 창출된 현금흐름		227,033,261

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다.

비현금거래의 주요 내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
장기대여금의 유동성 대체	5,894,131
단기대여금의 장기대여금 대체	0
단기대여금의 무형자산 대체	1,004,870
건설중인자산의 본계정 대체	0
사용권자산의 증가	37,092,569
사용권자산의 리스채권 대체	13,147
리스채권의 유동성 대체	3,337,795
리스부채의 유동성 대체	21,933,129
유형자산 취득 관련 미지급금의 증감	100,240
무형자산 취득 관련 미지급금의 증감	169,898
장기선급금의 본계정 대체	56,175,693
종속기업 취득 관련 미지급금의 증감	0

관계기업투자의 종속기업투자 대체	6,546,036
당기손익-공정가치측정금융자산의 관계기업투자 대체	1,438,274
자기주식 취득 관련 미지급금의 증감	13,012,780

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
장기대여금의 유동성 대체	6,920,961
단기대여금의 장기대여금 대체	74,368,859
단기대여금의 무형자산 대체	0
건설중인자산의 본계정 대체	1,433,809
사용권자산의 증가	210,420
사용권자산의 리스채권 대체	0
리스채권의 유동성 대체	2,183,882
리스부채의 유동성 대체	12,001,239
유형자산 취득 관련 미지급금의 증감	146,073
무형자산 취득 관련 미지급금의 증감	169,299
장기선급금의 본계정 대체	289,343
종속기업 취득 관련 미지급금의 증감	37,534
관계기업투자의 종속기업투자 대체	0
당기손익-공정가치측정금융자산의 관계기업투자 대체	0
자기주식 취득 관련 미지급금의 증감	11,952,744

## 20. 특수관계자와의 거래

(1) 당분기말과 전기말 현재 종속기업, 관계기업, 공동기업 등과 같은 주요한 특수관계자는 다음과 같습니다.

구분	기업의 명칭	
	당분기말	전기말
종속기업	㈜블루홀스튜디오	㈜블루홀스튜디오
	라이징왕스㈜	라이징왕스㈜
	Krafton Americas, Inc.	Krafton Americas, Inc.
	KRAFTON EUROPE B.V.	KRAFTON EUROPE B.V.
	PUBG Mad Glory, LLC	PUBG Mad Glory, LLC
	KRAFTON CHINA	KRAFTON CHINA
	KP PTE. LTD.	KP PTE. LTD.
	Striking Distance Studios, Inc.	Striking Distance Studios, Inc.
	KRAFTON JAPAN, Inc.	KRAFTON JAPAN, Inc.
	Krafton Ventures, L.L.C.	Krafton Ventures, L.L.C.
	Krafton Ventures Fund, L.P.	Krafton Ventures Fund, L.P.
	KRAFTON Ventures, Inc.	KRAFTON Ventures, Inc.
	PUBG Entertainment, Inc.	PUBG Entertainment, Inc.
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	Striking Distance Studios Spain, S.L.
	En Masse Entertainment Texas, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.
	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED
	㈜드림모션	㈜드림모션

	㈜명스플로우	㈜명스플로우
	옴니크래프트랩스㈜	옴니크래프트랩스㈜
	Krafton Global GP, LLC	Krafton Global GP, LLC
	Krafton Global, LP	Krafton Global, LP
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	Unknown Worlds Entertainment, Inc.
	SDS Interactive Canada Inc.	SDS Interactive Canada Inc.
	㈜5민랩	㈜5민랩
	Neon Giant AB	Neon Giant AB
	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.
	En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment, Inc.
	VECTOR NORTH s.r.o.	VECTOR NORTH s.r.o.
	㈜헬루게임즈	㈜헬루게임즈
	㈜플라이웨이게임즈	㈜플라이웨이게임즈
	Tango Gameworks, Inc.	Tango Gameworks, Inc.
	㈜인조이스튜디오	㈜인조이스튜디오
	Blue Ocean Capital Fund I, L.P.	Blue Ocean Capital Fund I, L.P.
	StoryCraft LLC.	-
	Nautilus Mobile App Private Limited(*)	-
관계기업 및 공동기업	㈜히든시퀀스	㈜히든시퀀스
	1Up Ventures, L.P.	1Up Ventures, L.P.
	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드
	Nodwin Gaming Private Limited	Nodwin Gaming Private Limited
	Nasadiya Technologies Private Limited	Nasadiya Technologies Private Limited
	미래에셋캡스일반사모부동산투자신탁 66호	미래에셋캡스일반사모부동산투자신탁 66호
	㈜서울옥션블루	㈜서울옥션블루
	㈜서울옥션엑스	㈜서울옥션엑스
	Tamatem Inc.	Tamatem Inc.
	Mebigo Labs Private Limited	Mebigo Labs Private Limited
	스마트 케이앤비 부스터 펀드	스마트 케이앤비 부스터 펀드
	㈜너바나나	㈜너바나나
	1Up Ventures Fund II, L.P.	1Up Ventures Fund II, L.P.
	㈜퍼니스툼	㈜퍼니스툼
	ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED	ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED
	Talent Unlimited Online Services Private Limited	Talent Unlimited Online Services Private Limited
	Playgig, Inc.	Playgig, Inc.
	Gardens Interactive, Inc.	Gardens Interactive, Inc.
	패스트트랙아시아㈜	패스트트랙아시아㈜
	크래프톤-코나 아이피 투자조합	크래프톤-코나 아이피 투자조합
	데브-크래프톤 문화투자조합 9호	데브-크래프톤 문화투자조합 9호
	Studio Sai, Co.	Studio Sai, Co.
	㈜바운더리	㈜바운더리
	아이엠엠 인도 펀드	아이엠엠 인도 펀드
	OVERDARE, Inc.	OVERDARE, Inc.
	Red Rover Interactive Limited	Red Rover Interactive Limited
	Eschatology Entertainment Ltd	Eschatology Entertainment Ltd
	Ruckus Games Holdings, Inc.	Ruckus Games Holdings, Inc.
	E.F. Games, S.L.	E.F. Games, S.L.
	Piccolo Studio, S.L.	Piccolo Studio, S.L.















지분상회 전환, 특수관계자거래																				
전환사채 추적, 특수관계자거래	0	0	0	0	0							1,311,309								1,311,309

(5) 당분기말 현재 당사가 특수관계자에게 제공한 지급보증 및 담보 내역은 다음과 같습니다.

특수관계자에게 제공한 지급보증 및 담보 내역

지급보증의 구분	
제공한 지급보증	
전체 특수관계자	
특수관계자	
종속기업	
	Striking Distance Studios, Inc.      Krafton Americas, Inc.      PUBG Mad Glory, LLC
특수관계자거래의 채권, 채무에 대하여 제공하거나 제공받은 보증의 상세 내역에 대한 설명	임차료 관련 지급보증      임차료 관련 지급보증      사무실 임차료 보증
보증처	Sunset Building Company, LLC      2121 Park Place Fee Owner CA, LLC      25 West Main Office LLC
기업의(으로의) 보증금액, USD [USD, 일]	2,280,000      294,538      1,091,556

(6) 당사는 기업활동의 계획, 운영 및 통제에 대한 중요한 권한과 책임을 가진 등기임원을 주요 경영진에 포함하고 있으며, 당분기 및 전분기 중 주요 경영진에 대한 보상은 다음과 같습니다.

주요 경영진에 대한 보상

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
급여및상여	3,998,652
주식보상비용	8,894,811
퇴직급여	66,758
주요 경영진에 대한 보상	12,960,221

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
급여및상여	2,580,667
주식보상비용	31,460,819
퇴직급여	47,634
주요 경영진에 대한 보상	34,089,120

## 21. 영업부문

(1) 당사 수익의 상세내역은 다음과 같습니다.

영업부문에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

부문					
보고부문					
	제품과 용역				제품과 용역 합계
	PC	모바일	콘솔	기타	
보고부문을 식별하기 위하여 사용한 요소에 대한 기술					당사는 단일의 영업부문으로 운영되고 있습니다. 최고경영의사결정자에게 보고되는 재무정보는 공시된 재무제표와 일치합니다.
수익	317,064,534	529,891,784	8,539,100	3,928,562	859,423,980

전분기

(단위 : 천원)

부문					
보고부문					
	제품과 용역				제품과 용역 합계
	PC	모바일	콘솔	기타	
보고부문을 식별하기 위하여 사용한 요소에 대한 기술					당사는 단일의 영업부문으로 운영되고 있습니다. 최고경영의사결정자에게 보고되는 재무정보는 공시된 재무제표와 일치합니다.
수익	238,550,103	398,272,582	8,012,144	2,817,770	647,652,599

(2) 당분기 및 전분기 중 당사 매출액의 10% 이상을 차지하는 주요 고객에 대한 수익은 다음과 같습니다.

주요 고객에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

주요고객(A)	
수익	449,199,893
주요 고객에 대한 정보	당사 매출액의 10% 이상을 차지하는 주요 고객

전분기

(단위 : 천원)

주요고객(A)	
수익	334,870,308
주요 고객에 대한 정보	당사 매출액의 10% 이상을 차지하는 주요 고객

## 6. 배당에 관한 사항

### 가. 배당에 관한 사항

#### (1) 회사의 배당정책에 관한 사항

당사는 2023년 2월 7일 이사회 결의를 통해 2023년부터 2025년까지의 3개년 주주환원정책을 수립하였습니다. 본 정책에 따라 매년 전년도 잉여현금흐름(FCF)에서 투자금액을 제외한 금액의 최대 40% 범위 내에서 자기주식을 취득하기로 하였습니다. 2023년에는 취득한 자기주식을 100% 소각하였고, 2024년에는 60%를 소각하였습니다. 2025년에도 주주환원 정책에 따라 2025년 3월 27일부터 자기주식을 취득하고 있으며, 취득한 자기주식의 최소 60% 이상을 소각할 계획입니다. 당사는 향후에도 대내외 경영환경 및 제반 여건 변화를 반영하여 주주환원 정책을 지속해 나갈수 있도록 노력할 예정입니다.

#### (2) 배당관련 예측가능성 제공에 관한 사항

##### 1) 정관상 배당절차 개선방안 이행 가부

구분	현황 및 계획
정관상 배당액 결정 기관	결산배당 : 주주총회 중간배당 : 이사회
정관상 배당기준일을 배당액 결정 이후로 정할 수 있는지 여부	○ (정관 제47조②, 제47조의2②)
배당절차 개선방안 이행 관련 향후 계획	배당정책 검토 후 향후 배당을 실시하는 경우 배당 예측 가능성을 제공하기 위하여 노력할 계획

##### 2) 배당액 확정일 및 배당기준일 지정 현황

구분	결산월	배당여부	배당액 확정일	배당기준일	배당 예측가능성 제공여부	비고
제18기	2024.12	X	-	-	○	(주1)
제17기	2023.12	X	-	-	X	-
제16기	2022.12	X	-	-	X	-

(주1) 제17기 정기주주총회에서 정관 변경을 통해 배당절차를 개선하였으나, 현재 배당을 실시하고 있지 않음

##### 3) 기타 참고사항(배당 관련 정관의 내용 등)

<p>제9조의5 (동등배당) 회사는 배당 기준일 현재 발행(전환된 경우를 포함한다)된 동종 주식에 대하여 발행일에 관계 없이 모두 동등하게 배당한다.</p> <p>제46조 (이익금의 처분) 회사는 매 영업연도 말의 처분전 이익잉여금을 다음과 같이 처분한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>이익준비금</li> <li>기타의 법정적립금</li> <li>배당금</li> </ol>
---

#### 4. 임의적립금

#### 5. 기타의 이익잉여금처분액

##### 제47조 (이익배당)

1. 이익의 배당은 금전과 금전 외의 재산으로 할 수 있다.
2. 회사는 이사회 결의로 제1항의 배당을 받을 주주를 확정하기 위한 기준일을 정할 수 있으며, 기준일을 정한 경우 그 기준일의 2주 전에 이를 공고하여야 한다.
3. 이익의 배당을 주식으로 하는 경우 회사가 수종의 주식을 발행한 때에는 주주총회의 결의로 그와 다른 종류의 주식으로도 할 수 있다.
4. 회사가 유상증자, 무상증자 및 주식배당에 의하여 발행한 신주에 대한 이익의 배당에 관하여는 제9조의5의 규정을 준용한다.

##### 제47조의2 (중간배당)

1. 회사는 영업연도 중 1회에 한하여 이사회 결의로 상법 제462조의3에 의한 중간배당을 할 수 있다.
2. 회사는 이사회 결의로 제1항의 배당을 받을 주주를 확정하기 위한 기준일을 정할 수 있으며, 기준일을 정한 경우 그 기준일의 2주 전에 이를 공고하여야 한다.
3. 사업년도개시일 이후 제1항에 따라 정해진 기준일 이전에 신주를 발행한 경우(준비금의 자본전입, 주식배당, 전환사채의 전환 청구, 신주인수권부사채의 신주인수권 행사의 경우를 포함한다)에는 해당 신주에 대한 이익의 배당에 관하여는 제9조의5의 규정을 준용한다.

##### 제48조 (배당금 지급청구권의 소멸시효)

1. 배당금의 지급청구권은 5년간 이를 행사하지 아니하면 소멸시효가 완성한다.
2. 제1항의 시효의 완성으로 인한 배당금은 회사에 귀속한다.

나. 주요배당지표

구 분	주식의 종류	당기	전기	전전기
		제19기 1분기	제18기	제17기
주당액면가액(원)		100	100	100
(연결)당기순이익(백만원)		371,460	1,302,593	594,060
(별도)당기순이익(백만원)		375,750	1,376,267	728,077
(연결)주당순이익(원)		8,185	28,593	12,812
현금배당금총액(백만원)		-	-	-
주식배당금총액(백만원)		-	-	-
(연결)현금배당성향(%)		-	-	-
현금배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주식배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 현금배당금(원)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 주식배당(주)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-

※ 상기 '(연결)주당순이익(원)'은 기본주당이익 기준입니다.

다. 과거 배당 이력

(단위: 회, %)

연속 배당횟수		평균 배당수익률	
분기(중간)배당	결산배당	최근 3년간	최근 5년간
-	-	-	-

※ 당사는 최근 5년간 배당을 지급한 이력이 없습니다.

## 7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항

### 7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적

[지분증권의 발행 등과 관련된 사항]

#### 가. 증자(감자)현황

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				
		종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	비고
2021.01.14	주식매수선택권행사	보통주	200	500	5,073	-
2021.04.15	주식매수선택권행사	보통주	6,750	500	5,016	-
2021.04.15	주식매수선택권행사	보통주	56,976	500	7,262	-
2021.05.04	주식분할	보통주	34,483,852	100	-	-
2021.05.24	주식매수선택권행사	보통주	169,255	100	1,452	
2021.08.06	유상증자(일반공모)	보통주	5,624,000	100	498,000	증자비율 13%
2021.08.18	주식매수선택권행사	보통주	53,375	100	1,003	(주1)
2021.10.08	주식매수선택권행사	보통주	5,000	100	1,452	(주1)
2021.10.08	주식매수선택권행사	보통주	100	100	44,000	(주1)
2021.12.08	주식매수선택권행사	보통주	10,500	100	1,452	(주1)
2022.01.13	주식매수선택권행사	보통주	5,000	100	1,452	(주1)
2022.02.08	주식매수선택권행사	보통주	100,000	100	1,003	(주1)
2022.12.09	주식매수선택권행사	보통주	9,500	100	1,452	(주1)
2023.01.12	주식매수선택권행사	보통주	155,745	100	1,452	(주1)
2024.01.11	주식매수선택권행사	보통주	1,750	100	190,000	(주1)
2024.05.09	주식매수선택권행사	보통주	1,400	100	190,000	(주1)
2024.06.11	주식매수선택권행사	보통주	1,050	100	190,000	(주1)
2024.07.04	주식매수선택권행사	보통주	1,150	100	190,000	(주1)
2024.08.06	주식매수선택권행사	보통주	3,619	100	190,000	(주1)
2024.09.03	주식매수선택권행사	보통주	2,981	100	190,000	(주1)
2024.10.08	주식매수선택권행사	보통주	3,112	100	190,000	(주1)
2024.11.07	주식매수선택권행사	보통주	500	100	190,000	(주1)
2024.12.05	주식매수선택권행사	보통주	2,000	100	190,000	(주1)
2024.12.09	주식매수선택권행사	보통주	4,059	100	190,000	(주1)
2025.01.07	주식매수선택권행사	보통주	1,000	100	190,000	(주1)
2025.02.06	주식매수선택권행사	보통주	625	100	190,000	(주1)
2025.03.07	주식매수선택권행사	보통주	2,750	100	190,000	(주1)

※ 2023.05.31 보통주 874,547주(자기주식), 2024.05.28 보통주 477,690주(자기주식)를 소각하였습니다. 해당가능이익 범위내에서 취득한 자기주식의 소각이므로 발행주식총수는 감소하나, 자본금 변동은 없습니다.

(주1) 2021.05.04 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)로 인하여 주식매수선택권 주당발행가격이 조정되었으며, 원단위 미만은 절사하여 기재하였습니다.

[채무증권의 발행 등과 관련된 사항]

가. 채무증권 발행실적

(기준일 : 2025.03.31 ) (단위 : 백만원, %)

발행회사	증권종류	발행방법	발행일자	권면(전자등록)총액	이자율	평가등급 (평가기관)	만기일	상환 여부	주관회사
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

나. 기업어음증권 미상환 잔액

(기준일 : 2025.03.31 ) (단위 : 백만원)

잔여만기		10일 이하	10일 초과 30일 이하	30일 초과 90일 이하	90일 초과 180일 이하	180일 초과 1년 이하	1년 초과 2년 이하	2년 초과 3년 이하	3년 초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

### 다. 단기사채 미상환 잔액

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 백만원)

잔여만기		10일 이하	10일초과 30일이하	30일초과 90일이하	90일초과 180일이하	180일초과 1년이하	합 계	발행 한도	잔여 한도
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

### 라. 회사채 미상환 잔액

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 백만원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 2년이하	2년초과 3년이하	3년초과 4년이하	4년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

### 마. 신종자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 백만원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과 15년이하	15년초과 20년이하	20년초과 30년이하	30년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

### 바. 조건부자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 백만원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 2년이하	2년초과 3년이하	3년초과 4년이하	4년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과 20년이하	20년초과 30년이하	30년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## 7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적

공시서류 작성대상기간 중 증권발행을 통하여 자금을 조달한 실적이 없습니다.

## 8. 기타 재무에 관한 사항

### 가. 재무제표 제작성 등 유의사항

(1) 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도

최근 3사업연도 재무제표를 이해하거나 기간별로 비교하는데 주의하여야 할 주요 합병 등의 사항은 다음과 같습니다.

#### 1) 자산양수도

##### ① (주)크라프트의 'OVERDARE 사업부문' 자산 양도

당사는 2023년 12월 메타버스 서비스 개발 및 운영을 위하여 당사의 'OVERDARE 사업부문' 관련 자산 일체를 (주)네이버제트와의 합작회사인 OVERDARE, Inc.와 그 자회사인 (주)오버테어코리아로 양도하였습니다. 양도금액은 각 258억원, 22억원입니다.

#### 2) 영업양수도

##### ① (주)크라프트의 '프로젝트 블루' 사업 양수

당사는 2023년 1월 퍼블리싱 역량 및 게임 제작 지원 강화를 위하여 종속기업인 (주)블루홀스튜디오로부터 '프로젝트 블루' 게임 제작 사업 및 그 관련 사업 일체를 양수하였습니다. 양수금액은 60억원입니다.

##### ② (주)크라프트의 '스페셜 프로젝트 2' 사업 양도

당사는 2023년 6월 딥러닝 게임 개발과 서비스에 집중 및 조직의 운영 효율화를 위하여 당사의 '스페셜 프로젝트2' 관련 사업 일체를 종속기업인 (주)렐루게임즈에 양도하였습니다. 양도금액은 112억원입니다.

##### ③ (주)크라프트의 '프로젝트 네스트' 사업 양도

당사는 2023년 10월 신규 게임 개발 역량 강화와 경쟁력 제고를 위하여 당사의 '프로젝트 네스트' 관련 사업 일체를 종속기업인 (주)플라이웨이게임즈에 양도하였습니다. 양도금액은 33억원입니다.

(2) 재무제표 이용에 유의할 사항

감사보고서상 강조사항과 핵심감사사항 등은 다음과 같습니다.

사업연도	구분	감사인	감사의견	의견변형사유	계속기업 관련 중요한 불확실성	강조사항	핵심감사사항
제19기 1분기(당분기)	감사보고서	상정회계법인	-	-	-	-	-
	연결감사보고서	상정회계법인	-	-	-	-	-
제18기(당기)	감사보고서	상정회계법인	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음	종속기업투자(Unknown Worlds Entertainment, Inc.) 손 상평가
	연결감사보고서	상정회계법인	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음	현금창출단위(Unknown Worlds Entertainment, Inc.) 손 상평가
제17기(전기)	감사보고서	상정회계법인	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음	종속기업투자(Unknown Worlds Entertainment, Inc.) 손 상평가
	연결감사보고서	상정회계법인	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음	현금창출단위(Unknown Worlds Entertainment, Inc.) 손 상평가

이 밖에 재무제표 이용에 유의할 사항에 관한 자세한 내용은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결 재무제표 주석' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주석'을 참고하여 주시기 바랍니다.

나. 대손충당금 설정현황

(1) 계정과목별 대손충당금 설정내용

(단위 : 백만원)

구분	계정과목	채권금액	대손충당금	대손충당금 설정률
제19기 1분기	매출채권	866,441	2,151	0.2%
	미수수익	1,684	-	0.0%
	미수금	13,810	242	1.8%
	선급금	64,361	-	0.0%
	선급비용	146,793	-	0.0%
	대여금	67,378	22	0.0%
	금융상품	114,779	-	0.0%
	보증금	47,365	-	0.0%
	리스채권	27,384	-	0.0%
	기타	985	-	0.0%
	합계	1,350,980	2,415	0.2%
제18기	매출채권	1,008,516	1,766	0.2%
	미수수익	1,405	-	0.0%
	미수금	12,548	242	1.9%
	선급금	113,165	526	0.5%
	선급비용	146,326	-	0.0%
	대여금	67,650	22	0.0%
	금융상품	114,424	-	0.0%
	보증금	41,464	-	0.0%
	리스채권	30,270	-	0.0%
	기타	1,947	-	0.0%
	합계	1,537,716	2,557	0.2%
제17기	매출채권	702,250	1,848	0.3%
	미수수익	1,106	-	0.0%
	미수금	17,541	690	3.9%
	선급금	32,411	18	0.1%
	선급비용	45,609	-	0.0%
	대여금	74,327	22	0.0%
	금융상품	48,385	-	0.0%
	보증금	40,211	-	0.0%
	리스채권	35,251	-	0.0%
	기타	1,082	-	0.0%
	합계	998,173	2,578	0.3%

(2) 대손충당금 변동현황

(단위 : 백만원)

구분	제19기 1분기	제18기	제17기
1. 기초대손충당금잔액합계	2,557	2,578	5,863
2. 순대손처리액(①-②±③)	(526)	(487)	(125)
① 대손처리액(상각채권액)	(526)	(487)	(125)
② 상각채권회수액	-	-	-
③ 기타증감액	-	-	-
3. 대손상각비계상(환입)액	368	466	(3,160)
4. 연결범위변동	16	-	-
5. 기말대손충당금잔액합계	2,415	2,557	2,578

### (3) 매출채권관련 대손충당금 설정방침

#### 1) 대손충당금 설정방침

당사는 개별적으로 중요한 채권에 대하여 손상징후 여부를 판단하여 그에 해당하는 항목에 대해서는 개별 손상검토를 실시하고, 그 외의 개별 손상검토 결과 손상차손을 인식하지 않은 채권에 대해서는 집합적 손상검토를 수행합니다.

#### 2) 대손처리기준

매출채권 등에 대해 아래와 같은 사유발생시 실대손처리를 하고 있습니다.

- 파산, 부도, 강제집행, 사업의 폐지, 채무자의 사망, 실종 등으로 인해 채권의 회수불능이 객관적으로 입증된 경우
- 소송에 패소하였거나 법적 청구권이 소멸한 경우
- 외부 채권회수 전문기관이 회수가 불가능하다고 통지한 경우
- 담보설정 부실채권, 보험Cover 채권은 담보물을 처분하거나 보험사로부터 보험금을 수령한 경우
- 회수에 따른 비용이 채권금액을 초과하는 경우

(4) 공시서류 작성기준일 현재 경과기간별 매출채권 잔액 현황

(단위 : 백만원)

구분	90일 이내 연체 및 정상채권	180일 이내 연체	270일 이내 연체	1년 이내 연체	1년 초과 연체	개별 손상채권	합계
금액	864,241	71	98	-	277	1,754	866,441
구성비율	99.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.2%	100.0%

## 다. 공정가치 평가 내역

### (1) 금융상품의 공정가치

당분기말 및 전기말 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정된 자산				
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	3,655,479,814	3,655,479,814	3,190,300,274	3,190,300,274
당기손익-공정가치측정금융자산	222,462,611	222,462,611	222,236,656	222,236,656
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	137,259,423	137,259,423	92,599,024	92,599,024
파생상품자산	5,405,413	5,405,413	5,418,313	5,418,313
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	555,104,022	555,104,022	581,659,970	581,659,970
매출채권	864,290,052	864,290,052	1,006,750,036	1,006,750,036
기타유동금융자산	130,784,241	130,784,241	128,399,666	128,399,666
기타비유동금융자산	113,968,631	113,968,631	108,827,322	108,827,322
기타금융자산				
유동리스채권	10,340,645	10,340,645	11,859,035	11,859,035
비유동리스채권	17,043,490	17,043,490	18,411,149	18,411,149
금융자산 합계	5,712,138,342	5,712,138,342	5,366,461,445	5,366,461,445
공정가치로 측정된 부채				
유동성당기손익-공정가치측정금융부채	28,196,196	28,196,196	27,799,840	27,799,840
당기손익-공정가치측정금융부채	34,348,880	34,348,880	33,883,935	33,883,935
상각후원가로 측정된 부채				
단기차입금	7,000,000	7,000,000	7,000,000	7,000,000
기타유동금융부채(*1)	190,312,186	190,312,186	219,754,599	219,754,599
기타비유동금융부채(*2)	29,608,552	29,608,552	23,650,382	23,650,382
기타금융부채				
유동리스부채	81,350,779	81,350,779	71,319,148	71,319,148
비유동리스부채	138,006,841	138,006,841	119,635,526	119,635,526
금융부채 합계	508,823,434	508,823,434	503,043,430	503,043,430

(\*1) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 부채 85,296,797천원(전기말 :126,070,726천원)이 포함되어 있습니다.

(\*2) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 부채 22,344,416천원(전기말 :16,793,622천원)이 포함되어 있습니다.

(2) 공정가치 서열체계

공정가치란 측정일에 시장참여자 사이의 정상거래에서 자산을 매도하면서 수취하거나 부채를 이전하면서 지급하게 될 가격을 의미합니다. 공정가치 측정은 측정일에 현행 시장 상황에서 자산을 매도하거나 부채를 이전하는 시장참여자 사이의 정상거래에서의 가격을 추정하는 것으로, 연결회사는 공정가치 평가시 시장정보를 최대한 사용하고, 관측 가능하지 않은 변수는 최소한으로 사용하고 있습니다.

공정가치란 측정일에 시장참여자 사이의 정상거래에서 자산을 매도하면서 수취하거나 부채를 이전하면서 지급하게 될 가격을 의미합니다. 공정가치 측정은 측정일에 현행 시장 상황에서 자산을 매도하거나 부채를 이전하는 시장참여자 사이의 정상거래에서의 가격을 추정하는 것으로, 연결회사는 공정가치 평가시 시장정보를 최대한 사용하고, 관측 가능하지 않은 변수는 최소한으로 사용하고 있습니다.

자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우, 연결회사는 최대한 시장에서 관측가능한 투입 변수를 사용하고 있습니다. 공정가치는 다음과 같이 가치평가방법에 사용된 투입변수에 기초하여 공정가치 서열체계 내에서 분류됩니다.

- 수준 1: 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대한 접근 가능한 활성시장의 조정되지 않은 공시가격 수준
- 수준 2: 수준 1의 공시가격 이외의 자산이나 부채에 대해 직접적으로 또는 간접적으로 관측 가능한 투입변수
- 수준 3: 자산이나 부채에 대한 관측가능하지 않은 투입변수

당분기말 및 전기말 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 서열체계별 금액은 다음과 같습니다.

(당분기말)

(단위:천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	3,655,479,814	222,462,611	3,877,942,425
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	40,083,069	-	97,176,354	137,259,423
파생상품자산	-	-	5,405,413	5,405,413
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	62,545,076	62,545,076

(전기말)

(단위:천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	3,190,300,274	222,236,656	3,412,536,930
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	31,582,522	-	61,016,502	92,599,024
파생상품자산	-	-	5,418,313	5,418,313
공정가치로 측정된 금융부채				

당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	61,683,775	61,683,775
-----------------	---	---	------------	------------

공정가치 평가등에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항 - 3.연결재무제표 주석' - '4.공정가치'를 참고하여 주시기 바랍니다.

## IV. 이사의 경영진단 및 분석의견

당사는 기업공시서식 작성기준에 따라 분·반기보고서의 경우에는 본 항목을 기재하지 않습니다.

## V. 회계감사인의 감사의견 등

### 1. 외부감사에 관한 사항

#### 가. 회계감사인의 감사의견 등

##### (1) 회계감사인의 명칭 및 감사(검토)의견

사업연도	구분	감사인	감사의견	의견변형사유	계속기업 관련 중요한 불확실성	강조사항	핵심감사사항
제19기 1분기 (당분기)	감사보고서	삼정회계법인	-	-	-	-	-
	연결감사 보고서	삼정회계법인	-	-	-	-	-
제18기(전기)	감사보고서	삼정회계법인	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음	종속기업투자(Unknown Worlds Entertainment, Inc.) 손상 평가
	연결감사 보고서	삼정회계법인	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음	현금창출단위(Unknown Worlds Entertainment, Inc.) 손상 평가
제17기(전전기)	감사보고서	삼정회계법인	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음	종속기업투자(Unknown Worlds Entertainment, Inc.) 손상 평가
	연결감사 보고서	삼정회계법인	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음	현금창출단위(Unknown Worlds Entertainment, Inc.) 손상 평가

(2) 감사용역 체결현황

(단위 : 백만원, 시간)

사업연도	감사인	내 용	감사계약내역		실제수행내역	
			보수	시간	보수	시간
제19기 1분기 (당분기)	삼정회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	950	9,500	300	1,172
제18기(전기)	삼정회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	1,000	9,539	1,000	9,500
제17기(전전기)	삼정회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	1,050	10,300	1,050	10,289

(3) 회계감사인과의 비감사용역 계약체결 현황

(단위 : 백만원)

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제19기 1분기(당분기)	2022.07.22	국제거래정보 통합보고서 작성 지원	2025.01~2025.12	45	(주1)
제18기(당기)	2022.07.22	국제거래정보 통합보고서 작성 지원	2024.01~2024.12	45	(주1)
	2024.04.23	법인세 경정청구	2024.04~통지서 수령일	-	(주2)
	2024.12.24	지속가능경영보고서 발간 자문	2024.12~2025.07	145	-
제17기(전전기)	2022.07.22	국제거래정보 통합보고서 작성 지원	2023.01~2023.12	45	(주1)

(주1) 제16기에 체결한 용역계약을 연장하였습니다.

(주2) 환급세액의 10%가 용역보수로 지급될 예정입니다.

(4) 내부감사기구가 회계감사인과 논의한 결과

구분	일자	참석자	방식	주요 논의 내용
1	2025.02.11	회사 : 감사위원회 위원 3명 외부감사인 : 업무수행이사 및 담당 회계사(3인)	대면회의 (화상)	1) 2024년 연간 회계감사 진행경과 논의 2) 내부회계관리제도 감사 진행경과 논의 3) 연간 감사업무 일정 논의 4) 기타 협의사항 논의
2	2025.03.04	회사 : 감사위원회 위원 3명 외부감사인 : 업무수행이사 및 담당 회계사(3인)	서면회의	1) 2024년 회계감사 결과 논의 2) 핵심감사사항 감사 진행결과 논의 3) 내부회계관리제도 감사 결과 논의 4) 기타 협의사항 논의
3	2025.04.29	회사 : 감사위원회 위원 4명 외부감사인 : 업무수행이사 및 담당 회계사(3인)	대면회의 (화상)	1) 2025년 연간 회계감사 수행계획 논의 2) 내부회계관리제도 감사 수행계획 논의 3) 1분기 검토결과 논의 4) 기타 협의사항 논의

(5) 종속회사 적정의견 이외의 감사의견인 경우

공시대상기간중 회계감사인으로부터 적정의견 이외의 감사의견을 받은 종속회사는 없습니다.

(6) 전·당기 감사인간 의견불일치 조정협의회 및 재무제표 불일치 정보 해당사항 없습니다.

**나. 회계감사인의 변경**

당사의 종속회사 Neon Giant AB는 연결감사 업무 효율화를 위하여 2023년 5월 22일 KPMG Sweden을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 (주)렐루게임즈 및 (주)플라이웨이게임즈는 공정거래법 상 공시대상집단기업 지정에 따라 2023년 12월 28일 대주회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 (주)뎅스플로우는 주식회사 등의 외부감사에 관한 법률에 따른 외부감사 대상 요건을 충족하여, 2024년 1월 1일 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 옴니크래프트랩스(주)는 기존 외부감사인인 삼정회계법인과 계약 기간 종료로, 2024년 1월 5일 대주회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 KRAFTON EUROPE B.V.는 기존 외부감사인인 Reanda Audit & Assurance B.V.와 계약 기간 종료로, 2024년 2월 22일 Blue Line Accountants B.V.를 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 (주)인조이스튜디오는 신규 설립됨에 따라 2024년 12월 28일 대주회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 KRAFTON CHINA는 기존 외부감사인인 Shanghai Deyi Zhiyuan Accounting Firm과의 계약종료로, 2024년 12월 31일 Shanghai Certified Public Accountants를 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 KP PTE. LTD.는 감사비용 절감 및 업무 효율화를 위하여 2025년 3월 24일 L&L ASSURANCE PAC를 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 (주)드림모션, (주)5민랩은 2023년 2월 24일 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받아 외부감사(기존 외부감사인 : 삼정회계법인) 대상에서 제외되었습니다.

## 2. 내부통제에 관한 사항

### 가. 내부회계관리제도

#### (1) 경영진의 내부회계 관리제도 효과성 평가 결과

사업연도	구분	운영실태 보고서 보고일자	평가 결론	중요한 취약점	시정조치 계획 등
제19기 1분기 (당분기)	내부회계 관리제도	-	-	-	-
	연결내부회계 관리제도	-	-	-	-
제18기 (전기)	내부회계 관리제도	2025.02.11	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	2025.02.11	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
제17기 (전전기)	내부회계 관리제도	2024.02.08	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	2024.02.08	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음

#### (2) 감사위원회의 내부회계관리제도 효과성 평가 결과

사업연도	구분	평가보고서 보고일자	평가 결론	중요한 취약점	시정조치 계획 등
제19기 1분기 (당분기)	내부회계 관리제도	-	-	-	-
	연결내부회계 관리제도	-	-	-	-
제18기 (전기)	내부회계 관리제도	2025.02.11	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	2025.02.11	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
제17기 (전전기)	내부회계 관리제도	2024.02.08	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	2024.02.08	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음

(3) 감사인의 내부회계관리제도 감사의견(검토결론)

사업연도	구분	감사인	유형 (감사/검토)	감사의견 또는 검토결론	지적사항	회사의 대응조치
제19기 1분기 (당분기)	내부회계 관리제도	삼정회계법인	-	-	-	-
	연결내부회계 관리제도	삼정회계법인	-	-	-	-
제18기 (전기)	내부회계 관리제도	삼정회계법인	감사	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	삼정회계법인	감사	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음
제17기 (전전기)	내부회계 관리제도	삼정회계법인	감사	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	삼정회계법인	감사	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음

나. 내부회계관리·운영조직

(1) 내부회계관리·운영조직 인력 및 공인회계사 보유현황

소속기관 또는 부서	총 원	내부회계담당인력의 공인회계사 자격증 보유비율			내부회계담당 인력의 평균경력월수
		내부회계 담당인력수(A)	공인회계사자격증 소지자수(B)	비율 (B/A*100)	
감사위원회	4	4	0	0	36
이사회	7	1	0	0	58
내부회계관리총괄	1	1	0	0	80
내부회계관리부서	4	4	1	25	85
회계처리부서	23	20	5	25	118
자금운영부서	5	4	0	0	176
전산운영부서	33	15	0	0	201
기타관련부서	14	8	0	0	145

(2) 회계담당자의 경력 및 교육실적

직책 (직위)	성명	회계담당자 등록여부	경력 (단위:년, 개월)		교육실적 (단위:시간)	
			근무연수	회계관련경력	당기	누적
내부회계관리자/회계담당임원	배동근	미등록	6년 8개월	6년 8개월	0	7
회계담당직원	유재영	등록	3년 8개월	16년 6개월	0	16

## VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항

### 1. 이사회에 관한 사항

#### 가. 이사회 구성개요

##### (1) 이사회 구성 개요

당사의 이사회는 공시서류 작성기준일 현재 사내이사 2명, 사외이사 5명 총 7명의 이사로 구성되어 있으며, 이사회 내 감사위원회, 이사후보추천위원회, 보상위원회, ESG위원회를 설치하여 운영하고 있습니다.

이사회 의장은 대표이사와 분리되어 있으며, 장병규 사내이사는 당사의 창업자로서 게임 산업에 대한 깊은 이해와 진취적인 경영 마인드, 당사를 글로벌 기업으로 키워낸 역량 등을 바탕으로 이사회 운영에 적합하다고 인정받아 의장으로 선임되었습니다.

##### (2) 사외이사 및 그 변동현황

(단위 : 명)

이사의 수	사외이사 수	사외이사 변동현황		
		선임	해임	중도퇴임
7	5	-	-	-

※ 상기 '이사의 수' 및 '사외이사 수'는 공시서류 작성기준일 기준입니다.

##### (3) 이사회에 관한 내용

이사회규정에 의거, 당사 이사회는 법령 또는 정관에 정해진 사항, 주주총회로부터 위임 받은 사항, 회사 경영의 기본방침 및 업무 집행에 관한 중요 사항을 의결하고 있습니다. 이사회는 이사의 직무 집행을 감독합니다.

(4) 이사회 운영규정의 주요 내용

조항	상세내용
제3조 (권한)	<p>① 이사회는 법령 또는 정관에 정하여진 사항, 주주총회로부터 위임받은 사항, 회사경영의 기본방침 및 업무집행에 관한 중요사항을 의결한다.</p> <p>② 이사회는 이사의 직무의 집행을 감독한다.</p> <p>③ 사외이사는 필요할 경우 회사의 비용으로 외부 전문가 등에게 자문을 구할 수 있다.</p>
제4조 (구성)	<p>이사회는 이사 전원(사외이사, 기타 비상무이사 포함)으로 구성한다.</p>
제5조 (의장)	<p>① 이사회의 의장은 이사회 결의로 정한다.</p> <p>② 의장의 유고시에는 대표이사, 이사회에서 정하는 이사의 순으로 그 직무를 대행한다. 이사회에서 직무대행자를 정하지 아니하는 경우에는 임시의장을 선임할 수 있다.</p>
제7조 (소집권자)	<p>① 이사회는 의장이 소집한다. 그러나 의장 유고시 또는 기타 불가피한 사정으로 의장의 이사회 소집이 어려운 경우에는 제5조 제2항에서 정한 순으로 그 직무를 대행한다.</p> <p>② 각 이사 또는 감사위원회는 의장에게 의안과 그 사유를 밝히어 이사회 소집을 청구할 수 있다. 의장이 정당한 사유없이 이사회 소집을 하지 아니하는 경우에는 이사회 소집을 청구한 이어나 감사위원회가 이사회를 소집할 수 있다.</p>
제8조 (소집절차)	<p>① 이사회를 소집함에는 회일을 정하고 그 1주 전에 각 이사에 대하여 통지를 발송하여야 한다.</p> <p>② 이사회는 이사 전원의 동의가 있는 때에는 제1항의 절차없이 언제든지 회의를 열수 있다.</p>
제11조 (이사회 내 위원회)	<p>① 이사회는 신속하고 효율적인 의사결정을 위하여 정관이 정한 바에 따라 이사회 결의로써 이사회 내 각종의 위원회를 설치할 수 있다.</p> <p>② 이사회는 다음 각호의 사항을 제외하고는 그 권한을 위원회에 위임할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 주주총회의 승인을 요하는 사항의 제안</li> <li>2. 대표이사의 선임 및 해임</li> <li>3. 위원회의 설치와 그 위원의 선임 및 해임</li> <li>4. 정관에서 정하는 사항</li> </ol> <p>③ 위원회는 2인 이상의 이사로 구성한다. 다만, 감사위원회의 경우에는 3인 이상의 이사로 구성한다.</p> <p>④ 위원회는 그 결의로 위원회를 대표할 자를 선정하여야 한다.</p> <p>⑤ 위원회의 세부운영에 관한 사항은 이사회에서 별도로 정한다.</p>

## 나. 중요 의결사항 등

회사	개최일자	의안내용	가결 여부	이사 찬반여부						
				장병규 (출석률:100%)	김창한 (출석률:100%)	여은정 (출석률:100%)	이수경 (출석률:60.0%)	Bora Chung(정보 라) (출석률:100%)	백양희 (출석률:80.0%)	윤구 (출석률:100%)
1	2025.01.06	1. 2025년도 전사 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
2	2025.02.11	1. 2024년 연결 내부회계관리제도 운영실태 보고의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		2. 연결 내부회계관리제도 규정 개정 사항 보고의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		3. 2024년 감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가 보고의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		4. 2024년 준법통제 결과 및 2025년 준법통제 계획 보고의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		5. 최고재무책임자의 2024년 리스크 관리 검토 결과 보고의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		6. 제18기 재무제표 및 영업보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		7. 2025년 예산 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		8. 2025년 인력 계획 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		9. 제18기 정기주주총회 소집의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		10. 자기주식 보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		11. 정관 및 위원회 규정 개정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		12. 주식매수선택권 부여 취소의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		13. 특수관계인과의 거래 한도 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		14. 스마트 케이앤비 부스터펀드 출자 승인의 건	가결	(주1)	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		15. 대표이사 보상 승인의 건	가결	찬성	(주2)	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		16. 미등기임원 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
17. 2025년 주주환원 실행안 사전 공유의 건	-	-	-	-	-	-	-	-		
18. 2024년 이사회 평가 결과 및 2025년 이사회 개선 계획 보고 의 건	-	-	-	-	-	-	-	-		
3	2025.03.11	1. 제18기 정기주주총회 소집의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
4	2025.03.18	1. Project World 관련 논의의 건	-	-	-	-	(불참)	-	-	-
5	2025.03.26	1. 자기주식 취득의 건	가결	찬성	찬성	찬성	불참	찬성	불참	찬성
		2. 자기주식 처분의 건	가결	찬성	찬성	찬성	불참	찬성	불참	찬성
		3. KRAFTON 대만 지정 사무실 이전의 건	가결	찬성	찬성	찬성	불참	찬성	불참	찬성

(주1) 장병규 이사가 최대주주인 ㈜본앤젤스벤처파트너스가 GP인 스마트 케이앤비 부스터펀드에 2026년 7월까지 770억원을 출자하는 것으로, 상법 제391조 제3항, 제368조 제3항에 따라 의결권이 제한되었습니다.

(주2) 김창한 대표이사의 2025년 보상안 승인 건으로, 상법 제391조 제3항, 제368조 제3항에 따라 의결권이 제한되었습니다.

## 다. 이사회 내 위원회

### (1) 위원회 구성현황

위원회명	구성	소속 이사명	설치목적 및 권한사항	비고
감사위원회	사외이사 4명	여은정(위원장) 백양희 정보라 윤구	이사의 직무 집행 감사, 영업보고 및 자료 제출 요구, 회사의 내부 통제 및 재무 건전성 감독	2021년 3월 이사회 결의로 설치
이사후보 추천위원회	사외이사 2명 사내이사 1명	이수경(위원장) 장병규 백양희	사외이사 후보의 추천, 이사 및 주요 임원 후보의 사전 검토, 이사회 및 사외이사 활동 평가 검토, 관리	2021년 3월 이사회 결의로 설치
보상위원회	사외이사 3명	Bora Chung(정보라)(위원장) 이수경 윤구	이사의 보상 결의 및 검토, 회사의 보상 체계 및 인재 리텐션 전략의 검토, 관리	2023년 5월 이사회 결의로 설치
ESG위원회	사외이사 2명 사내이사 1명	윤구(위원장) 장병규 여은정	회사의 지속가능 경영 추진 및 주주가치 제고를 위한 ESG전략, 방향성 및 추진현황 검토, 관리	2024년 5월 이사회 결의로 설치

### (2) 위원회 활동내역

#### 1) 감사위원회

감사위원회 활동내역은 'VI.이사회 등 회사의 기관에 관한 사항'- '2.감사제도에 관한 사항' - '다.감사위원의 주요 활동내역'을 참고하여 주시기 바랍니다.

#### 2) 이사후보추천위원회

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	이사 찬반여부		
				이수경 (출석률:100%)	백양희 (출석률:100%)	장병규 (출석률:100%)
1	2025.01.23	1. 신규 사외이사 선임 계획 보고 및 논의의 건	-	-	-	-
		2. 법률 자문역 후보자 사전검토의 건	-	-	-	-
		3. 미등기임원 후보자 사전검토 및 추천의 건	가결	찬성	찬성	찬성
2	2025.03.14	1. 사외이사 선임 관련 외부 협력사 검토의 건	-	-	-	-

#### 3) 보상위원회

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	이사 찬반여부		
				Bora Chung(정보라) (출석률:100%)	이수경 (출석률:100%)	윤구 (출석률:100%)
1	2025.01.23	1. 등기이사 보상안 검토의 건	-	-	-	-
2	2025.02.05	1. 2025년 이사 보수 한도 심의의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		2. 대표이사 보상안 심의의 건	가결	찬성	찬성	찬성
3	2025.02.26	1. 전사 인센티브 제도 방향성 논의의 건	-	-	-	-

#### 4) ESG위원회

2025년 중 ESG위원회 활동내역이 없습니다.

## 라. 이사의 독립성

### (1) 이사회 구성원의 독립성

당사는 이사후보추천위원회를 통해 이사 후보를 확정된 후 이사회 승인을 거쳐 주주총회에서 최종 선임하고 있습니다. 이사 선임시 상법 등 관련 법령과 정관에서 정한 요건의 충족 여부를 확인하며, 공시서류 작성기준일 현재 당사의 이사 현황은 다음과 같습니다. 각 이사의 주요이력 및 인적사항은 'Ⅷ.임원 및 직원 등에 관한 사항' - '1.임원 및 직원 등의 현황'을 참고하여 주시기 바랍니다.

직명	성명	추천인	담당업무	회사와의 거래	최대주주의 관계	임기	연임여부 (횟수)	선임배경
사내이사 (이사회위원장)	장병규	이사회	이사회 의장	해당없음 (주1)	본인	2011.03 ~2026.03	연임(4회)	당사 창업자로서 기업 경영, 전략, 운영 전반에 광범위하게 기여하며 당사의 글로벌 성장을 이끌어 옴. 또한, 도전적이고 진취적인 마인드를 바탕으로 한 여러 성공적인 벤처 투자 및 창업 경험과 노하우를 통해 빠르게 변화하는 글로벌 산업환경 내 당사의 성장과 임지를 공고히 하는데 크게 기여할 것으로 판단되어 의장으로 선임
사내이사 (대표이사)	김창한	이사회	경영총괄	해당없음 (주1)	발행회사 등기임원	2020.03 ~2026.03	연임(1회)	배틀그라운드 IP의 글로벌 성장을 이끌어낸 게임분야의 전문가로서, 창의적이고 혁신적인 경영 비전을 제시하며 기존 사업의 성장과 신성장 동력 발굴을 적극적으로 이끌고 있음. 회사의 중장기 전략 수립을 통한 사업 경쟁력 강화와 신사업 추진을 통한 매출, IP 다각화에 중추적인 역할을 수행하며 당사의 지속가능한 성장을 견인할 책임자로 판단되어 사내 이사로 선임
사외이사	여은정	사외이사후보 추천위원회 (주2)	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2027.03	연임(1회)	중앙대학교 경영학부 교수로 재무, 금융 및 ESG 관련 분야에서 전문성을 갖추고 있으며, 이사회 활동에 있어 중추적인 역할을 수행. 당사의 사외이사 및 감사위원장으로 활동하며, 리스크 관리 및 컴플라이언스 체계 강화에 주도적 역할을 수행하며, 경영 감독의 질적 향상에 기여해 옴. 향후에도 회사와 주주의 가치 제고에 중요한 역할을 할 것으로 판단되어 사외이사로 선임
사외이사	이수경	사외이사후보 추천위원회 (주2)	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2027.03	연임(1회)	P&G 인터내셔널 SK-II 글로벌 CEO로 P&G 한국 CEO로, 약 30년간 글로벌 비즈니스 환경에서 폭넓은 리더십 경험을 쌓아온 뛰어난 여성 리더임. 당사 사외이사로서 회사의 중장기 전략에 대한 통찰력 있는 조언을 제공하는데 기여해 옴. 경영진 업무 집행에 대한 감독, 견제 역할을 효과적으로 수행하며 장기적인 기업가치 제고에 기여할 것으로 판단되어 사외이사로 선임
사외이사	Bora Chung (정보라)	사외이사후보 추천위원회 (주2)	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2023.04 ~2026.03	신규	미국 애플, 이베이 등 글로벌 IT 회사의 성장 초기 단계부터 성장 단계까지를 두루 경험한 B2C, B2B 분야의 최고재무책임자(CFO)로서 해외 다양한 지역에서 성공적인 사업 확장 경험을 보유, 급변하는 글로벌 경영환경과 시장 상황, 고객에 대한 폭넓은 경험과 노하우를 바탕으로 글로벌 사업을 영위하고 있는 당사 사업운영에 대한 예리한 시선을 제공해주실 것으로 판단되어 사외이사로 선임
사외이사	백양희	사외이사후보 추천위원회 (주2)	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2026.03	연임(1회)	라벨의 창업자이자 CEO로, 글로벌 시장에서 사업 운영 및 확장을 성공적으로 주도해온 여성 기업가임. 당사 사외이사 및 감사위원으로서 다방면에 유의미한 의견을 제시하고 내부통제기능을 강화하는 등 당사 성장에 적극적으로 기여해 옴. 향후 미래 성장 전략 수립과 글로벌 시장에서 입지 확대에 중요한 역할을 할 것으로 판단되어 사외이사로 선임
사외이사	윤구	사외이사후보 추천위원회 (주2)	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2023.04 ~2026.03	신규	마이크로소프트, 삼성전자, 애플코리아 등 글로벌 빅테크 회사에서 미국, 일본, 중국 등 해외 시장에서의 성공적인 사업확장 경험을 쌓아온 글로벌 시장 성장 전략 및 디지털 마케팅 분야 전문가로 당사의 성장 전략 수립에 기여할 것으로 기대. 또한 다양한 조직 문화에 대한 이해와 조직 운영에 대한 전문성을 보유한 리더로서의 통찰력을 통해 당사 조직력 강화에 기여할 것으로 판단되어 사외이사로 선임

(주1) 최근 3년간 당사와의 직접 거래 내역은 없으며, 최근 3년간 재직된 회사와의 거래내역은 존재합니다.

(주2) '사외이사후보추천위원회'는 2025.02.11 이사회 결의로 '이사후보추천위원회'로 명칭을 변경하였습니다.

(2) 이사후보추천위원회 현황

1) 설치현황

당사는 이사선출의 독립성과 투명성 강화를 위하여 이사후보추천위원회를 설치하여 운영중에 있습니다. 2025년 2월 11일 이사회 결의를 통해 '사외이사후보추천위원회'에서 '이사후보추천위원회'로 명칭을 변경하고, 사외이사뿐 아니라 사내이사, 기타비상무이사, 미등기임원 후보에 대해서도 사전 검토할 수 있도록 위원회의 권한을 확대하였습니다. 사외이사 후보의 경우, 외부기관으로부터 결격요건에 해당하지 않는 적격 후보를 추천받고, 위원회와 이사회의 검토를 거쳐 독립성, 전문성, 이해상충 여부 등을 종합적으로 평가한 후 선임합니다. 현재 이사후보추천위원회 위원장은 이수경 사외이사이며, 장병규 사내이사과 백양희 사외이사 총 3인으로 구성되어 상법 제542조의8 제4항의 규정(총 위원의 과반수를 사외이사로 구성)을 충족하고 있습니다.

2) 활동내역

이사후보 추천위원회의 활동내역은 'VI.이사회 등 회사의 기관에 관한 사항' - '1.이사회에 관한 사항' - '다.이사회 내 위원회'를 참고하여 주시기 바랍니다.

마. 사외이사의 전문성

(1) 사외이사 지원 조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
BOD Support Office (이사회사무국)	3	이사 1명(1년 3개월) 팀장 1명(3년 3개월) 팀원 1명(2개월)	이사회 운영 및 사외이사 직무수행과 관련된 지원 업무 일체

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

(2) 사외이사 교육실시 현황

교육일자	교육실시주체	장석 사외이사	불참시 사유	주요 교육내용
2023.05.24	회사 (Publishing Group)	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	이수경 (별도 일정 수행)	(내부교육) 퍼블리싱 사업 프로세스, 조직 및 향후 방향성 소개
2023.06.14	회사 (Deep Learning Division)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	-	(내부교육) 사내 디러닝, AI 기술 활용 및 개발 현황 소개
2023.08.09	회사 (Americas Biz Division)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	-	(내부교육) 북미 콘솔 시장 및 향후 방향성 소개
2023.08.09	회사 (PUBG Studios)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	-	(내부교육) 펌지스튜디오 운영, 신작 게임 및 Core IP 강화 전략 방향성 소개
2023.08.09	회사 (India Division)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	-	(내부교육) 인도 시장, 게임 산업 전망 및 전략 방향성 소개
2023.08.09	회사 (Corp Dev Division)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	-	(내부교육) 과거 주요 투자 내역 및 현황, 투자 관련 전략 방향성 소개
2024.01.18	회사 (HR Division)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희	윤구 (별도 일정 수행)	(내부교육) 전사 보상제도 및 '24년도 보상재원 사전설명회
2024.08.07	회사 (Market Insights Lab Department)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	-	(내부교육) 신시장 관련 조사 분석 내용 설명
2024.08.07	회사 (New Frontier Team)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	-	(내부교육) 사업 다각화 관련 방향성 설명 및 논의

2024.08.07	회사 (India Division)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤규	-	(내부교육) 인도 퍼블리싱, 이스포츠 산업, GR/CSR 활동 관련 소개
2024.08.08	인도 현지 VC (3one4 Capital, Lumikai)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤규	-	(외부교육) 인도 투자 산업 및 현지 테크/게임 업계 동향 소개
2024.08.08	인도 현지 B2C 업체 (Mebigo Labs Private Limited, Cold Brew Tech Private Limited)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤규	-	(외부교육) 인도 미디어, 소비 산업 및 Monetization 전략 방향성 소개
2025.01.03	회사 (HR Division)	여은정, 이수경, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤규	-	(내부교육) 전사 보상제도 및 '25년도 보상재원 사전설명회

## 2. 감사제도에 관한 사항

### 가. 감사위원 현황

성명	사외이사 여부	경력	회계·재무전문가 관련		
			해당 여부	전문가 유형	관련 경력
여은정	예	서울대학교 화학공학 학사 서울대학교 화학공학 석사 미시간대학교 경제학 박사 2009~현재 중앙대학교 경영학부 교수 2018~현재 국무총리실 공정거래위원회 소비자정책위원회-금융분과 위원 2020~현재 한국금융정보학회 부회장 2020~2023 ㈜KT 사외이사	예	상법시행령 제37조 제2항 제2호유형 (회계·재무분야 학위보유자)	미시간대학교 경제학 박사 2009~현재 중앙대학교 경영학부 교수
Bora Chung (정보라)	예	하버드대학교 경제학 학사 스탠포드대학교 MBA 2018~2022 Bill.com 최고경영책임자(CXO), 고문 2020~현재 Remitly Global 사외이사 2021~현재 DCM Ventures 고문 2022~현재 ㈜한국신용데이터 고문	-	-	-
백양희	예	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 MBA 2018~현재 라벨 공동창업자, CEO 2021~현재 ㈜라벨코리아 사내이사	-	-	-
윤구 (주1)	예	노터데임대학교 경영학 학사 아이오와대학교 Organizational Theory and HR Management 박사 2018~2021 애플코리아 사장 2022~현재 Newco Talent 공동창업자 2023~현재 Autodesk Digital and E-Commerce 부사장	-	-	-

윤구 사외이사는 당사의 제16기 정기주주총회(2023.03.28 개최)에서 사외이사로 선임되었으며, 제18기 정기주주총회(2025.03.26 개최)에서 감사위원으로 선임되었습니다 (주1)

### 나. 감사위원회 위원의 독립성

당사는 정관 제40조, 상법 제415조의2 및 제542조의11에 따른 감사위원회를 설치하여 운영하고 있습니다. 감사위원회 위원은 이사회 및 이사후보추천위원회의 추천을 받아 주주총회 결의를 통해 선임하였으며, 4명 전원 사외이사로 구성되어 있습니다.

선출기준의 주요 내용	선출기준의 충족여부	관련 법령 등
3명 이상의 이사로 구성	충족 (4인)	상법 제415조의2 제2항
사외이사가 위원의 3분의 2 이상	충족 (전원 사외이사)	
위원 중 1명 이상은 회계 또는 재무 전문가	충족 (1인)(여은정 사외이사)	상법 제542조의11 제2항
감사위원회의 대표는 사외이사	충족 (여은정 사외이사)	
그 밖의 결격요건 (최대주주의 특수관계자 등)	충족 (해당사항 없음)	상법 제542조의11 제3항

또한, 감사위원회 위원은 이사회에 참석하여 독립적으로 이사의 업무를 감독할 수 있으며, 필요시 회사로부터 영업에 관한 사항을 보고 받을 수 있습니다.

그 밖에 감사위원의 선임배경, 추천인, 회사와의 관계, 최대주주와의 관계 등은 'VI.이사회 등 회사의 기관에 관한 사항' - '1.이사회에 관한 사항'- '라.이사의 독립성'을 참고하여 주시기 바랍니다.

## 다. 감사위원의 주요 활동내역

회차	개최 일자	의안내용	가결 여부	이사의 성명(출석률)		
				여은정 (100%)	Bora Chung(정보라) (100%)	백양희 (100%)
				찬반여부		
1	2025.02.11	1. 연결 내부회계관리제도 운영실태 평가 결과 보고의 건	-	-	-	-
		2. 연결 내부회계관리제도 규정 개정 사항 보고의 건	-	-	-	-
		3. 감사위원회의 내부회계관리제도 평가보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		4. 2024년 재무실적 보고의 건	-	-	-	-
		5. 2024년 하반기 감사결과 보고의 건	-	-	-	-
		6. 2025년 연간 감사계획 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		7. 감사위원회의 감사보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		8. 감사위원회의 내부감시장치에 대한 평가의견서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성

※ 윤구 사외이사는 2025년 제18기 정기주주총회(2025.03.26 개최)에서 감사위원으로 선임되었습니다.

## 라. 교육실시 계획

교육일자	교육실시주체	참석 대상 감사위원	주요 교육 내용
2025.05.23	감사위원회 포럼	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	결산시점 외부감사 감독 방안과 개정 내부회계관리제도 평가 및 보고기준 대응
2025.07.18	감사위원회 포럼	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	사례를 통해 살펴본 자금사고 유형 및 이를 방지하게 위한 체크포인트
2025.09.26	상정KPMG아카데미	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	밸류업프로그램, 향후 전망과 기업의 대응방안
2025.10.31	상정KPMG아카데미	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구	영업권과 손상 관련하여 감사위원회가 점검해야 할 체크포인트

## 마. 감사위원회 교육실시 현황

교육일자	교육실시주체	참석 감사위원	불참시 사유	주요 교육내용
2023.03.13	상정KPMG아카데미	여은정, 이수경, 백양희	-	- 기업 자사주 관련 특성 및 회계처리, 주가 반응 등
2023.04.18	감사위원회포럼	여은정	이수경, Bora Chung(정보라), 백양희(해외 거주)	- 자금사고 유형과 감사위원회가 유의할 사항
2023.04.25	상정KPMG아카데미	Bora Chung(정보라)	여은정, 이수경, 백양희(3월 교육 참석)	- 기업 자사주 관련 특성 및 회계처리, 주가 반응 등
2023.07.03	상정KPMG아카데미	여은정	백양희, Bora Chung(정보라)(해외 거주)	- 제9회 ACI 세미나: 주주행동주의와 이사회 패러다임, ESG경영과 이사회 활동 등
2023.07.13	감사위원회포럼	여은정	백양희, Bora Chung(정보라)(해외 거주)	- 2023년 제2회 정기 포럼: 감사위원회가 알아야 할 거버넌스 동향과 시사점
2023.09.11	상정KPMG아카데미	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희	-	- 자회사 감독과 연결 내부회계관리제도 평가
2023.11.21	감사위원회포럼	여은정	백양희, Bora Chung(정보라)(해외 거주)	- 2023년 제4회 정기 포럼: 감사위원회가 알아야 할 개정 법규 사항과 2024년 정기주주총회 체크포인트 등
2024.04.26	상정KPMG아카데미	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희	-	- 이사회 내 감사위원회 및 ESG와 기업성과의 관계
2024.06.28	상정KPMG아카데미	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희	-	- 내부회계관리제도와 감사(위원회)의 역할
2024.09.30	상정KPMG아카데미	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희	-	- ESG 경영의 현재와 미래 I (ESG 경영의 배경, 구성요소, 평가와 공시)
2024.11.30	상정KPMG아카데미	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희	-	- ESG 경영의 현재와 미래 II (ESG 경영의 과제, 재무적 측정대상 확대 방안 등)

## 바. 감사위원회 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Business Assessment Office (경영진단실)	6	실장 1명(4년 1개월) 팀장 2명(평균 2년 8개월) 팀원 3명(평균 2년)	- 내부감사 활동 지원 및 보고 - 내부회계관리제도 운영실태 평가 지원
Finance Division (재무본부)	4	이사 1명(4년 1개월) 실장 2명(평균 3년 10개월) 팀장 1명(4년 1개월)	- 재무 실적 보고 - 내부회계관리제도 설계 및 운영의 효과성 점검 - 외부감사인 평가, 선임 절차 지원 등
BOD Support Office (이사회사무국)	3	본부장 1명(1년 3개월) 팀장 1명(3년 3개월) 팀원 1명(2개월)	- 감사위원회 운영 관련 제반 업무 지원 - 감사위원회 교육 및 직무수행 지원

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

## 사. 준법지원인에 관한 사항

### (1) 준법지원인의 인적사항 및 주요경력

성명	성별	출생년월	담당업무	주요 경력	결격요건 여부
노경원	남	1979.10	컴플라이언스 실장	- 서울대학교 법과대학 학사 - 캘리포니아 대학교(버클리) 방문연구원 - 김·장 법률사무소 - Wilson, Sonsini, Goodrich & Rosati - ㈜크래프톤 법무실	해당없음

### (2) 준법지원인의 주요 활동내역 및 그 처리결과

당사의 준법지원인은 실질적인 Compliance 업무를 총괄하고 있으며 준법경영 기반을 구축하고 임직원의 준법의식을 제고해 회사에 발생할 수 있는 법적 리스크를 예방하고 있습니다.

항목	일시	주요내용	결과
부정 청탁 및 뇌물 관련 예방 활동	2025.01.01~2025.02.01	구성원 의견청취, 설 선물지급 등에 대한 가이드	완료
준법통제 체제 운영	2025.01.01~진행중	2025년 법적 위험 조사 및 유형화, 준법통제 현황 반영	진행중
사내규정 제개정 검토	2025.01.01~진행중	㈜크래프톤 사내규정 제개정 (5건)	진행중
자회사 사규 현황 정비 및 개선	2025.01.01~진행중	자회사(해외 포함)의 사규 현황 정비 및 개선 진행 (47건)	진행중
내부자거래 등 제도 운영	2025.01.01~진행중	관리대상자, 매매금지기간 등 안내, 사전신고 제도 운용	진행중
컴플라이언스 검토 시스템 운영	2025.01.01~진행중	경업승인, 이해상충 기타 Compliance 결정 및 자문 (47건)	진행중
신규 입사자 윤리강령 교육 진행	2025.01.01~진행중	신규 입사자 대상, 월 단위 윤리강령 및 관련 제도 교육 진행	진행중
전사(자회사 포함) 준법교육 진행	2025.01.01~진행중	전 계열사 임직원 대상으로 온라인 준법교육 진행	진행중
괴롭힘 기타 정석조사	2025.01.01~진행중	직장 내 괴롭힘 정석조사 (2건)	진행중
산업안전보건 등 진단후속작업	2025.01.01~진행중	산업안전 및 중대재해 관련 조직 정비	진행중
개인정보보호 등 진단	2025.01.01~진행중	국내외 개인정보 보호 관련 법제 분석 및 프로세스 개선안 도출	진행중
반부패 정책 및 협력사 관리	2025.01.01~진행중	반부패 규정, 협력사 행동규범 제정	진행중

### (3) 준법지원인 등 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Compliance Department (컴플라이언스실)	4	실장 1명(3년 1개월) 팀장 1명(3년 7개월) 팀원 2명(평균 9개월)	준법통제체제 구축, 윤리강령 기타 사규 정비 및 관리, 내부자거래 등 제도 정비, 컴플라이언스 검토, 각종 조사 및 점검 등

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

### 3. 주주총회 등에 관한 사항

#### 가. 투표제도 현황

(기준일 : 2025.03.31 )

투표제도 종류	집중투표제	서면투표제	전자투표제
도입여부	배제	-	도입
실시여부	-	제17기(2023년도) 정기주주총회	제17기(2023년도) 정기주주총회

- ※ 당사는 공시서류 제출일 현재 의결권대리행사권유제도를 도입 및 실시하고 있으며, 위임 방법으로 전자위임장, 서면위임장 등을 활용하고 있습니다.
- ※ 당사는 사전투표 방식을 전자투표제로 일원화하고자 제17기 정기주주총회(2024.03.26 개최)에서 정관 변경을 통해 서면투표제를 폐지하였습니다.

#### 나. 소수주주권의 행사여부

당사는 공시대상기간 중 소수주주권이 행사되지 않았습니다.

#### 다. 경영권 경쟁

당사는 공시대상기간 중 경영지배권에 관하여 경쟁이 없었습니다.

라. 의결권 현황

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류	주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	47,911,049	-
	우선주	-	-
의결권없는 주식수(B)	보통주	2,479,574	자기주식
	우선주	-	-
정관에 의하여 의결권 행사가 배제된 주식수(C)	보통주	-	-
	우선주	-	-
기타 법률에 의하여 의결권 행사가 제한된 주식수(D)	보통주	-	-
	우선주	-	-
의결권이 부활된 주식수(E)	보통주	-	-
	우선주	-	-
의결권을 행사할 수 있는 주식수 (F = A - B - C - D + E)	보통주	45,431,475	-
	우선주	-	-

## 마. 주식사무

(기준일 : 2025.03.31)

<p>정관상 신주인수권의 내용</p>	<p>제9조 (신주인수권)</p> <p>1. 이 회사가 이사회 결의로 신주를 발행하는 경우 다음 각 호의 방식에 의한다. 명확히 하기 위하여, 다음 각 호에서 정한 신주발행한도는 각 신주 발행 시점의 발행주식총수를 기준으로 판단하되, 이 때 발행주식총수는 발행할 신주와 기존에 발행하여 유효하게 존속하는 주식을 합산하여 계산하며, 각 호의 어느 하나에 근거하여 이미 발행되어 유효하게 존속하는 주식은 차회 발행한도 계산 시 해당 호의 한도에서 차감하는 누적적 방식에 의해 계산한다.</p> <p>(1) 주주에게 그가 가진 주식 수에 따라서 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식</p> <p>(2) 발행주식 총수의 100분의 40을 초과하지 않는 범위 내에서 신기술의 도입, 재무구조의 개선 등 회사의 경영상 목적을 달성하기 위하여 필요한 경우 제1호 외의 방법으로 특정한 자(이 회사의 주주를 포함한다)에게 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식</p> <p>(3) 발행주식총수의 100분의 40을 초과하지 않는 범위 내에서 제1호 외의 방법으로 불특정 다수인(이 회사의 주주를 포함한다)에게 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하고 이에 따라 청약을 한 자에 대하여 신주를 배정하는 방식</p> <p>2. 제1항 제(3)호의 방식으로 신주를 배정하는 경우에는 이사회 결의로 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방식으로 신주를 배정하여야 한다.</p> <p>(1) 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 자의 유형을 분류하지 아니하고 불특정 다수의 청약자에게 신주를 배정하는 방식</p> <p>(2) 관계 법령에 따라 우리사주조합원에 대하여 신주를 배정하고 청약되지 아니한 주식까지 포함하여 불특정 다수인에게 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식</p> <p>(3) 주주에 대하여 우선적으로 신주인수의 청약을 할 수 있는 기회를 부여하고 청약되지 아니한 주식에 있는 경우 이를 불특정 다수인에게 신주를 배정받을 기회를 부여하는 방식</p> <p>(4) 투자매매업자 또는 투자중개업자가 인수인 또는 주선인으로서 마련한 수요예측 등 관계 법규에서 정하는 합리적인 기준에 따라 특정한 유형의 자에게 신주인수의 청약을 할 수 있는 기회를 부여하는 방식</p> <p>(5) 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 등 관련 법령의 규정에 의하여 이사회 결의로 주식예탁증서(DR)발행에 따라 신주를 발행하는 방식</p> <p>3. 제1항 제2호 및 제3호에 따라 신주를 배정하는 경우 상법 제416조 제1호, 제2호, 제2호의2, 제3호 및 제4호에서 정하는 사항을 그 납입기일의 2주 전까지 주주에게 통지하거나 공고하여야 한다. 다만 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의9에 따라 주요사항보고서를 금융위원회 및 거래소에 납입기일의 1주 전까지 공시함으로써 그 통지 및 공고를 갈음할 수 있다.</p> <p>4. 제1항 각호의 어느 하나의 방식에 의해 신주를 발행할 경우에는 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회 결의로 정한다.</p> <p>5. 회사는 신주를 배정하는 경우 그 기일까지 신주인수의 청약을 하지 아니하거나 그 가액을 납입하지 아니한 주식이 발생하는 경우에 그 처리방법은 발행가액의 적정성 등 관련 법령에서 정하는 바에 따라 이사회 결의로 정한다.</p> <p>6. 회사는 신주를 배정하면서 발생하는 단주에 대한 처리방법은 이사회 결의로 정한다.</p> <p>7. 회사는 제1항 제1호에 따라 신주를 배정하는 경우 주주에게 신주인수권증서를 발행해야 한다.</p>
<p>결산일</p>	<p>12월 31일</p>
<p>주주명부폐쇄기준일 및 주주총회 소집</p>	<p>제12조 (기준일)</p> <p>1. 회사는 매년 12월 31일 최종의 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 결산기에 관한 정기주주총회에서 권리를 행사할 주주로 한다.</p> <p>2. 회사는 임시주주총회의 소집 기타 필요한 경우 이사회 결의로 정한 날에 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 권리를 행사할 주주로 할 수 있으며, 회사는 이사회 결의로 정한 날의 2주간 전에 이를 공고하여야 한다.</p> <p>제18조 (소집시기)</p> <p>1. 회사의 주주총회는 정기주주총회와 임시주주총회로 한다.</p> <p>2. 회사의 정기주주총회는 제12조 제1항에서 정한 기준일로부터 3개월 이내에, 임시주주총회는 필요한 경우에 즉시 소집한다.</p>
<p>주권의 종류</p>	<p>주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률에 따라 주권 및 신주인수권증서에 표시되어야 할 권리가 의무적으로 전자등록됨에 따라 주권의 종류를 기재하지 않음</p>
<p>명의개서대리인</p>	<p>주식회사 국민은행(증권대행부 02-2073-8121) 서울시 영등포구 국제금융로 8길 26(KB국민은행 3층 증권대행부)</p>
<p>주주의 특전</p>	<p>없음</p>

광고방법	회사의 광고는 회사의 인터넷 홈페이지(www.krafton.com)에 게재한다. 다만, 전산장애 또는 그 밖의 부득이한 사유로 회사의 인터넷 홈페이지에 광고를 할 수 없을 때에는 서울특별시에서 발행하는 일간 한국경제신문에 게재한다.
------	---

바. 주주총회 의사록 요약

일자	안건	결의내용	주요 논의내용
제18기 정기주주총회 (2025.03.26)	제1호 의안 : 재무제표 승인의 건	원안대로 가결	- 논의/질의사항 : 배당 등 주주환원정책 계획 - 답변 : 2025년까지는 3개년 주주환원정책에 따라 이행하고, 이후 기존 정책의 효과 평가 및 대내외 변화에 맞춰 배당을 포함하는 신규 주주환원정책 검토, 수립 예정
	제2호 의안 : 이사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결	-
	제3호 의안 : 정관 일부 변경의 건	원안대로 가결	-
	제4호 의안 : 감사위원회 위원 윤구 선임의 건	원안대로 가결	-
제17기 정기주주총회 (2024.03.26)	제1호 의안 : 재무제표 승인의 건	원안대로 가결	- 논의/질의사항 : 배당 요청 - 답변 : 2023년부터 2025년까지 3개년 주주환원정책을 수립하여 시행중. 이후 다양한 주주환원정책을 검토 예정
	제2호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건	원안대로 가결	- 논의/질의사항 : 주식매수선택권 부여 배경 - 답변 : 재무 및 법무를 총괄하는 미등기임원에게 사업전략의 장기적 비전과 실행력 강화 및 목표 시가총액 기준에 따라 단계적으로 행사 가능하도록 설계하여, 주주의 이해 일치를 통해 주주가치 제고에 기여할 수 있을 것으로 판단하여 부여
	제3호 의안 : 이사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결	-
	제4-1호 의안 : 사외이사 여은정 선임의 건	원안대로 가결	-
	제4-2호 의안 : 사외이사 이수경 선임의 건	원안대로 가결	-
	제4-3호 의안 : 사외이사 백양희 선임의 건	원안대로 가결	-
	제5-1호 의안 : 감사위원회 위원 여은정 선임의 건	원안대로 가결	-
	제5-2호 의안 : 감사위원회 위원 백양희 선임의 건	원안대로 가결	-
	제6-1호 의안 : 서면투표제 폐지 및 전자투표제 기재의 건(제26조)	원안대로 가결	-
제6-2호 의안 : 배당기준일 변경의 건(제47조 및 제47조의2)	원안대로 가결	-	
제16기 정기주주총회 (2023.03.28)	제1호 의안 : 재무제표 승인의 건	원안대로 가결	-
	제2호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건	원안대로 가결	- 논의/질의사항 : 주식매수선택권 부여 배경 - 답변 : 게임 개발 핵심 인력에 대한 동기 부여가 회사 성장과 일치할 수 있을 것으로 판단 및 목표 시가총액 기준에 따라 단계적으로 행사 가능하도록 설계하여, 주주의 이해 일치를 통해 주주가치 제고에 기여할 수 있을 것으로 판단하여 부여
	제3호 의안 : 이사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결	-
	제4-1호 의안 : 사외이사 윤구 선임의 건	원안대로 가결	-
	제4-2호 의안 : 사내이사 장병규 선임의 건	원안대로 가결	-
	제4-3호 의안 : 사내이사 김창환 선임의 건	원안대로 가결	-
제5호 의안 : 감사위원회 위원이 되는 사외이사 정보라 선임의 건	원안대로 가결	-	



## VII. 주주에 관한 사항

### 1. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

#### 가. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 주, %)

성명	관계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				비고
			기초		기말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
장병규	본인	보통주	7,133,651	14.89	7,133,651	14.89	-
정승혜	배우자	보통주	291,517	0.61	291,517	0.61	-
이상기	친인척	보통주	259	0.00	259	0.00	-
정수환	친인척	보통주	600	0.00	0	0.00	장내매도
김창한	발행회사 등기임원	보통주	554,055	1.16	554,055	1.16	-
여은정	발행회사 등기임원	보통주	70	0.00	70	0.00	-
김정훈	계열회사 등기임원	보통주	843,275	1.76	843,275	1.76	-
류성중	계열회사 등기임원	보통주	90,686	0.19	90,686	0.19	-
조두인	계열회사 등기임원	보통주	30,490	0.06	31,490	0.06	주식매수선택권 행사
이준영	계열회사 등기임원	보통주	14,216	0.03	14,216	0.03	-
배동근	계열회사 등기임원	보통주	5,345	0.01	5,345	0.01	-
손현일	계열회사 등기임원	보통주	1,425	0.00	1,425	0.00	-
박혜리	계열회사 등기임원	보통주	590	0.00	590	0.00	-
남서현	계열회사 등기임원	보통주	236	0.00	236	0.00	-
정수영	계열회사 등기임원	보통주	1,410	0.00	1,410	0.00	-
임우열	계열회사 등기임원	보통주	1,208	0.00	1,208	0.00	-
박문형	계열회사 등기임원	보통주	6,000	0.01	3,000	0.01	장내매도
김경희	계열회사 등기임원	보통주	1,000	0.00	0	0.00	장내매도
장호준	계열회사 등기임원	보통주	119	0.00	119	0.00	-
이강석	계열회사 등기임원	보통주	257	0.00	257	0.00	-
김민정	계열회사 등기임원	보통주	2,475	0.01	2,475	0.01	-
유재영	계열회사 등기임원	보통주	53	0.00	53	0.00	-
박형철	계열회사 등기임원	보통주	125	0.00	125	0.00	-
최승환	계열회사 등기임원	보통주	100	0.00	100	0.00	-
이병욱	계열회사 등기임원	보통주	7,200	0.02	7,200	0.02	-
김형준	계열회사 등기임원	보통주	710,060	1.48	710,060	1.48	-
Song Richard Kyong Chan	계열회사 등기임원	보통주	196	0.00	196	0.00	-
Charles Goodhue Cleveland	계열회사 등기임원	보통주	58,004	0.12	58,004	0.12	-
Adam Maxwell McGuire	계열회사 등기임원	보통주	58,010	0.12	58,010	0.12	-
Edward James Gill	계열회사 등기임원	보통주	12,759	0.03	12,759	0.03	-
㈜본엔젤스벤처파트너스	계열회사	보통주	942,375	1.97	942,375	1.97	-
송인애	계열회사 등기임원	보통주	132,585	0.28	132,585	0.28	-
강석훈	계열회사 등기임원	보통주	7,500	0.02	7,500	0.02	-
계	보통주		10,907,851	22.77	10,904,251	22.76	-
	우선주		0	0.00	0	0.00	-

※ 기초(2025.01.01) 지분율은 발행주식총수 47,906,674주 대비 비율이며, 기말(2025.03.31) 지분율은 발행주식총수 47,911,049주 대비 비율입니다.

#### 나. 최대주주의 주요경력 및 개요

최대주주의 주요 경력은 다음과 같으며, 겸직현황은 'IX. 계열회사 등에 관한 사항' - '3. 회사와 계열회사 간 임원겸직 현황'을 참고하여 주시기 바랍니다.

성명	주요 경력
장병규	2008~현재 (주)크라프트톤 사내이사 2017~2020 4차산업혁명위원회 위원장 2017~현재 (주)본엔젤스벤처파트너스 고문 2021~현재 서울상공회의소 부회장 2024~현재 한국공학한림원 정회원

#### 다. 최대주주 변동내역

당사는 설립일부터 공시서류 제출일 현재까지 최대주주 변동 이력이 없습니다.

## 2. 주식의 분포

### 가. 주식 소유현황

(기준일 : 2025.03.31 ) (단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율(%)	비고
5% 이상 주주	장병규	7,133,651	15.70	-
	IMAGE FRAME INVESTMENT(HK) LIMITED	6,641,640	14.62	-
	국민연금공단	3,439,195	7.57	-
우리사주조합		234,055	0.52	-

※ 상기 지분율은 자기주식을 제외한 의결권 있는 발행주식총수 대비 비율입니다.

### 나. 소액주주현황

(기준일 : 2025.03.31 ) (단위 : 주)

구분	주주			소유주식			비고
	소액 주주수	전체 주주수	비율 (%)	소액 주식수	총발행 주식수	비율 (%)	
소액주주	95,291	95,332	99.96	19,290,106	45,431,475	42.46	-

※ 소액주주는 의결권 있는 발행주식총수의 1%에 미달하는 주식을 소유한 주주(최대주주의 특수관계인은 제외)이며, 총발행주식수는 자기주식을 제외한 의결권 있는 발행주식총수입니다.

## 3. 주가 및 주식거래실적

(단위 : 원, 주)

구분		2024년 10월	2024년 11월	2024년 12월	2025년 1월	2025년 2월	2025년 3월
주가	최고	347,000	351,000	344,000	364,000	383,000	359,000
	최저	319,000	289,500	301,000	316,500	312,000	325,000
	평균	336,625	313,976	319,425	337,417	344,100	344,150
거래량	최고(일)	243,322	409,516	251,680	270,944	828,270	376,221
	최저(일)	45,863	49,594	82,563	79,034	109,037	75,899
	월간	1,838,670	3,031,012	2,426,373	2,406,902	4,825,299	3,400,792

※ 상기 '주가'는 종가 기준입니다.

# VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

## 1. 임원 및 직원 등의 현황

### 가. 임원 현황

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 주)

성명	성별	출생년월	직위	등기임원 여부	상근 여부	담당 업무	주요경력	소유주식수		최대주주의 관계	재직기간	임기 만료일
								의결권 있는 주식	의결권 없는 주식			
장병규	남	1973.04	이사회 의장	사내이사	상근	이사회 의장, 이사후보추천위원회 위원, ESG위원회 위원	케이스트 전산학 학사 케이스트 전산학 석사 케이스트 전산학 박사과정 수료 2008~현재 ㈜크래프톤 사내이사 2017~2020 4차산업혁명위원회 위원장 2017~현재 ㈜본엔젤스벤처파트너스 고문 2021~현재 서울상공회의소 부회장 2024~현재 한국공학한림원 정회원	7,133,651	-	본인	17년 1개월	2026.03.29
김창환	남	1974.09	대표이사	사내이사	상근	대표이사	케이스트 전산학 학사 케이스트 전산학 석사 케이스트 전산학 박사 2017~2020 펄지우 대표이사 2020~현재 ㈜크래프톤 대표이사	554,055	-	발행회사 등기임원	4년 10개월	2026.03.29
여은정	여	1973.02	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원장, ESG위원회 위원	서울대학교 화학공학 학사 서울대학교 화학공학 석사 미시간대학교 경제학 박사 2009~현재 중앙대학교 경영학부 교수 2018~현재 국무총리실 공정거래위원회 소비자정책위원회-금융분과 위원 2020~현재 한국금융정보학회 부회장 2020~2023 ㈜KT 사외이사	70	-	발행회사 등기임원	4년	2027.03.30
이수경	여	1966.11	이사	사외이사	비상근	사외이사, 이사후보추천위원회 위원장, 보상위원회 위원	연세대학교 영어영문학 학사 연세대학교 경영학 석사 2018~2022 P&G 글로벌 Safeguard, 중국 Skin & Personal Care Senior VP 2022~2024 P&G 인티내셔널 SK-II 글로벌 CEO 2024~현재 P&G 인티내셔널 P&G Skin Care President	-	-	발행회사 등기임원	4년	2027.03.30
Bora Chung (정보라)	여	1972.08	이사	사외이사	비상근	사외이사, 보상위원회 위원장, 감사위원회 위원	하버드대학교 경제학 학사 스탠포드대학교 MBA 2018~2022 Bill.com 최고경영책임자(CXO), 고문 2020~현재 Remitly Global 사외이사 2021~현재 DCM Ventures 고문 2022~현재 ㈜한국신용데이터 고문	-	-	발행회사 등기임원	2년	2026.03.31

백상희	여	1979.12	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원, 이사후보추천위원회 위원	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 MBA 2018~현재 라온 공동창업자, CEO 2021~현재 ㈜라벨코리아 사내이사	-	-	발행회사 등기임원	4년	2026.03.30
윤구	남	1970.10	이사	사외이사	비상근	사외이사, ESG위원회 위원장, 감사위원회 위원 보상위원회 위원	노터대임대학교 경영학 학사 이미오외대학교 Organizational Theory and HR Management 박사 2018~2021 애플코리아 사장 2022~현재 Newco Talent 공동창업자 2023~현재 Autodesk Digital and E-Commerce 부사장	-	-	발행회사 등기임원	2년	2026.03.31
Kevin Maxwell Lin (케빈 맥스웰 린)	남	1982.03	이사	미등기	비상근	경영자문	예일대학교 Ecology & Evolutionary Biology 학사 2008~2018 Twitch 공동창업자, COO 2019~2020 Twitch CSI 2021~2022 ㈜크라프트론 사외이사 2021~현재 Metatheory CEO	-	-	발행회사 미등기임원	4년	2027.03.30
김상현 (주1)	남	1963.09	이사	미등기	비상근	법률자문	서울대학교 법학 학사 서울대학교 법철학 석사 수료 하버드대학교 로스쿨 LLM 2017~현재 ㈜프리미어 파트너 2021~2025 ㈜우아한형제들 부회장 2024~현재 ㈜닥터다이어리 사외이사 2025~현재 ㈜한국신용데이터 사외이사	-	-	발행회사 미등기임원	-	2028.04.28
배동근	남	1977.12	이사	미등기	상근	CFO	서울대학교 화학공학 학사 매사추세츠공과대학 MBA 2008~2018 J.P. Morgan 홍콩, 한국 IB 본부장 2018~현재 ㈜크라프트론 CFO 2025~현재 ㈜우아한형제들 사외이사	5,345	-	발행회사 미등기임원	6년 8개월	2026.02.28
장태석	남	1980.08	이사	미등기	상근	PUBG 스튜디오 Head	한국예술종합학교 영상원 영상디자이너 2018~2020 람지㈜ 베블그라운드 총괄 프로듀서 2020~현재 ㈜크라프트론 베블그라운드 총괄 프로듀서 2022~현재 ㈜크라프트론 PUBG 스튜디오 Head 2024~현재 ㈜크라프트론 PUBG IP 프랜차이즈 Head	15,989	-	발행회사 미등기임원	4년 4개월	2026.02.28
임우열	남	1979.01	이사	미등기	상근	퍼블리싱사업 본부장	서강대학교 경영학 학사 카이스트 경영학 석사 2018~2020 람지㈜ 모바일사업 본부장 2020~현재 ㈜크라프트론 퍼블리싱사업 본부장	1,208	-	발행회사 미등기임원	4년 4개월	2026.02.28
손현일	남	1978.05	이사	미등기	상근	인도 본부장	카이스트 산업경영학 학사 칭화대학교 MBA 2017~2020 람지㈜ CFO 2020~2021 ㈜크라프트론 사업개발 본부장 2021~현재 ㈜크라프트론 인도 본부장	1,425	-	발행회사 미등기임원	4년 4개월	2026.02.28
박혜리	여	1982.08	이사	미등기	상근	사업개발 본부장	시카고대학교 경제학 학사 매사추세츠공과대학 MBA 2018~2020 람지㈜ 전략실 실장 2021~2022 ㈜크라프트론 전략 본부장 2022~현재 ㈜크라프트론 사업개발 본부장	590	-	발행회사 미등기임원	4년 4개월	2026.02.28

윤상훈	남	1971.12	이사	미등기	상근	전략/글로벌 운영/HR 본부장	토론토대학교 전자공학 학사 토론토대학교 전자공학 석사 토론토대학교 전자공학 박사 2018~2023 애플 Director 2023~현재 ㈜크레프톤 전략/글로벌 운영/HR 본부장	-	-	발행회사 미등기임원	1년 4개월	2026.02.28
오진호	남	1968.06	이사	미등기	상근	CGPO	클리어트 맥케니 경영학 학사 코넬대학교 경영학 석사 2018~2021 라이엇게임즈 사업 총괄 President 2023~2024 비트크레프트 벤처스 아태지역 총괄 파트너 2024~현재 ㈜크레프톤 CGPO	-	-	발행회사 미등기임원	7개월	2027.02.28

※ 상기 '재직기간'은 당사 재직 기준입니다.(계열회사 전입 등의 경우 당사 전입일 기준)

(주1) 공시서류 작성기준일 이후 2025.04.29 부로 신규 선임되었습니다.

**나. 등기임원 선임 후보자 및 해임 대상자 현황**  
해당사항 없습니다.

### 다. 직원 등 현황

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 백만원)

직원										소속 외 근로자			비고
사업부문	성별	직 원 수					평 균 근속연수	연간급여 총 액	1인평균 급여액	남	여	계	
		기간의 정함이 없는 근로자		기간제 근로자		합 계							
		전체	(단시간 근로자)	전체	(단시간 근로자)								
게임	남	1,067	0	110	1	1,177	3.2년	59,769	52	39	72	111	-
게임	여	552	3	65	0	617	3.0년	22,049	36				-
합 계		1,619	3	175	1	1,794	3.1년	81,818	47				-

- ※ 상기 '직원 등 현황'에는 미등기임원이 포함되어 있습니다. (등기임원 제외)
- ※ 상기 '직원수'는 공시서류 작성기준일 현재 기준입니다.
- ※ 상기 '연간급여총액'은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서 상 근로소득 기준입니다.
- ※ 상기 '1인 평균 급여액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

### 라. 육아지원제도 사용 현황

(단위 : 명, %)

구분		당분기 (제19기 1분기)	전기 (제18기)	전전기 (제17기)
육아휴직 사용자수	남	5	5	5
	여	17	31	29
	전체	22	36	34
육아휴직 사용률	남	0.00%	7.69%	2.63%
	여	0.00%	93.33%	91.67%
	전체	0.00%	26.87%	24.00%
육아휴직 복귀 후 12개월 이상 근속자	남	10	10	8
	여	21	21	9
	전체	31	31	17
육아기 단축근무제 사용자 수		2	2	1
배우자 출산휴가 사용자 수		11	48	37

- ※ 상기 '육아휴직 사용자수'는 당분기말 기준 육아휴직을 사용하고 있는 근로자 수 입니다.
- ※ 상기 '육아휴직 사용률'은당해 출생 자녀가 있는 근로자 중 당해 육아휴직을 사용한 근로자 비율입니다.

### 마. 유연근무제도 사용 현황

(단위 : 명)

구분	당분기 (제19기 1분기)	전기 (제18기)	전전기 (제17기)
유연근무제 활용 여부	활용	활용	활용
시차출퇴근제 사용자 수	-	-	-
선택근무제 사용자 수	1,794	1,903	1,770
원격근무제(재택근무 포함) 사용자 수	1,794	1,903	1,770

※ 상기 '유연근무제 활용 여부'는 시차출퇴근제, 선택근무제, 원격근무제(재택근무 포함) 중 1개 이상 제도의 활용 여부입니다.

## 바. 미등기임원 보수 현황

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 백만원)

구분	인원수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
미등기임원	8	4,016	564	-

※ 상기 '인원수'는 공시서류 작성기준일 현재 기준입니다.

※ 상기 '연간급여총액'은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서 상 근로소득 기준입니다.

※ 상기 '1인 평균 급여액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

## 2. 임원의 보수 등

<이사·감사 전체의 보수현황>

### 가. 이사·감사 전체의 보수현황

#### (1) 주주총회 승인금액

(단위 : 백만원)

구분	인원수	주주총회 승인금액	비고
등기이사	7	10,000	-

#### (2) 보수지급금액

##### 1) 이사·감사 전체

(단위 : 백만원)

인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
7	3,999	571	-

상기 '보수총액'은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서 상  
 ※ 근로소득과 소득세법 제21조 또는 제22조에 따라 산정된 기타소득, 퇴직소득을 합산한 금액입니다.

※ '1인당 평균보수액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

##### 2) 유형별

(단위 : 백만원)

구분	인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	2	3,912	1,956	장병규, 김창한
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	1	29	17	이수경, 윤구(주1)
감사위원회 위원	4	58	17	여은정, Bora Chung(정보라), 백양희, 윤구(주1)
감사	-	-	-	-

※ 상기 '보수총액'은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서 상 근로소득과 소득세법 제21조 또는 제22조에 따라 산정된 기타소득, 퇴직소득을 합산한 금액입니다.

※ '1인당 평균보수액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

(주1) 상기 윤구 사외이사는 제18기 정기주주총회(2025.03.26 개최)에서 감사위원회 위원으로 선임되었습니다.

### 3) 이사·감사의 보수지급기준

당사의 이사보수는 주주총회에서 결의한 이사보수한도 내에서 이사회에서 최종 승인 후에 지급합니다.

① 대표이사 : 대표이사 보수는 급여, 성과급(단기성과급, 장기성과급)으로 구성되며, 주주총회에서 결의한 이사보수한도 내에서 전원 사외이사로 구성된 보상위원회에서 결정하고, 이사회에서 최종 승인합니다. 보상위원회는 2024년 수립한 보상 방향성인 'Pay for Performance'에 따라 회사의 중장기적 성과와 대표이사의 보상이 일치하는 2025년 보수정책을 수립하였습니다. 대표이사에 대한 각 보수 항목의 기준은 다음과 같습니다.

- i) 급여 : 주주총회에서 결의한 이사 보수한도 범위 내에서 수행 직무의 가치, 회사 기여도 등을 종합적으로 고려하여 보상위원회 및 이사회에서 결의한 금액을 매월 1/12씩 지급
- ii) 단기성과급 : 단기 성과에 대한 현금 보상으로, 영업이익 등으로 구성된 계량지표와 사업 추진 성과, 회사 및 조직 과제 달성도와 기여도 등으로 구성된 비계량지표를 종합적으로 고려하여 보상위원회 및 이사회에서 결의하며 직전 연도의 성과에 대한 성과급을 지급
- iii) 장기성과급 : 장기 성과에 대한 주식 또는 주식가치연계현금 보상으로, 주가연동형 장기 보상제도로서 양도제한조건부주식(Restricted Stock Unit, RSU) 형태로 부여. 임기만료시점까지 계속근무시 부여하는 Time-based RSU (20%)와 성과지표(Scale-up the Creative 전략 수행 (40%), 영업이익 (20%), 상대적 주가상승률 (20%))에 따라 지급규모를 정하는 Performance-based RSU로 구성되며, 항목별 비중은 최대 지급 가능한 수량을 기준으로 산정함. 2025년 부여 RSU는 부여일로부터 3년간 (동일 목표달성률 전제로) 1년차 35%, 2년차 35%, 3년차 30% 분할 지급

② 사내이사 (이사회 의장) : 사내이사(이사회 의장) 보수는 주주총회에서 결의한 이사보수한도 내에서 전원 사외이사로 구성된 보상위원회에서 결정하고, 이사회에서 최종 승인합니다. 보상위원회는 장기적인 기업 성과와 보상의 균형을 고려하여 보수정책을 수립하였으며, 2024년 임기 중 한 차례 장기성과급으로 RSU를 부여하였습니다. 2025년에는 기존 정책을 유지하여 동일한 급여 수준을 적용하며, 추가로 성과급을 지급하거나 부여하지 않을 예정입니다. 사내이사(이사회 의장)에 대한 보수 항목의 기준은 다음과 같습니다.

- i) 급여 : 주주총회에서 결의한 이사 보수한도 범위 내에서 기대 역할 및 직무 가치를 종합적으로 고려하여 보상위원회 및 이사회에서 결의한 금액을 매월 1/12씩 지급

③ 사외이사 : 사외이사 보수는 주주총회에서 결의한 이사보수한도 내에서 전원 사외이사로 구성된 보상위원회에서 결정하고, 이사회에서 최종 승인합니다. 보상위원회는 장기적인 기업 성과와 보상의 균형을 고려하여 보수정책을 수립하였으며, 2024년 임기 중 한 차례 장기성과급으로 RSU를 부여하였습니다. 2025년에는 기존 정책을 유지하여 동일한 급여 수준을 적용하며, 추가로 성과급을 지급하거나 부여하지 않을 예정입니다. 사외이사에 대한 각 보수 항목의 기준은 다음과 같습니다.

- i) 급여 : 주주총회에서 결의한 이사 보수한도 범위 내에서 해당 직책, 담당업무, 전문성, 회사의 경영환경 등을 종합적으로 고려하여 보상위원회 및 이사회에서 결의한 금액을 매 분기 1/4씩 지급
- ii) 감사위원 수당 : 감사위원인 사외이사는 독립성과 업무충실성을 확보하기 위해 업무 범위와 책임 수준을 고려하여 보상위원회 및 이사회에서 결의한 수당을 급여와 함께 지급

### 나. 보수지급금액 5억원 이상인 이사·감사의 개인별 보수현황

당사는 기업공시서식 작성기준에 따라 분기보고서의 경우에는 본 항목을 기재하지 않습니다

### 다. 보수지급금액 5억원 이상 중 상위 5명의 개인별 보수현황

당사는 기업공시서식 작성기준에 따라 분기보고서의 경우에는 본 항목을 기재하지 않습니다

**라. 주식기준보상제도 운영현황**

(1) 주식매수선택권의 부여 및 행사현황

1) 이사·감사의 주식매수선택권 현황

(단위 : 백만원)

구 분	부여받은 인원수	주식매수선택권의 공정가치 총액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	1	4,774	-
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	-	-	-
감사위원회 위원 또는 감사	-	-	-
업무집행지시자 등	6	1,111	-
계	7	5,886	-

2020.11.05 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리부여일의 주가 : 327,000원
- 주식매수선택권 행사가격 : 144,000원
- 무위험이자율 : 3.216% (2024.08.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
- 기대행사기간 : 2024.09.01 ~ 2024.11.05
- 예상주가변동성 : 44.14%

2020.11.05 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 몬테카를로모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리 부여일의 주가 : 327,000원
- 주식매수선택권의 행사가격 : 144,000원
- 무위험이자율 : 2.951% ~ 3.313% (2024.08.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
- 기대행사기간 : 2024.12.23 ~ 2032.11.04
- 예상주가변동성 : 44.14%

2021.03.31 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리 부여일의 주가 : 241,811원
- 주식매수선택권의 행사가격 : 190,000원
- 무위험이자율 : 0.915% ~ 1.457% (2021.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
- 기대행사기간 : 2023.03.31 ~ 2025.03.31
- 예상주가변동성 : 41.9%

2021.03.31 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리 부여일의 주가 : 241,811원

- 주식매수선택권의 행사가격 : 190,000원

- 무위험이자율 : 0.915% ~ 1.127% (2021.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)

- 기대행사기간 : 2023.03.31 ~ 2024.03.31

- 예상주가변동성 : 41.9%

2023.03.28 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 몬테카를로모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리부여일의 주가 : 179,500원

- 주식매수선택권 행사가격 : 172,270원

- 무위험이자율 : 3.294% ~ 3.326% (2023.03.28 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)

- 기대행사기간 : 2026.06.23 ~ 2028.07.14

- 예상주가변동성 : 48.76%

2024.03.26 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 몬테카를로모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리부여일의 주가 : 246,500원

- 주식매수선택권 행사가격 : 231,800원

- 무위험이자율 : 3.3%~3.448% (2024.03.26 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)

- 기대행사기간 : 2027.07.14 ~ 2029.06.06

- 예상주가변동성 : 41.12%

## 2) 주식매수선택권 부여 및 행사 현황

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 원, 주)

부여 받은자	관 계	부여일	부여방법	주식의 종류	최초 부여 수량	당기변동수량		총변동수량		기말 미행사수량	행사기간	행사 가격	의무 보유 여부	의무 보유 기간
						행사	취소	행사	취소					
김창한	등기임원	2017.10.20	신주교부	보통주	512,500	-	-	344,255	-	168,245	2019.10.20~2026.10.19	1,452	X	-
김창한	등기임원	2020.11.05	(주1)	보통주	700,000	-	-	-	-	700,000	2022.11.05~2032.11.04	144,000	X	-
Kevin Maxwell Lin	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2027.03.30	190,000	X	-
배동근	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
장태석	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	25,000	-	-	4,059	-	20,941	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
임우열	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
손현일	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
박혜리	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
김민정	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	1,500	-	-	1,050	-	450	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
남서현	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
이강석	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	750	-	-	-	-	750	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
이진영	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	750	-	-	-	-	750	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
정수영	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	1,000	-	1,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
조두인	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	1,000	-	3,000	-	2,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
이병욱	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	1,500	-	-	-	-	1,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
직원 4명	계열회사 직원	2021.03.31	신주교부	보통주	3,750	-	-	-	-	3,750	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
직원 31명	직원	2021.03.31	신주교부	보통주	39,000	1,625	-	8,137	-	30,863	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
퇴직자 1명	퇴직자	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	1,750	750	1,750	750	-	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
Adam Maxwell McGuire	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
Charles Goodhue Cleveland	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
Edward James Gill	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
장태석	미등기임원	2023.03.28	(주2)	보통주	100,000	-	-	-	-	100,000	2025.03.28~2033.03.27	172,270	X	-

배동근	미등기임원	2024.03.26	(주2)	보통주	80,000	-	-	-	-	80,000	2026.03.26~2034.03.2	231,800	X	-
											5			

※ 당해 사업연도 중 주식매수선택권이 변동되거나 공시서류 작성기준일 현재 미행사된 주식매수선택권 기준입니다.

※ 상기 '부여방법'은 관계법령의 제·개정, 정책변경 등의 사유로 변경될 수 있습니다.

※ 2021.05.04 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)에 따라, 상기 '수량' 및 '행사가격'은 주식분할을 반영하여 작성하였으며, 행사가격 원단위 미만은 절사하여 기재하였습니다.

※ 공시서류 작성기준일 현재 증가 : 334,500원(2025.03.31 기준)

(주1) 신주교부, 차액보상(현금 또는 자기주식) 방식으로 부여할 수 있습니다.

(주2) 신주교부, 자기주식교부, 차액보상(현금 또는 자기주식) 방식으로 부여할 수 있습니다.

(2) RSU 부여 및 행사현황

당사는 2022년부터 추가연동형 보상인 RSU 제도를 운영하고 있으며, 이사회 결의 및 당사자와 계약 체결을 통해 부여하였습니다. 공시서류 작성기준일 현재 미지급된 RSU는 다음과 같습니다.

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 주)

부여연도	2022년	2023년	2024년	2025년
부여 주식	크래프톤 보통주	크래프톤 보통주	크래프톤 보통주	크래프톤 보통주
부여 주식수	96,030	114,160	236,237	1,000
지급 주식수	48,996.5	32,767	0	0
취소 주식수	8,909.5	19,867.5	1,910	0
잔여 주식수	38,124	61,525.5	234,327	1,000
부여대상 및 인원수	등기임원 1명 미등기임원 5명 직원 58명 계열회사 임원 13명 계열회사 직원 27명 퇴직자 14명	등기임원 1명 미등기임원 6명 직원 65명 계열회사 임원 10명 계열회사 직원 23명 퇴직자 15명	등기임원 7명 미등기임원 6명 직원 85명 계열회사 임원 17명 계열회사 직원 26명 퇴직자 4명	계열회사 임원 1명
가득조건	가득시점까지 계속근무 / 목표기준주가 도달	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무 / 상대적 추가상승률에 따라 차등 지급 / 목표시가총액 도달 / 신규게임 매출 달성정도에 따라 차등 지급 / 목표 영업이익 달성 정도에 따라 차등 지급	가득시점까지 계속근무
지급시기	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 1년(35%), 2년 1개월(35%), 3년 1개월(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%), 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%), 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)	부여일로부터 10개월(35%), 1년 10개월(35%), 2년 10개월(35%) / 부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 1년 1개월(35%), 2년 1개월(35%), 3년 1개월(30%)	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%) / 임기만료일(등기임원) / 계속근무기간 총족 및 목표기준주가 도달시점	부여일로부터 4개월(35%), 1년 4개월(35%), 2년 4개월(30%)
부여주식수의 조정	부여일 이후 크래프톤이 주식을 분할하거나 병합하는 경우 총 수량은 분할 비율 또는 병합 비율의 역수로 증감			

\* 가득조건 및 가득시기는 부여대상별로 상이하며, 가득조건 충족 후 계약 내용에 따라 지급됩니다.

당사는 공시대상기간 중 당사 및 계열회사 임직원 등 277명(중복 제외시 201명)에게 보통주 351,397주에 해당하는 RSU를 부여하였으며, 이 중 2025년에는 1명(중복 제외시 1명)에게 보통주 1,000주에 해당하는 RSU를 부여하였습니다.

당사가 부여한 RSU는 당사의 자기주식 및 주식가치연계현금으로 지급되며, 최종 지급액은 가득시점 주가에 따라 확정됩니다. 당사는 공시대상기간 중 RSU를 부여받은 당사 및 계열회사 임직원 109명(중복 제외시 108명)이 가득조건을 달성함에 따라 32,767주에 해당하는 RSU를 자기주식 및 주식가치연계현금으로 지급하였으며, 2025년 중 RSU를 자기주식 및 주식가치연계현금으로 지급한 내역은 없습니다.

한편, 2025년 중 직원의 퇴사 등으로 부여가 취소된 수량은 918.5주이며, 공시서류작성기준일 현재까지 누적 지급 수량 및 취소 수량을 제외한 미지급수량은 334,976.5주입니다.

(3) 추가연계 현금보상 부여 및 행사현황

당사는 2017년부터 추가연계 현금보상제도를 운영하고 있으며, 이사회 결의 및 당사자와 계약 체결을 통해 부여하였습니다. 공시서류 작성기준일 현재 미행사된 추가연계 현금보상은 다음과 같습니다.

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 주,원)

부여연도	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
부여 수량	50,000	309,060	55,000	11,500	10,500
행사 수량	25,520	204,514.5	36,812	5,000	0
취소 수량	21,190	69,280.5	7,250	0	8,000
잔여 수량	3,290	35,265	10,938	6,500	2,500
행사가격	1,452.4	1,452.4~78,000	42,000	0~76,000	158,000~460,000
부여대상 및 인원수	미등기임원 1명 직원 4명 계열회사 임원 1명 퇴직자 6명	미등기임원 4명 직원 7명 계열회사 임원 3명 계열회사 직원 6명 퇴직자 17명	미등기임원 1명 직원 6명 계열회사 직원 2명 퇴직자 2명	직원 2명	계열회사 임원 1명 퇴직자 1명
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
지급시기(가득시점)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)/ 부여일로부터 2년(20%), 3년(30%), 4년(20%), 5년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)/ 2020년 12월 23일(54%), 2021년 12월 23일(46%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)

당사는 공시대상기간 중 추가연계 현금보상을 부여한 내역이 없습니다.

당사가 부여한 추가연계 현금보상은 행사시점 주가에 따라 최종 지급액이 확정됩니다. 당사는 공시대상기간 중 추가연계 현금보상을 부여받은 당사 및 계열회사 임직원 44명(중복 제외 시 23명)이 가득조건을 달성함에 따라 90,223주 상당의 주식가치연계현금을 지급하였습니다. 이 중 2025년에는 6명(중복 제외시 6명)에게 20,250주 상당의 주식가치연계현금을 지급하였습니다.

한편, 2025년 중 직원의 퇴사 등으로 부여가 취소된 수량은 2,000주이며, 공시서류작성기준일 현재까지 누적 지급 수량 및 취소 수량을 제외한 미지급수량은 58,493주입니다.

## IX. 계열회사 등에 관한 사항

### 1. 계열회사 현황(요약)

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 사)

기업집단의 명칭	계열회사의 수		
	상장	비상장	계
크라프트톤	1	35	36

※상세 현황은 '상세표-2. 계열회사 현황(상세)' 참조

## 2. 계열회사 간 출자현황

투자회사	피투자회사	지분율
(주)본엔젤스파트너스	(주)크라프톤	1.97
(주)크라프톤	라이징윙스(주)	100.00
(주)크라프톤	(주)블루홀스튜디오	100.00
(주)크라프톤	(주)드림모션	100.00
(주)크라프톤	(주)핑스플로우	89.55
(주)크라프톤	옴니크라프트랩스(주)	100.00
(주)크라프톤	(주)5민랩	100.00
(주)크라프톤	(주)젤루게임즈	100.00
(주)크라프톤	(주)플라이웨이게임즈	100.00
(주)크라프톤	(주)스폰랩스	35.82
(주)본엔젤스파트너스	(주)스폰랩스	0.92
(주)크라프톤	(주)인조이스튜디오	100.00
(주)크라프톤	En Masse Entertainment, Inc.	100.00
(주)크라프톤	Krafton Americas, Inc.	100.00
(주)크라프톤	KRAFTON EUROPE B.V.	100.00
(주)크라프톤	KRAFTON CHINA	100.00
(주)크라프톤	KP PTE. LTD.	100.00
(주)크라프톤	Striking Distance Studios, Inc.	100.00
(주)크라프톤	KRAFTON JAPAN, Inc.	100.00
(주)크라프톤	PUBG Entertainment, Inc.	100.00
(주)크라프톤	KRAFTON Ventures, Inc.	100.00
(주)크라프톤	Striking Distance Studios Spain, S.L.	100.00
(주)크라프톤	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	99.99
(주)크라프톤	SDS Interactive Canada Inc.	100.00
(주)크라프톤	Krafton Global GP, LLC	100.00
(주)크라프톤	Krafton Global, LP	100.00
(주)크라프톤	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	100.00
(주)크라프톤	Neon Giant AB	72.62
(주)크라프톤	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	100.00
(주)크라프톤	VECTOR NORTH s.r.o.	100.00
(주)크라프톤	Tango Gameworks, Inc.	100.00
(주)크라프톤	OVERDARE, Inc.	85.00
(주)크라프톤	Nautilus Mobile App Private Limited	85.11
(주)스폰랩스	(주)커넥트젯	100.00
(주)스폰랩스	Spoonlabs Japan, Inc.	100.00
(주)스폰랩스	Spoon Radio US, Inc.	100.00

En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.	100.00
Krafton Americas, Inc.	PUBG Mad Glory, LLC	100.00
KRAFTON Ventures, Inc.	Krafton Ventures, L.L.C.	100.00
KRAFTON Ventures, Inc.	Krafton Ventures Fund, L.P.	99.00
Krafton Ventures, L.L.C.	Krafton Ventures Fund, L.P.	1.00
OVERDARE, Inc.	(주)오버데어코리아	100.00
PUBG Entertainment, Inc.	StoryCraft LLC.	100.00

- ※ (주)드림모션, (주)띵스플로우, (주)5민랩은 독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령 제5조 제2항 제5호에 따라 2023.02.24 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받았습니다.
- ※ (주)스푼랩스, (주)커빅트젯은 독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령 제5조 제2항 제5호에 따라 2024.10.30 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받았습니다.
- ※ Spoonlabs Japan, Inc., Spoon Radio US, Inc.,는 모회사인 (주)스푼랩스가 계열편입 유예 통지를 받음에 따라 계열회사 현황에서 제외하였습니다.

### 3. 회사와 계열회사 간 임원겸직 현황

겸직자		계열회사 겸직현황		
성명	직위	회사명	직위	상근여부
장병규	사내이사	라이징웍스(주)	기타비상무이사	비상근
김창한	사내이사	OVERDARE, Inc.	Director	비상근
배동근	이사	라이징웍스(주)	기타비상무이사	비상근
임우열	이사	(주)블루홀스튜디오	기타비상무이사	비상근
		KRAFTON CHINA	Director	비상근
		KRAFTON JAPAN, Inc.	Director	비상근
		KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	Director	비상근
		Nautilus Mobile App Pvt Limited	Director	비상근
손현일	이사	(주)드림모션	기타비상무이사	비상근
		En Masse Entertainment, Inc.	Director	비상근
		KP PTE. LTD.	Director	비상근
		KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	Director	비상근
		Nautilus Mobile App Pvt Limited	Director	비상근
박혜리	이사	(주)5민랩	기타비상무이사	비상근
		Krafton Ventures, Inc.	Director	비상근
		Unknown Worlds Entertainment, Inc.	Director	비상근
		Neon Giant AB	Director	비상근
		Tango Gameworks, Inc.	Director	비상근
윤상훈	이사	Striking Distance Studios, Inc.	Director	비상근
		PUBG Entertainment, Inc.	Director	비상근
		Striking Distance Studios Spain, S.L.	Director	비상근
		En Masse Entertainment Texas, Inc.	Director	비상근
		SDS Interactive Canada, Inc.	Director	비상근

## 4. 타법인출자 현황(요약)

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 백만원)

출자 목적	출자회사수			총 출자금액			
	상장	비상장	계	기초 장부 가액	증가(감소)		기말 장부 가액
					취득 (처분)	평가 손익	
경영참여	-	31	31	885,204	28,174	0	913,378
일반투자	-	1	1	120,000	0	0	120,000
단순투자	4	100	104	953,934	71,007	7,173	1,032,114
계	4	132	136	1,959,138	99,181	7,173	2,065,492

※상세 현황은 '상세표-3. 타법인출자 현황(상세)' 참조

## X. 대주주 등과의 거래내용

### 1. 대주주등에 대한 신용공여 등

#### 가. 대여금 현황

공시서류 작성기준일 현재 당사가 대주주 및 특수관계인을 위하여 제공한 대여금 내역은 다음과 같습니다.

(기준일: 2025.03.31)

(단위: 백만원)

법인명	관계	종류	목적	거래내역				
				기초	증가	감소	기타	기말
En Masse Entertainment, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	27,580	-	-	-	27,580
라이징웍스㈜	종속회사	대여금	운전자금	21,300	-	-	-	21,300
KRAFTON JAPAN, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	1,055	-	-	-	1,055
En Masse Entertainment Texas, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	21,741	-	-	-	21,741
PUBG Mad Glory, LLC	종속회사	대여금	운전자금	4,410	-	-	(11)	4,399
㈜핑스플로우	종속회사	대여금	운전자금	14,420	-	(1,106)	(9,269)	4,045
㈜5인랩	종속회사	대여금	운전자금	-	9,500	-	-	9,500
Neon Giant AB	종속회사	대여금	운전자금	-	5,873	-	(7)	5,866
OVERDARE, Inc.	관계회사	대여금	운전자금	6,468	-	-	(15)	6,453

※ 대여금 현황은 별도 기준입니다.

#### 나. 보증 현황

공시서류 작성기준일 현재 당사가 대주주 및 특수관계인을 위하여 제공하고 있는 보증 내역은 다음과 같습니다.

(기준일: 2025.03.31)

(단위: 천USD)

법인명	관계	보증채권자	내용	보증기간	통화	보증 한도	거래내역			
							기초	증가	감소	기말
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2025.11	USD	2,280	2,280	-	-	2,280
Krafton Americas, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2023.12 ~2025.12	USD	295	295	-	-	295
PUBG Mad Glory, LLC	종속회사	25 WEST MAIN OFFICE LLC	지급보증	2021.06 ~2028.05	USD	1,091	1,173	-	(82)	1,091

※ 보증 현황은 별도 기준입니다.

## 2. 대주주 등과의 자산양수도 등

(기준일: 2025.03.31)

(단위: 백만원)

법인명	관계	종류	일자	대상	거래금액
크라프트-코나 아이피 투자조합	관계회사	조합참여	2025.01	거래대상회사 지분	2,450
㈜인조이스튜디오	종속회사	자산양도	2025.01	비품 등 자산	593
아이엠엠 인도 펀드	관계회사	조합참여	2025.01	거래대상회사 지분	2,035
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	종속회사	지분취득	2025.02	거래대상회사 지분	5,044
Blue Ocean Capital Fund I, L.P.	종속회사	지분취득	2025.02	거래대상회사 지분	1,519
데브-크라프트 문화투자조합 9호	관계회사	조합참여	2025.02	거래대상회사 지분	1,400
㈜핑스플로우	종속회사	자산양수	2025.02	거래대상회사 IP	1,005
크라프트-코나 아이피 투자조합	관계회사	조합참여	2025.03	거래대상회사 지분	2,450
Tango Gameworks, Inc.	종속회사	자산양도	2025.03	비품 등 자산	340
스마트 크라프트-본엔젤스 펀드	관계회사	조합참여	2025.03	거래대상회사 지분	240
스마트 케이앤비 부스터 펀드	관계회사	조합참여	2025.03	거래대상회사 지분	22,000
Nasadiya Technologies Private Limited	관계회사	지분전환	2025.03	거래대상회사 전환사채	1,438

※ 자산양수도 등은 별도 기준입니다.

## 3. 대주주 등과의 영업거래

최근사업연도(2024년)말 별도 기준 매출액의 5/100이상에 해당하는 거래가 없습니다.

## 4. 대주주 등에 대한 주식기준보상 거래

당사는 주식연동형 보상으로 RSU와 주가연계 현금보상제도를 운영하고 있습니다. 당사가 대주주 등에 부여한 RSU 및 주가연계 현금보상 부여 현황은 다음과 같습니다.

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 원, 주)

거래상대방	관 계	부여일	당기 지급일	형식	신규부여 수량	누적부여 수량	당기주식 지급수량	누적변동수량		기말 미지급수량	가득조건	가득시기
								지급	취소			
장영규	등기임원	2024.06.01	-	RSU	-	93,000	-	-	-	93,000	가득시점까지 계속근무 / 상대적 주가상승률에 따라 차등 지급 / 목표시기총액 도달	임기만료일('26.3.29) / 계속기간 총액 및 목표기준주가 도달시점
김정환	등기임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	90,000	-	15,400	-	74,600	가득시점까지 계속근무 / 목표기준주가 도달 / 상대적 주가상승률에 따라 차등 지급 / 신규계약 매출 달성 정도에 따라 차등 지급 / 목표 영업이익 달성 정도에 따라	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 1년(35%), 2년 1개월(35%), 3년 1개월(30%) / 부여일로부터 1년 1개월(35%), 2년 1개월(35%), 3년 1개월(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%), 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%), 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%) / 임기만료일('26.3.29) /
여은경	등기임원	2024.06.01	-	RSU	-	1,500	-	-	-	1,500	가득시점까지 계속근무 / 상대적 주가상승률에 따라 차등 지급	임기만료일('27.3.30)
이수경	등기임원	2024.06.01	-	RSU	-	1,500	-	-	-	1,500	가득시점까지 계속근무 / 상대적 주가상승률에 따라 차등 지급	임기만료일('27.3.30)
Bora Chung (정보라)	등기임원	2024.06.01	-	RSU	-	1,500	-	-	-	1,500	가득시점까지 계속근무 / 상대적 주가상승률에 따라 차등 지급	임기만료일('26.3.31)
백양희	등기임원	2024.06.01	-	RSU	-	1,500	-	-	-	1,500	가득시점까지 계속근무 / 상대적 주가상승률에 따라 차등 지급	임기만료일('26.3.30)
윤구	등기임원	2024.06.01	-	RSU	-	1,500	-	-	-	1,500	가득시점까지 계속근무 / 상대적 주가상승률에 따라 차등 지급	임기만료일('26.3.31)
배동근	미등기임원	2018.08.31	-	주가연계 현금보상	-	20,000	-	17,500	-	2,500	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
		2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	24,500	-	7,490	-	17,010	가득시점까지 계속근무 / 목표기준주가 도달	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%), 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%), 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)
장태석	미등기임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	20,000	-	1,050	-	18,950	가득시점까지 계속근무 / 목표기준주가 도달	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%), 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%), 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)
임우열	미등기임원	2017.12.22 ~2018.03.31	-	주가연계 현금보상	-	11,250	-	9,000	-	2,250	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
		2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	6,000	-	2,275	-	3,725	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
손현일	미등기임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	5,500	-	1,365	-	4,135	가득시점까지 계속근무 / 목표기준주가 도달	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) /

												부여일로부터 3년 목표 달성(35%). 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%). 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)
박해리	미등기임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	8,000	-	2,625	-	5,375	가득시점까지 계속근무 / 목표기준주가 도달	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%). 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%). 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)
윤상훈	미등기임원	2023.12.15	-	RSU	-	5,000	-	1,750	-	3,250	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
오진호	미등기임원	2024.09.02	-	RSU	-	8,000	-	-	-	8,000	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
김민정	계열회사 임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	800	-	157.5	-	642.5	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
김수영	계열회사 임원	2024.06.01	-	RSU	-	300	-	-	-	300	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
김정훈	계열회사 임원	2024.06.01	-	RSU	-	300	-	-	-	300	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
김형준	계열회사 임원	2024.06.01	-	RSU	-	2,000	-	-	-	2,000	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
나원국	계열회사 임원	2022.06.01	-	RSU	-	180	-	126	-	54	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
남서현	계열회사 임원	2017.12.22 ~2018.03.31	-	추가연계 현금보상	-	12,500	-	6,250	-	6,250	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 2년(35%). 3년(35%), 4년(30%)
		2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	3,000	-	1,050	-	1,950	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
노정환	계열회사 임원	2025.02.03	-	RSU	1,000	1,000	-	-	-	1,000	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
류성중	계열회사 임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	1,500	-	700	-	800	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
방훈	계열회사 임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	680	-	213.5	-	466.5	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
유재영	계열회사 임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	800	-	297.5	-	502.5	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
이강석	계열회사 임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	1,250	-	350	-	900	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
이병욱	계열회사 임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	5,000	-	2,450	-	2,550	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
이준영	계열회사 임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	1,600	-	700	-	900	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
이진영	계열회사 임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	750	-	262.5	-	487.5	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
정수영	계열회사 임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	3,000	-	1,225	-	1,775	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
조두민	계열회사 임원	2018.03.31 ~2021.04.01	-	추가연계 현금보상	-	17,500	-	12,000	-	5,500	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 2년(35%). 3년(35%), 4년(30%)
		2024.06.01	-	RSU	-	1,000	-	-	-	1,000	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
최승환	계열회사 임원	2022.06.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	1,300	-	385	-	915	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
Blake Hennon	계열회사 임원	2024.06.01	-	RSU	-	2,000	-	-	-	2,000	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)

Steve Papoutsis	계열회사 임원	2022.04.01 ~2024.06.01	-	RSU	-	15,350	-	11,500	-	3,850	가득시점까지 계속근무	부여일로부터 1년(35%). 2년(35%), 3년(30%)
-----------------	---------	---------------------------	---	-----	---	--------	---	--------	---	-------	-------------	-------------------------------------

※ RSU는 당사의 자기주식 및 주식이치연계현금, 추가연계 현금보상은 주식이치연계현금으로 지급하며, 최종 지급액은 가득 또는 행사시점 주가에 따라 확정됩니다.

※ 상기 주식기준보상의 지급시기는 가득조건 달성시 또는 가득조건 달성 및 행사 이후이며, 각 보상은 이사회 결의 및 당사자와 계약 체결을 통해 부여하였습니다.

## 5. 대주주 이외의 이해관계자와의 거래

당사는 우리사주조합원에 대하여 우리사주 취득자금 관련 628억원을 대여금으로 제공하고 있습니다. 이 밖에 특수관계자와의 거래에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주석' - '20.특수관계자와의 거래'를 참고하여 주시기 바랍니다.

# XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

## 1. 공시내용 진행 및 변경사항

### 가. 공시사항의 진행 · 변경 상황

신고일자	제목	신고내용	신고사항의 진행사항
2021.10.29 2021.12.09	주요사항보고서 (타법인 주식 및 출자증권 양수결정)	<ol style="list-style-type: none"> <li>내용                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국 소재 게임개발사 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 지분 인수</li> </ul> </li> <li>양수내역                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 양수주식수 : 402,225주</li> <li>- 양수 후 소유주식 지분비율 : 100%</li> <li>- 양수금액 : 944,920,341,342원</li> </ul> </li> </ol> (거래종결시점 지급액(Upfront Payment) USD 553,230,483.97과 조건부대가(Earn-out Payments) 최대 금액 USD 250,000,000을 합산한 금액)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2021.12.09 : USD 553,230,483.97 지급</li> <li>- 2022.06.03 : USD 623,296 정산금 지급</li> <li>- 2026년 중 : 최대 USD 250,000,000까지 지급 가능한 Earn-out은 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족시 지급 여부 및 규모가 결정될 예정</li> </ul>
2022.02.10	타법인 주식 및 (자율공시) 출자증권 취득결정	<ol style="list-style-type: none"> <li>내용                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 게임개발사 ㈜5민랩의 지분 인수</li> </ul> </li> <li>취득내역                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 취득주식수 : 663,849주</li> <li>- 취득 후 소유주식 지분비율 : 100%</li> <li>- 취득금액 : 53,839,147,950원</li> </ul> </li> </ol> (구주 인수금액 23,839,200,000원 및 신주 인수금액 29,999,947,950원을 합산한 금액)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2022.02.18 : 19,260,450,000원 지급 (구주 1차)</li> <li>- 2022.02.22 : 34,578,697,950원 지급 (구주 2차, 신주)</li> <li>- 2024년 6월 이후 : Earn-out 해당없음</li> <li>- 2025년 6월 이후 : 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족 시 Earn-out 지급 가능하며, Earn-out 최대 금액은 1,000억원(매출에 따른 성과를 기준으로 산정)과 1,000억원 초과분의 10%를 합산한 금액(신주 인수금액 29,999,947,950원은 회수)임</li> </ul>
2025.02.11	장래사업 · 경영 계획 (공정공시)	<ol style="list-style-type: none"> <li>목적                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- Big 프랜차이즈 IP 확보를 통한 공격적 제작 투자 추진</li> </ul> </li> <li>세부내용                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 향후 5년 간 신작 개발비 약 3천억원/년 규모로 증대</li> <li>- 신작 제작량 본격확대, 질적개선 및 관리체계 고도화</li> <li>- Big 프랜차이즈 IP 획득을 통한 지속가능 성장, 기업가치 상승 추진</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Big프랜차이즈 IP 획득을 위한 신작 개발 및 M&amp;A를 검토 중임</li> </ul>
		<ol style="list-style-type: none"> <li>추진일정 및 예상투자금액                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 추진일정 : 2025.01.01~2029.12.31</li> <li>- 예상투자금액 : 향후 5년 간 약 3천억원/년</li> </ul> </li> </ol>	

## 2. 우발부채 등에 관한 사항

### 가. 중요한 소송사건

계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 연결회사가 피소된 소송사건은 5건(인도 서비스 관련 소송, 납품 거절 관련 소송, 성차별 관련 소송, 계정복구 관련 소송, 담보신탁 임차물 인도청구 소송)이 있으며, 연결회사가 제소한 소송사건 7건(저작권 관련 소송 등)이 있습니다. 연결회사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 연결회사의 연결재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있으며, 당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.

## 나. 담보 및 채무보증 현황

### (1) 담보 현황

(단위 : 백만원, 천CAD)

담보제공자	채무자	채권자	담보기간	통화	거래내역				담보제공자산
					기초	증가	감소	기말	
㈜크래프톤	㈜크래프톤	현대자동차㈜	2021.07 ~2026.08	KRW	1,788	-	-	1,788	장기금융상품
㈜크래프톤	㈜크래프톤	현대제철㈜	2022.09 ~2027.09	KRW	5,578	-	-	5,578	장기금융상품
㈜명스플로우	㈜명스플로우	현대카드㈜	2023.11 ~2025.05	KRW	150	-	-	150	단기금융상품
㈜5인랩	㈜5인랩	현대카드㈜	2023.04 ~2025.05	KRW	100	-	-	100	장기금융상품
㈜블루홀스튜디오	㈜블루홀스튜디오	현대카드㈜	2024.02 ~2026.02	KRW	100	100	(100)	100	단기금융상품
㈜플라이웨이게임즈	㈜플라이웨이게임즈	현대카드㈜	2024.01 ~2026.01	KRW	100	100	(100)	100	단기금융상품
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	Royal Bank of Canada	2023.05 ~2025.05	CAD	50	-	-	50	장기금융상품
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	Royal Bank of Canada	2023.09 ~2025.09	CAD	115	-	-	115	장기금융상품
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	Royal Bank of Canada	2024.02 ~2026.02	CAD	20	-	-	20	장기금융상품
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	Royal Bank of Canada	2024.09 ~2025.09	CAD	100	-	-	100	장기금융상품
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	Royal Bank of Canada	2024.10 ~2025.10	CAD	30	-	-	30	장기금융상품
합 계				KRW	7,816	200	(200)	7,816	-
				CAD	315	-	-	315	-

\* 담보현황은 연결 기준입니다.

(2) 보증 현황

(단위 : 백만원, 천USD, 천CAD)

보증제공자	보증을 제공받는자	보증채권자	내용	보증기간	통화	보증 한도	거래내역				주채무 금액
							기초	증가	감소	기말	
서울보증보험	㈜크래프톤	근로복지공단 외	공탁 및 지급보증	2019.06 ~2029.09	KRW	6,661	7,712	-	(1,051)	6,661	6,661
서울보증보험	㈜명스플로우	토스페이먼츠㈜ 외	지급보증	2023.11 ~2025.08	KRW	474	610	4	(140)	474	474
Citibank N.A.	Striking Distance Studios, Inc.	Sunset Building Company, LLC	Standby L/C	2019.08 ~2025.08	USD	1,845	1,845	-	-	1,845	-
Citibank N.A.	Krafton Americas, Inc.	2121 Park Place Fee Owner CA, LLC	Standby L/C	2023.12 ~2025.12	USD	245	245	-	-	245	-
Royal Bank of Canada	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	IMMEUBLES RYTHME INC	Standby L/C	2023.09 ~2025.09	CAD	215	215	-	-	215	-
합 계					KRW	7,135	8,322	4	(1,191)	7,135	7,135
					USD	2,090	2,090	-	-	2,090	-
					CAD	215	215	-	-	215	-

\* 보증현황은 연결 기준입니다.

다. 그 밖의 우발채무 등

그 밖의 우발채무 등에 관한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주식' - '12.우발채무와 주요 약정사항', 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.채무제표 주식' - '12.우발채무와 주요 약정사항' 등을 참고하여 주시기 바랍니다.

### 3. 제재 등과 관련된 사항

#### 가. 제재현황

(1) 수사·사법기관의 제재현황  
해당사항 없습니다.

#### (2) 행정기관의 제재현황

##### 1) 금융감독당국의 제재현황

일자	제재기관	대상자	처벌 또는 조치내용	금전적 제재금액	사유	근거법령
2023.09.12	금융감독원	(주)크라프트	과태료	20,400,000원	제3차지급 신고 및 해외현지법인의 자회사 및 손자회사에 대한 변경보고 위반	「외국환거래법」 제16조, 「외국환거래규정」 제5-10조 제3항, 「외국환거래법」 제20조 제1항, 舊 「외국환거래규정」 제9-5조 제2항 등
2024.03.11	금융감독원	(주)크라프트	주의	해당없음	대량보유 보고의무 위반	「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제147조, 제151조 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률 시행령」 제159조

상기 제재건에 대하여 정정 및 신고, 과태료 납부 등을 완료하였으며 내부통제 시스템 강화 등을 통하여 재발방지를 위해 노력하고 있습니다.

##### 2) 공정거래위원회의 제재현황

일자	제재기관	대상자	처벌 또는 조치내용	금전적 제재금액	사유	근거법령
2024.12.26	공정거래위원회	(주)크라프트	시정명령, 과징금	36,000,000원	하도급거래시 수급사업자에게 법정서면을 지연발급	「하도급거래의 공정화에 관한 법률」 제3조 제2항, 동법 시행령 제3조

### 3) 기타 행정·공공기관의 제재현황

일자	제재기관	대상자	지별 또는 조치내용	금전적 제재금액	사유	근거법령
2023.06.21	고용노동부	라이정형스㈜	시정지시	해당없음	취업규칙 현행 법령 미반영 및 미게시 임금명세서상 임금의 계산방법 미명시 퇴직근로자에게 연차휴가 미사용수당을 퇴직일로부터 14일 이내 미지급(1명) 일부 근로자의 연차휴가미사용수당 미지급 최저임금, 성희롱예방교육자료 미게시	「근로기준법」 제93조, 제143조제1항 「근로기준법」 제48조제2항 「근로기준법」 제36조 「근로기준법」 제43조제1항 「최저임금법」 제11조, 「남녀고용평등과 일·가정양립 지원에 관한 법률」 제13조 제3항
2023.07.27	고용노동부	㈜명스몰로우	시정지시	해당없음	근로자에 대한 연차근로수당 등 수당 과소 지급(1명)	「근로기준법」 제43조제1항
2023.11.15	고용노동부	㈜명스몰로우	시정지시	해당없음	근로계약서상 주요 근로조건 미명시·미교부 미흡(1명) 근로자 영부의 미작성(1명) 연차유급휴가 사용에 관한 서류 관리 미흡 취업규칙 미신고 최저임금, 성희롱예방교육자료 미게시 노사협의회 규정 미제출 고충처리위원 미선임 노사협의회 미설치 임금명세서상 임금의 계산방법 미명시(1명) 통상임금미반영에 따른 임금 미지급(2명)	「근로기준법」 제17조제1항 「근로기준법」 제41조제1항 「근로기준법」 제42조 「근로기준법」 제93조 「최저임금법」 제11조, 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」 제13조 제3항 「근로자참여 및 협력증진에 관한 법률」 제18조제1항 「근로자참여 및 협력증진에 관한 법률」 제26조 「근로자참여 및 협력증진에 관한 법률」 제4조제1항 「근로기준법」 제48조제2항 「근로기준법」 제43조제1항
2024.02.02	고용노동부	㈜발쿠출스튜디오	시정지시	해당없음	퇴직근로자에게 연차휴가 미사용수당을 퇴직일로부터 14일 이내 미지급(1명) 임금명세서상 임금의 계산방법 미명시	「근로기준법」 제36조 「근로기준법」 제48조제2항
2024.08.28	개인정보보호위원회	㈜명스몰로우	시정조치 과징금, 과태료	과징금 27,326,000원 과태료 3,600,000원	법정대리인 동의 없이 만 14세 미만 아동의 개인정보를 수집한 행위 개인정보처리시스템에 대한 안전조치 의무를 소홀히 한 행위 이용자의 개인정보 열람 요구를 소홀히 한 행위	「개인정보보호법」 제22조 제6항, 제39조의3 제4항 「개인정보보호법」 제29조 「개인정보보호법」 제35조 제3항
2024.09.24	고용노동부	㈜오버더에코리아	시정지시	해당없음	취업규칙 미게시 및 근로조건에 관한 일부 법률용어 사용 미흡 근로계약서상 중사업무 내용 미명시 일부 근로자의 연차휴가미사용수당 미지급 임금명세서상 임금의 계산방법 미명시 야간 및 휴일근로에 관한 서류 관리 미흡 성희롱예방교육자료 미게시 노사협의회 관련 서류 누락 등 운영·관리 미흡	「근로기준법」 제14조제1항, 제93조 「근로기준법」 제17조제1항 「근로기준법」 제43조제1항 「근로기준법」 제48조제2항 「근로기준법」 제70조제1항 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」 제13조제3항 「근로자참여 및 협력증진에 관한 법률」 제6조제1항, 제12조제1항, 제26조
2024.10.25	고용노동부	㈜플라이웨이게임즈	시정지시	해당없음	확정기여형 퇴직연금 납입금액에 연차유급휴가 및 보상휴가 미사용수당 미반영(2명)	「근로자퇴직급여보장법」 제20조제5항

상기 제재건에 대하여 조치에 대한 이행을 완료하였으며, 법규 등의 이행여부 관리를 강화하는 등 재발방지를 위해 노력하고 있습니다.

나. 한국거래소 등으로부터 받은 제재  
해당사항 없습니다.

다. 단기매매차익의 발생 및 반환에 관한 사항  
해당사항 없습니다.

## 4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항

### 가. 합병 등의 사후정보

(1) ㈜크래프톤의 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 자산양수 당사는 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화를 위하여 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 발행주식 402,225주(지분 100%)를 Adam Max McGuire외 7인으로부터 양수하였습니다. 본 자산양수에 관한 자세한 사항은 당사가 2021년 10월 29일 및 2021년 12월 9일에 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수결정)'와 2021년 12월 9일에 공시한 '합병등 종료보고서(자산양수도)'를 참고하여 주시기 바랍니다.

#### 1) 개요

구분		내용
상대방	주소	171 Central Ave Sonoma, CA 95476, USA
	성명	Adam Max McGuire외 7인
계약 내용	배경	역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화
	내용	1) 양수주식수 : 402,225주(지분율 100%) 2) 양수 후 소유주식 지분비율: 100% (Unknown Worlds Entertainment, Inc.이 지분 100%를 소유하고 있는 영국 소재 Unknown Worlds Entertainment Ltd.를 Unknown Worlds Entertainment, Inc.를 통해 인수) 3) 양수금액 : 944,920,341,342원 (거래종결시점 지급액(Upfront Payment) USD 553,230,483.97과 조건부대가(Earn-out Payments) 최대 금액 USD 250,000,000을 합산한 금액)
	주요일정	계약 체결일 : 2021년 10월 29일 거래 종결일 : 2021년 12월 9일 Earn-out 지급일 : 2026년 중 조건 충족 여부에 따라 지급 여부 및 규모가 결정될 예정

#### 2) 자산양수도 전후의 재무사항 비교표

(기준재무제표 :            별도            )  
(외부평가법인 :            삼도회계법인            )

(단위 : 백만원)

대상회사	추정대상	계정과목	예측치	실적치	예측치 달성 여부	과리율
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	2023년	매출액	84,981	37,140	미달성	56.30
		영업이익	52,767	7,083	미달성	86.58
		당기순이익	38,000	16,906	미달성	55.51
	2024년	매출액	83,407	39,051	미달성	53.18
		영업이익	52,300	2,723	미달성	94.79
		당기순이익	37,665	13,365	미달성	64.52
2025년 1분기	매출액	33,722	10,448	미달성	69.02	
	영업이익	24,116	1,321	미달성	94.52	

		당기순이익	17,367	2,412	미달성	86.11
--	--	-------	--------	-------	-----	-------

구분		2023년	2024년	2025년 1분기
매출액	발생사유	신규 타이틀의 성과 저조	신규 타이틀의 출시 지연	신규 타이틀의 출시 지연
	상세내용	(주1)	(주1)	(주1)
영업이익	발생사유	매출 저조에 따른 연동 비용 (지급수수료 등)의 감소, 동기부여를 위한 주식보상비용 발생	신규 타이틀의 출시지연에 따른 매출발생 지연, 매출 지연에 따른 연동 비용(지급수수료 등)의 감소, 동기부여를 위한 주식보상비용 발생	신규 타이틀의 출시지연에 따른 매출발생 지연, 매출 지연에 따른 연동 비용(지급수수료 등)의 감소, 동기부여를 위한 주식보상비용 발생
	상세내용	(주2)	(주2)	(주2)
당기순이익	발생사유	영업이익의 감소로 인한 당기순이익 감소	영업이익의 감소로 인한 당기순이익 감소	영업이익의 감소로 인한 당기순이익 감소
	상세내용	(주3)	(주3)	(주3)

(주1)

게임 산업은 소비자 트렌드와 시장 경쟁, 플랫폼 환경 및 규제 변화 등에 따라 성과 예측이 어려운 대표적인 흥행 산업으로, 출시 후 성과가 사전 기대와 차이를 보이는 경우가 빈번하게 발생합니다.

이러한 시장 환경속에서, 당사는 2021년 Unknown Worlds Entertainment, Inc.(이하 '언노운 월드즈') 인수 이후 기존 게임의 지속적인 서비스 운영과 신규 타이틀 출시를 통해 매출 성장과 안정적인 수익 구조 구축을 기대하였습니다. 이에 따라, 2023년 850억원, 2024년 834억원, 2025년 1분기 337억원의 매출을 예상하였으나, 신규 타이틀의 성과 저조 및 출시 지연으로 인해 예상치를 하회하였으며, 실제 매출은 2023년 371억원, 2024년 391억원, 2025년 1분기 105억원을 각각 기록하였습니다.

2022년 출시된 <문브레이커>는 비주류 장르의 게임 특성상 초기 시장에서 폭넓은 대중성을 확보하는 데 어려움이 있었으며, 출시 초반 수익화 모델에 대한 유저 피드백이 예상보다 부정적으로 형성되었습니다. 이에 따라, 추정 대상 기간 동안 예상 판매량인 약 477만장을 하회하였습니다. 이를 극복하기 위해 인플루언서를 활용한 콘텐츠를 강화하고, 신규 업데이트 및 무료이용 등 적극적인 프로모션을 전개하며, 매출 증대를 도모하였으나, 유저 유입 및 리텐션이 기대에 미치지 못하며 매출 성장세가 둔화되었습니다.

반면, 기존 <서브노티카> 시리즈는 예측치를 상회하는 성과를 기록하였으나, 2024년 출시를 목표로 했던 <서브노티카2>의 개발 일정이 예상보다 장기화되며, 신규 매출 창출이 지연되었고, 이에 따라 전반적인 매출 감소가 이어졌습니다.

또한, 글로벌 게임 시장의 경쟁 심화 또한 주요 요인으로 작용하였습니다. 최근 게임 시장에서는 구독형 서비스 및 무료 플레이(F2P) 모델 확산으로 인해, 기존 패키지 기반의 매출 구조가 상대적으로 경쟁력을 유지하는 데 어려움을 겪었습니다. 이러한 외부 환경 변화와 맞물려, 언노운 월드즈의 매출 또한 예상 대비 감소하는 결과를 보였습니다.

(주2)

매출 감소와 함께 영업비용 또한 예상 대비 변동성이 증가하며, 결과적으로 영업이익이 예측치 대비 하회하였습니다. 주요 영업비용에 대한 차이는 아래와 같습니다.

(단위 : 백만원)

구분	2023년 예측	2023년 실적	차이
인건비	11,533	13,254	1,721
지급수수료	10,796	5,372	(5,424)
광고선전비	1,739	81	(1,658)

주식보상비용	-	2,039	2,039
기타	8,146	9,308	1,162

(단위 : 백만원)

구분	2024년 예측	2024년 실적	차이
인건비	12,352	17,505	5,153
지급수수료	11,070	4,796	(6,274)
광고선전비	1,695	20	(1,675)
주식보상비용	-	1,419	1,419
기타	5,989	12,587	6,598

(단위 : 백만원)

구분	2025년1분기예측	2025년 1분기실적	차이
인건비	3,368	5,232	1,865
지급수수료	3,937	1,294	(2,642)
광고선전비	698	-	(698)
주식보상비용	-	299	299
기타	1,604	2,304	700

인건비의 경우, 기존 게임 운영과 신규 프로젝트 개발을 고려하여 인력계획 및 1인당 평균 급여를 반영, 추정기간동안 인력 규모가 유지될 것으로 가정하였으나, 예측치 대비 44~68% 증가한 추가 인력 보강이 이루어지며, 예측치를 초과하게 되었습니다.

플랫폼 수수료 및 수익 배분 비용의 경우, <문브레이커>의 성과 저조로 예측치 대비 감소하였으며, 마케팅비의 경우, <문브레이커>의 퍼블리싱을 당사가 담당하게 됨에 따라 예측치 대비 감소하였습니다.

또한, 당초 예측에 반영되지 않았던 주식보상 비용이 발생하였습니다. 언노운 윌즈 인수 이후, 조직 안정성과 핵심 인력 유지를 위한 중장기적인 보상 정책이 필요하다는 판단하에 당사는 언노운 윌즈 경영진 3명을 대상으로 스톡옵션을 부여하게 되었으며, 이는 현금 유출을 수반하지 않는 비현금성 비용이지만, 이익 감소 요인으로 작용하였습니다.

이에 2023년 영업이익은 528억원을 예상하였으나, 실제 실적은 71억원을 기록하였습니다. 또한, 2024년과 2025년 1분기에는 각각 523억원과 241억원의 영업이익을 예상하였으나, 실제 실적은 각각 27억원과 13억원을 기록하였습니다.

(주3)

영업이익 감소에 따라 당기순이익도 저조한 실적을 기록하였습니다. 2023년 당기순이익은 380억원을 예상하였으나, 실제 실적은 169억원을 기록하였습니다. 또한, 2024년과 2025년 1분기에는 각각 377억원과 174억원을 예상한 반면 실제 실적은 134억원과 24억원을 기록하였습니다.

법인세 부담이 감소했음에도 불구하고, 매출 감소가 주요 원인으로 작용하였으며, 이에 따른

영업이익 축소가 당기순이익 감소로 이어졌습니다.

나. 정부의 인증 및 그 취소에 관한 사항

인증명칭	근거법령	인증부처	인증날짜	유효기간	인증내용
정보보호 및 개인정보보호 관리체계 인증 (ISMS-P)	「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제47조(정보보호 관리체계의 인증)	한국인터넷진흥원	2025.03.05	2025.03.05 ~2028.03.04 (주1)	기업의 정보보호 및 개인정보보호를 위한 일련의 조치와 활동이 인증기준에 적합함을 인증받음(온라인 게임 개발 및 서비스 운영 (심사받지 않은 물리적 인프라 제외))

(주1) 매년 사후심사를 통해 인증 유지 여부가 결정됩니다.

## XII. 상세표

### 1. 연결대상 종속회사 현황(상세)

👉 본문 위치로 이동

(단위 : 백만원)

상호	설립일	주소	주요사업	최근사업연도말 자산총액	지배관계 근거	주요종속 회사 여부
라이프왕스튜디오	2012.05.16	서울시 강남구 영동대로82길 7(대치동, 한석빌딩)	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매	14,274	의결권 과반수 소 유 (K-IFRS 1110호)	해당없음
썬블루스튜디오	2020.12.02	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 그레이츠 판교)	소프트웨어 개발 및 공급	21,054	상통	해당없음
썬드림오션	2016.07.07	경기도 성남시 분당구 황새울로335번길 10, 4층 401호(서현동, 엘로즈프라자)	소프트웨어 개발 및 공급	8,610	상통	해당없음
썬링스플로우	2017.06.15	서울시 성동구 성수이로20길 51, 2층(성수동2가, 대흥빌딩)	소프트웨어 개발 및 공급	3,340	상통	해당없음
썬니크레프트랩스튜디오	2021.07.28	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 그레이츠 판교)	소프트웨어 개발 및 판매업	3,752	상통	해당없음
썬5만랩	2013.09.24	서울시 마포구 양화로 19, 1호, 8층(합정동, 합정오피스빌딩)	게임소프트웨어 개발 및 공급업	6,862	상통	해당없음
썬블루게임즈	2023.06.01	경기도 성남시 분당구 성남대로 151, 2층 225호, 226호(구미동, 분당영코헤리츠)	소프트웨어 개발 및 공급	7,456	상통	해당없음
썬블라이케이게임즈	2023.09.12	서울시 서초구 강남대로 327, 18층(서초동, 대림서초타워)	소프트웨어 개발 및 공급업	21,373	상통	해당없음
썬인조이스튜디오	2024.12.02	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 그레이츠 판교)	게임 소프트웨어 개발	10,915	상통	해당없음
En Masse Entertainment, Inc.	2010.10.29	2121 Park Place, STE 250, El Segundo, CA 90245, USA	게임 소프트웨어 공급	10,565	상통	해당없음
Krafton Americas, Inc.	2017.09.14	2121 Park Place, STE 250, El Segundo, CA 90245, USA	게임 소프트웨어 개발 및 공급	49,330	상통	해당없음
KRAFTON EUROPE B.V.	2017.11.22	Strawinskylaan 667, 1077 XX Amsterdam, The Netherlands	게임 소프트웨어 개발 및 공급	49,886	상통	해당없음
KRAFTON CHINA	2018.05.09	53F, Sinar Mas PlazaNo 501 East Dong Daming Rd., Hongkou District, Shanghai, China	게임 개발 및 공급	9,206	상통	해당없음
PUBG Mad Glory, LLC	2012.07.27	25 W. Main Street Madison WI, 53703, USA	소프트웨어 개발 및 공급	27,235	상통	해당없음
KP PTE. LTD.	2019.02.18	111 Somerset Road 06-07 111 Somerset 238164, Singapore	컨설팅 자문 및 투자	6,660	상통	해당없음
Striking Distance Studios, Inc.	2019.05.06	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	소프트웨어 개발	60,158	상통	해당없음
KRAFTON JAPAN, Inc.	2019.09.02	8F, Bizcore Shibuya, 1-3-15, Shibuya, Shibuya-ku, Tokyo, JAPAN	게임 개발 및 서비스	8,170	상통	해당없음
PUBG Entertainment, Inc.	2020.02.10	2121 Park Place, STE 250, El Segundo, CA 90245, USA	영상물 제작업	458	상통	해당없음
KRAFTON Ventures, Inc.	2020.02.10	2121 Park Place, STE 250, El Segundo, CA 90245, USA	투자	2,643	상통	해당없음
Striking Distance Studios Spain, S.L.	2020.04.23	Plaza Espana 3, 4º, 1, CP 50004, Zaragoza, Spain	게임 소프트웨어 개발	3,481	상통	해당없음
Krafton Ventures, L.L.C.	2020.01.21	2121 Park Place, STE 250, El Segundo, CA 90245, USA	투자	80	상통	해당없음
Krafton Ventures Fund, L.P.	2020.01.21	2121 Park Place, STE 250, El Segundo, CA 90245, USA	투자	4,627	상통	해당없음
En Masse Entertainment Texas, Inc.	2012.04.26	211 East 7th Street Suite 620 Austin, TX 78701-3218, USA	게임 소프트웨어 개발	22	상통	해당없음
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	2020.11.21	Near Kantiveera Stadium, 19th Floor, Workspace Central Bangalore, Bagamane Pallavi Tower, No 20, 1st Cross Road, Sampangram Nagar, Bengaluru, Bengaluru Urban, Karnataka, 560027, India	게임 소프트웨어 개발 및 공급	23,961	상통	해당없음
SDS Interactive Canada Inc.	2021.01.15	Suite 2500, 666 Burrard Street, Vancouver Bc V6C 2X8, Canada	게임 소프트웨어 개발	1,174	상통	해당없음
Krafton Global GP, LLC	2021.11.04	2121 Park Place, STE 250, El Segundo, CA 90245, USA	기타전문서비스	297	상통	해당없음
Krafton Global, LP	2021.11.04	2121 Park Place, STE 250, El Segundo, CA 90245, USA	기타전문서비스	1,227	상통	해당없음
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	2003.12.31	2121 Park Place, STE 250, El Segundo, CA 90245, USA	게임 소프트웨어 개발	142,902	상통	해당
Neon Giant AB	2017.07.13	Svarbacksgatan 10, 753 20 Uppsala, Sweden	게임 소프트웨어 개발	3,551	상통	해당없음
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	2022.11.28	800-606 rue Cathcart Montreal Quebec H3B1K9 Canada	게임 소프트웨어 개발	11,459	상통	해당없음
VECTOR NORTH s.r.o.	2023.02.23	Purkynova 2121/3, Nove Mesto, 110 00 Praha 1, Czech Republic	게임 소프트웨어 개발	4,312	상통	해당없음
Tango Gameworks, Inc	2024.10.09	Sumitomo Fudosan Mita First building 6F, 4-2-8, Shibaura, Minato-ku, Tokyo	게임 소프트웨어 개발	7,039	상통	해당없음
Blue Ocean Capital Fund I, L.P.	2023.11.01	100 KING STREET WEST, 6200, TORONTO ON M5X 1B8, CANADA	투자	144	상통	해당없음
StoryCraft LLC	2025.02.13	2121 Park Place, Suite 250, El Segundo, CA 90245	기타 전문서비스	-	상통	해당없음
Nautilus Mobile App Private Limited	2013.03.16	101-104, Metro House, Mangaldas Road, Pune, Pune, Maharashtra, India, 411001	게임 소프트웨어 개발	9,304	상통	해당없음



## 2. 계열회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 사)

상장여부	회사수	기업명	법인등록번호		
상장	1	(주)크라프트톤	110111-3645772		
		-	-		
비상장	35	라이징윙스(주)	110111-4869123		
		(주)블루홀스튜디오	131111-0613347		
		옵니크라프트랩스(주)	110111-7973806		
		(주)렐루게임즈	131111-0706522		
		(주)플라이웨이게임즈	110111-8741103		
		(주)인조이스튜디오	131111-0752880		
		(주)오버데어코리아	110111-8813085		
		(주)본엔젤스벤처파트너스	110111-4311174		
		En Masse Entertainment, Inc.	-		
		Krafton Americas, Inc.	-		
		KRAFTON EUROPE B.V.	-		
		KRAFTON CHINA	-		
		PUBG Mad Glory, LLC	-		
		KP PTE. LTD.	-		
		Striking Distance Studios, Inc.	-		
		KRAFTON JAPAN, Inc.	-		
		PUBG Entertainment, Inc.	-		
		StoryCraft LLC.	-		
		Striking Distance Studios Spain, S.L.	-		
		KRAFTON Ventures, Inc.	-		
		Krafton Ventures, L.L.C.	-		
		Krafton Ventures Fund, L.P.	-		
		En Masse Entertainment Texas, Inc.	-		
		KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	-		
		SDS Interactive Canada Inc.	-		
		Chicken Dinner Industries, LLC	-		
		Krafton Global GP, LLC	-		
		Krafton Global, LP	-		
		Unknown Worlds Entertainment, Inc.	-		
		Neon Giant AB	-		

		KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	-
		VECTOR NORTH s.r.o.	-
		Tango Gameworks, Inc	-
		OVERDARE, Inc.	-
		Nautilus Mobile App Private Limited	-

- ※ (주)드림모션, (주)땅스플로우, (주)5민랩은 독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령 제5조 제2항 제5호에 따라 2023.02.24 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받았습니다.
- ※ (주)스폰랩스, (주)커넥트젯은 독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령 제5조 제2항 제5호에 따라 2024.10.30 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받았습니다.
- ※ Spoonlabs Japan, Inc., Spoon Radio US, Inc.,는 모회사인 (주)스폰랩스가 계열편입 유예 통지를 받음에 따라 계열회사 현황에서 제외하였습니다.

### 3. 타법인출자 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2025.03.31 )

(단위 : 백만원, 주, %)

법인명	상장 여부	최초취득일자	출자 목적	최초취득금액	기초잔액			증거(감소)			기말잔액			최근사업연도	
					수량	지분율	정부 가액	취득(처분)		평가 손익	수량	지분율	정부 가액	재무현황	
								수량	금액					총자산	당기 순손익
라이칭웍스㈜	비상장	2015.04.22	경영참가	2,300	23,247	100.00	-	-	21	-	23,247	100.00	21	14,274	-1,964
남달루홀스튜디오	비상장	2020.12.02	경영참가	1,006	780,000	100.00	312	-	116	-	780,000	100.00	428	21,054	1,802
㈜드림오션	비상장	2021.06.03	경영참가	37,572	132,003	100.00	37,779	-	42	-	132,003	100.00	37,821	8,610	143
㈜명스튜디오(보통주)	비상장	2021.07.26	경영참가	8,769	45,632	68.57	-	-	-	-	45,632	68.57	-	3,340	-4,785
㈜명스튜디오(전환상환우선주)	비상장	2021.07.26	경영참가	5,895	13,961	20.98	-	-	-	-	13,961	20.98	-	3,340	-4,785
㈜니크레프트랩스㈜	비상장	2021.07.28	경영참가	100	1,026,000	100.00	1,439	-	105	-	1,026,000	100.00	1,544	3,752	162
㈜5인랩	비상장	2022.02.18	경영참가	23,839	663,849	100.00	22,280	-	-	-	663,849	100.00	22,280	6,862	-7,774
㈜알루게임즈	비상장	2023.06.01	경영참가	26,000	100,000	100.00	14,824	-	27	-	100,000	100.00	14,851	7,456	-5,989
㈜올리케이게임즈	비상장	2023.09.12	경영참가	230	147,661	100.00	30,993	-	12	-	147,661	100.00	31,005	21,373	-9,310
㈜인조이 스튜디오	비상장	2024.11.27	경영참가	8,500	100,000	100.00	8,500	-	140	-	100,000	100.00	8,640	10,915	55
En Masse Entertainment, Inc.	비상장	2012.02.13	경영참가	421	4,380,000	100.00	-	-	-	-	4,380,000	100.00	-	10,565	-719
Krafton Americas, Inc.	비상장	2017.12.14	경영참가	-	220	100.00	1,142	-	33	-	220	100.00	1,175	49,330	5,971
KRAFTON EUROPE B.V.	비상장	2017.11.22	경영참가	-	200	100.00	562	-	113	-	200	100.00	675	49,886	3,559
KRAFTON CHINA	비상장	2018.05.12	경영참가	2,168	-	100.00	2,977	-	98	-	-	100.00	3,075	9,206	-1,203
KP PTE. LTD.	비상장	2019.02.18	경영참가	-	1	100.00	-	-	-	-	1	100.00	-	6,660	-264
Striking Distance Studios, Inc.	비상장	2019.06.19	경영참가	-	350	100.00	10,007	-	-	-	350	100.00	10,007	60,158	4,149
KRAFTON JAPAN, Inc.	비상장	2019.12.02	경영참가	1,704	3,000	100.00	13	-	-	-	3,000	100.00	13	8,170	378
PUBG Entertainment, Inc.	비상장	2020.02.10	경영참가	-	1,000	100.00	-	-	-	-	1,000	100.00	-	458	6
KRAFTON Ventures, Inc.	비상장	2020.04.10	경영참가	-	1,000	100.00	2,437	-	-	-	1,000	100.00	2,437	2,643	-13
Striking Distance Studios Spain, S.L.	비상장	2020.04.23	경영참가	4	1,003,000	100.00	1,348	-	-	-	1,003,000	100.00	1,348	3,481	544
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	비상장	2020.11.21	경영참가	2,297	39,999,950	99.99	8,400	30,000,000	5,311	-	69,999,950	99.99	13,711	23,961	-559
SDS Interactive Canada Inc.	비상장	2021.01.15	경영참가	-	500,099	100.00	470	-	-	-	500,099	100.00	470	1,174	-43
Krafton Global GP, LLC	비상장	2021.11.04	경영참가	-	-	100.00	239	-	-	-	-	100.00	239	297	5
Krafton Global, LP	비상장	2021.11.04	경영참가	-	-	100.00	1,915	-	-	-	-	100.00	1,915	1,227	-307
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	비상장	2021.12.12	경영참가	855,186	402,225	100.00	642,643	-	297	-	402,225	100.00	642,940	142,902	13,364
Neon Giant AB(보통주)	비상장	2022.11.23	경영참가	43,704	28,190	30.04	34,374	-	-	-	28,190	30.04	34,374	3,551	-8,066
Neon Giant AB(전환우선주)	비상장	2022.11.23	경영참가	-	40,363	43.01	-	-	-	-	40,363	43.01	-	3,551	-8,066
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	비상장	2022.12.28	경영참가	5,644	6,000,000	100.00	5,644	-	-	-	6,000,000	100.00	5,644	11,459	1,088
VECTOR NORTH s.r.o.	비상장	2023.02.23	경영참가	-	47,260,101	100.00	2,973	-	-	-	47,260,101	100.00	2,973	4,312	160
Tangoameworks, Inc.	비상장	2024.11.28	경영참가	6,940	400,000	100.00	6,940	-	-	-	400,000	100.00	6,940	7,039	-6
Blue Ocean Capital Fund I, L.P.	비상장	2024.12.30	경영참가	144	-	100.00	144	-	1,519	-	-	98.87	1,663	144	-291
Nautilus Mobile App Private Limited(보통주)	비상장	2022.02.25	경영참가	6,546	10	0.03	6,546	15,625	20,340	-	15,635	53.23	26,886	9,304	-337
Nautilus Mobile App Private Limited(의무전환우선주)	비상장	2022.02.25	경영참가	-	9,365	31.88	-	-	-	-	9,365	31.88	-	9,304	-337
OVERDARE, Inc.	비상장	2023.11.28	경영참가	40,303	72,250	85.00	40,303	-	-	-	72,250	85.00	40,303	46,562	-17,269
㈜스프링스(보통주)	비상장	2024.09.24	일반투자	110,007	120,326	6.73	110,007	-	-	-	120,326	6.73	110,007	132,033	5,649
㈜스프링스(상환전환우선주)	비상장	2024.09.24	일반투자	9,993	519,680	29.09	9,993	-	-	-	519,680	29.09	9,993	132,033	5,649
㈜카오게임즈	상장	2018.02.28	단순투자	10,000	643,670	0.78	10,543	-	-	-1,294	643,670	0.78	9,249	1,754,086	-95,070
케이넷 VALUE-UP 벤처투자조합	비상장	2018.03.08	단순투자	300	-	9.98	12,806	-	-	-	-	9.98	12,806	34,870	-1,455
라구나 청년창업 투자조합 제1호	비상장	2018.12.27	단순투자	300	-	10.71	1,499	-	-	-	-	10.71	1,499	11,793	-222
BITKRAFT Esports Ventures Fund I, LP	비상장	2019.01.14	단순투자	281	-	0.60	1,438	-	-	-3	-	0.60	1,435	334,594	-10,098
1Up Ventures, L.P.	비상장	2019.03.26	단순투자	3,783	-	33.53	11,819	-	-	-	-	33.53	11,819	38,479	-2,235
Kowloon Nights Fund LP	비상장	2019.05.17	단순투자	2,266	-	8.32	6,056	-	-1,458	-20	-	8.32	4,578	87,345	13,879
MAKERS FUND LP	비상장	2019.05.28	단순투자	3,086	-	2.76	47,629	-	-	-113	-	2.76	47,516	1,624,031	-85,178
㈜남달루	상장	2019.08.30	단순투자	10,000	1,474,926	3.16	8,024	-	-	2,271	1,474,926	3.16	10,295	402,062	290
케이넷1호게임전문투자조합	비상장	2019.12.27	단순투자	500	-	3.33	1,000	-	-	-	-	3.33	1,000	24,325	-4,645
㈜히든시퀀스(보통주)	비상장	2020.08.14	단순투자	2,023	4,768	9.54	-	-	-	-	4,768	9.54	-	4,266	-910
㈜히든시퀀스(전환상환우선주)	비상장	2020.08.14	단순투자	2,977	5,225	10.46	-	-	-	-	5,225	10.46	-	4,266	-910
Lumikal Fund I	비상장	2020.12.08	단순투자	479	-	6.50	2,070	-	-	-5	-	6.50	2,065	35,761	-880
Progression Fund I, L.P.	비상장	2020.12.12	단순투자	149	-	6.57	735	-	-	-2	-	6.57	733	12,595	382
Bunch. Live	비상장	2020.12.12	단순투자	2,380	867,453	3.12	2,939	-	-	-7	867,453	3.12	2,932	1,864	-2,663
㈜21스튜디오	비상장	2020.11.25	단순투자	1,000	3,000	15.92	1,281	-	-	-	3,000	15.92	1,281	3,149	-376
엔피티케이머천라이프1	비상장	2020.12.04	단순투자	1,111	-	17.73	1,111	-	-	-	-	17.73	1,111	4,783	-1,242

스마트 크래프톤 - 본애편스 펀드	비상장	2020.12.08	단순투자	3,600	-	54.55	10,680	-	-	240	-	-	54.55	10,920	17,459	-380
Moloco, Inc.	비상장	2020.12.18	단순투자	1,107	79,394	0.21	1,470	-	-	-4	79,394	0.21	1,466	1,107,498	134,555	
헤시드 벤처투자조합 1호	비상장	2020.12.30	단순투자	800	-	1.70	1,900	-	-	-	-	1.70	1,900	86,101	-15,763	
㈜스캐터랩	비상장	2021.01.19	단순투자	1,000	45,627	3.10	946	-	-	-	45,627	3.10	946	11,847	-3,551	
Makers Fund II LP	비상장	2021.02.24	단순투자	1,065	-	1.15	4,579	-	-	-11	-	1.15	4,568	418,379	-33,230	
Nodwin Gaming Private Limited	비상장	2021.03.05	단순투자	25,660	2,819	15.50	34,755	-	-	-	28,190	15.41	34,755	107,740	-3,494	
퓨치에노베이션재생호시모투자합자회사	비상장	2021.03.12	단순투자	4,434	-	10.15	28,417	-	-	-68	-	10.15	28,349	265,633	-5,398	
임팩트 컬렉티브 코리아 펀드	비상장	2021.03.30	단순투자	500	-	10.00	500	-	-	-	-	10.00	500	4,340	-116	
SVA ZEPETO METAVERSE I PTE. LTD	비상장	2021.07.07	단순투자	5,000	5,000	88.48	6,495	-	-	-15	5,000	88.48	6,480	11,366	-26,009	
AccelByte Inc	비상장	2021.07.15	단순투자	1,132	223,959	1.65	1,470	-	-	-3	223,959	1.65	1,467	15,193	-21,960	
BITKRAFT Ventures Fund II, L.P.	비상장	2021.08.05	단순투자	344	-	0.73	2,337	-	-	-6	-	0.73	2,331	376,697	-2,860	
Nasadiya Technologies Private Limited(보통주)	비상장	2021.08.10	단순투자	52,238	10	-	21,158	-	-	1,438	-	10	-	22,596	14,615	-4,067
Nasadiya Technologies Private Limited(의무전환우선주)	비상장	2021.08.10	단순투자	-	98,240	18.48	-	-	-	-	98,240	18.09	-	14,615	-4,067	
Intudo Ventures III, LP	비상장	2021.11.05	단순투자	293	-	1.74	2,665	-	-	-6	-	1.74	2,659	120,791	-4,989	
China Ventures Fund II, L.P.	비상장	2021.11.09	단순투자	7,197	-	7.65	27,660	-	-	108	-66	-	7.65	27,702	368,053	-913
헤시드벤처투자조합2호	비상장	2021.11.15	단순투자	800	-	0.83	2,000	-	-	-	-	0.83	2,000	207,230	-23,966	
미래에셋캐시딜만시모부동산투자신탁 66호	비상장	2021.11.17	단순투자	290,000	-	42.96	290,000	-	-	-	-	42.96	290,000	1,521,537	-5,552	
Tamatem Inc.(보통주)	비상장	2022.01.11	단순투자	7,124	350	1.20	7,729	-	-	-	350	1.20	7,729	21,198	4,100	
Tamatem Inc.(우선주)	비상장	2022.01.11	단순투자	-	3,600	12.41	-	-	-	-	3,600	12.41	-	21,198	4,100	
Cold Brew Tech Private Limited(보통주)	비상장	2022.01.14	단순투자	6,075	94	0.78	7,516	-	-	-18	94	0.78	7,498	7,096	669	
Cold Brew Tech Private Limited(의무전환우선주)	비상장	2022.01.14	단순투자	-	2,789	23.15	-	-	-	-	2,789	23.15	-	7,096	669	
PLAYERUNKNOWN PRODUCTIONS B.V.	비상장	2022.01.14	단순투자	5,117	1,552	10.00	5,735	-	-	222	1,552	10.00	5,957	22,283	-12,927	
3one4 Capital - Fund III	비상장	2022.01.27	단순투자	1,722	-	2.50	5,304	-	-	-13	-	2.50	5,291	152,199	-17,210	
㈜서울옥션텍스	비상장	2022.02.10	단순투자	5,000	10,872	10.26	5,000	-	-	-	10,872	10.26	5,000	1,713	-693	
㈜서울옥션블루	비상장	2022.02.10	단순투자	3,000	33,591	5.33	3,000	-	-	-	33,591	5.33	3,000	12,029	-2,867	
Progression Fund 2	비상장	2022.03.14	단순투자	123	-	1.86	587	-	-	36	-1	-	1.86	622	28,139	-232
Griffin Gaming Partners II, L.P.	비상장	2022.03.18	단순투자	952	-	0.25	2,041	-	-	146	-5	-	0.25	2,182	872,238	-7,858
Mebigo Labs Private Limited(보통주)	비상장	2022.03.25	단순투자	8,442	10	-	13,176	-	-	-	10	-	13,176	45,655	-4,752	
Mebigo Labs Private Limited(의무전환우선주)	비상장	2022.03.25	단순투자	-	486,184	10.70	-	-	-	-	486,184	10.70	-	45,655	-4,752	
㈜블리츠웨이스트튜디오	상장	2022.03.25	단순투자	10,000	1,801,802	3.61	2,986	-	-	-196	1,801,802	3.61	2,790	50,260	-7,452	
Covenant.dev	비상장	2022.04.01	단순투자	2,225	193,159	12.22	-	-	-	-	193,159	12.22	-	1,027	-304	
LILA GAMES INC.	비상장	2022.04.06	단순투자	1,213	376,226	2.65	1,470	-	-	-3	376,226	2.65	1,467	8,611	-2,896	
Mythos Studios LLC	비상장	2022.04.22	단순투자	13,910	-	8.94	-	-	-	-	-	8.94	-	11,687	-1,232	
Venture Reality Fund II LP	비상장	2022.04.25	단순투자	745	-	4.96	1,984	-	-	-5	-	4.96	1,979	34,738	-581	
㈜너바나나	비상장	2022.06.17	단순투자	2,000	5,000	28.26	5,000	-	-	-	5,000	26.70	5,000	6,090	-8,035	
스마트 케이엔비 부스터 펀드	비상장	2022.06.27	단순투자	11,000	-	75.86	33,000	-	-	22,000	-	-	75.86	55,000	39,237	-2,024
Pantera Blockchain Offshore Fund LP	비상장	2022.07.15	단순투자	1,114	-	0.16	1,471	-	-	-4	-	0.16	1,467	1,322,607	395,027	
Hiro Capital II SCSp	비상장	2022.07.29	단순투자	666	-	0.99	1,300	-	-	50	-	0.99	1,350	121,491	2,310	
GALAXY INTERACTIVE FUND II, LP	비상장	2022.08.17	단순투자	1,310	-	3.44	5,476	-	-	-13	-	3.44	5,463	179,995	21,848	
㈜시나론	비상장	2022.09.20	단순투자	4,000	122,219	4.96	2,695	-	-	-	122,219	4.15	2,895	3,960	-9,913	
AMAZEVR INC	비상장	2022.09.29	단순투자	1,436	197,176	0.59	1,470	-	-	-3	197,176	0.59	1,467	15,194	-8,763	
1Up Ventures Fund II, L.P.	비상장	2022.10.31	단순투자	4,731	-	44.05	13,622	-	-	-	-	42.20	13,622	31,283	-1,201	
Lifelike Capital Fund LP	비상장	2022.11.15	단순투자	1,320	-	12.07	2,234	-	-	263	-5	-	12.07	2,492	17,383	-2,628
티바티 글로벌 성장 제3호 투자조합	비상장	2022.11.09	단순투자	1,500	-	7.35	3,000	-	-	-	-	7.35	3,000	38,020	-1,098	
SISU VENTURES III LP	비상장	2022.12.15	단순투자	778	-	1.82	1,311	-	-	-3	-	1.82	1,308	77,424	823	
Sword and Wand Inc.	비상장	2022.12.15	단순투자	648	446,150	2.78	735	-	-	-2	446,150	2.78	733	570	-2,451	
㈜퍼니스통	비상장	2023.02.15	단순투자	8,001	4,268	24.24	8,001	-	-	-	4,268	24.24	8,001	6,718	-1,220	
ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED(보통주)	비상장	2023.03.10	단순투자	7,899	10	0.07	7,899	-	-	-	10	0.07	7,899	6,419	-3,251	
ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED(의무전환우선주)	비상장	2023.03.10	단순투자	-	1,249	9.33	-	-	-	-	1,249	9.33	-	6,419	-3,251	
㈜브라보버버경기	비상장	2023.04.11	단순투자	40	4,000	4.00	40	-	-	-	4,000	3.64	40	1,214	71	
㈜브라보버버인천	비상장	2023.04.11	단순투자	100	10,002	9.09	100	-	-	-	10,002	9.09	100	1,528	105	
Talent Unlimited Online Services Private Limited(보통주)	비상장	2023.04.20	단순투자	15,879	3,160	8.71	39,176	-	-	-	3,160	8.71	39,176	11,992	-6,609	
Talent Unlimited Online Services Private Limited(의무전환우선주)	비상장	2023.04.20	단순투자	-	5,255	14.48	-	-	-	-	5,255	14.48	-	11,992	-6,609	
Tirta Ventures I LP	비상장	2023.04.27	단순투자	1,337	-	9.79	2,720	-	-	732	-5	-	9.79	3,447	29,530	2,701
VentureSouq Fintech II LP	비상장	2023.04.27	단순투자	1,274	-	7.32	1,689	-	-	129	-2	-	4.76	1,816	32,782	-2,684
Playgig, Inc.	비상장	2023.05.25	단순투자	26,350	2,135,246	16.18	26,350	-	-	-	2,135,246	16.18	26,350	24,515	-7,477	
Gardens Interactive, Inc.	비상장	2023.05.30	단순투자	15,907	2,092,307	11.50	15,907	-	-	-	2,092,307	11.44	15,907	55,440	-7,882	
3one4 Capital IFSC Fund	비상장	2023.06.08	단순투자	650	-	3.50	1,347	-	-	497	-3	-	3.50	1,841	22,947	-2,903
PCF Group Spolka Akcyjna	상장	2023.06.09	단순투자	42,291	3,594,028	10.00	10,030	-	-	7,719	3,594,028	10.00	17,749	165,380	-20,136	
Transcend Fund II, LP	비상장	2023.07.21	단순투자	1,697	-	17.22	8,638	-	-	-21	-	17.22	8,617	51,642	-3,267	
플스트트랙아시아㈜	비상장	2023.07.24	단순투자	22,317	205,000	27.47	22,317	-	-	-	205,000	27.47	22,317	23,209	-1,707	

Lumikal Fund II	비상장	2023.07.25	단순투자	319	-	15.75	1,693	-	-	-4	-	15.75	1,689	5,015	-749
크래프톤-코나 이미지 투자조합	비상장	2023.07.31	단순투자	2,450	-	49.00	2,450	-	4,900	-	-	49.00	7,350	4,668	-308
데브-크래프톤 문화투자조합 9호	비상장	2023.08.03	단순투자	1,400	-	46.67	5,600	-	1,400	-	-	46.67	7,000	11,592	-458
Studio Sal. Co.	비상장	2023.08.11	단순투자	7,904	1,043,480	20.00	7,904	-	-	-	1,043,480	20.00	7,904	9,497	-818
㈜바운더리	비상장	2023.08.30	단순투자	5,000	63,158	24.00	8,000	-	-	-	63,158	24.00	8,000	5,374	-2,469
Midsummer Studios Inc.	비상장	2023.09.22	단순투자	335	144,233	1.04	368	-	-	-1	144,233	1.04	367	4,087	-3,416
Genpop Interactive, Inc.	비상장	2023.09.22	단순투자	2,812	878,514	4.57	3,087	-	-	-7	878,514	4.57	3,080	20,235	-783
FuzzyBot, Inc.	비상장	2023.10.13	단순투자	3,350	1,276,148	5.88	3,896	-	-	-9	1,276,148	5.88	3,887	2,084	-7,730
Noodle Cat Games Company	비상장	2023.10.20	단순투자	2,715	636,942	4.25	2,940	-	-	-7	636,942	4.25	2,933	9,199	-7,399
펄스투어㈜	비상장	2023.10.27	단순투자	20,000	494,365	2.17	20,000	-	-	-	494,365	2.17	20,000	200,559	-51,514
Behold Ventures 0 AB	비상장	2023.11.08	단순투자	1,445	-	3.76	1,599	-	-	159	-	2.33	1,758	19,767	-700
Triflescope, Inc.	비상장	2023.12.08	단순투자	1,901	51,007	6.26	2,205	-	-	-5	51,007	6.26	2,200	1,955	-737
아이펄링 인도 펀드	비상장	2023.12.22	단순투자	1,030	-	44.44	2,071	-	2,035	-	-	44.44	4,106	4,274	-359
LVP Seed Fund IV, L.P.	비상장	2024.02.13	단순투자	28	-	6.31	93	-	367	1	-	9.21	461	9,246	-568
Red Rover Interactive Limited	비상장	2024.03.20	단순투자	12,046	363,049	17.03	12,046	-	-	-	363,049	18.10	12,046	22,988	-5,090
Elodie Games, Inc.	비상장	2024.03.28	단순투자	2,019	10,176,389	13.00	2,205	-	-	-2,205	10,176,389	13.00	-	3,109	-11,985
BITKRAFT Ventures Fund III, L.P.	비상장	2024.04.05	단순투자	673	-	11.50	1,103	-	733	-3	-	11.50	1,833	6,069	-1,011
Far From Home S.A.	비상장	2024.05.14	단순투자	3,558	100,000	8.33	3,644	-	-	230	100,000	8.33	3,874	5,784	-334
LEAGUEX GAMING PRIVATE LIMITED	비상장	2024.05.22	단순투자	690	1,990	1.40	743	-	-	-2	1,990	1.40	741	60	-337
Eschatology Entertainment LTD	비상장	2024.05.30	단순투자	8,870	791	19.03	8,870	-	-	-	791	19.03	8,870	20,526	-857
Ruckus Games Holdings, Inc.	비상장	2024.06.04	단순투자	11,021	3,361,175	15.84	11,021	-	-	-	3,361,175	15.84	11,021	34,965	209
E.F. Games, S.L.	비상장	2024.06.27	단순투자	2,383	16,000	25.00	2,383	-	-	-	16,000	25.00	2,383	9,625	-223
Piccolo Studio, S.L.	비상장	2024.06.28	단순투자	1,629	47,500	25.00	1,629	-	-	-	47,500	25.00	1,629	4,805	-1,754
Republic Games Limited	비상장	2024.07.18	단순투자	3,454	28,571	22.22	3,454	-	-	-	28,571	22.22	3,454	2,951	-360
Jeux Wolf Haus Inc.	비상장	2024.08.23	단순투자	2,004	50,709,939	16.57	2,004	-	-	-	50,709,939	16.57	2,004	3,625	-342
Day 4 Night Studios Inc.	비상장	2024.09.20	단순투자	4,661	3,255,814	27.78	4,661	-	-	-	3,255,814	27.78	4,661	5,225	-618
Deftouch Interactive Art Private Limited	비상장	2024.09.27	단순투자	4	10	0.06	4	-	-	-	10	0.06	4	735	-512
티비티-아이비엑스 넥스트 유니콘 제3호 투자조합	비상장	2024.11.26	단순투자	11,000	-	51.38	11,000	-	-	-	-	51.38	11,000	21,375	-41
Voracious Games Inc.	비상장	2024.11.27	단순투자	4,554	1,926,496	18.25	4,554	-	-	-	1,926,496	18.25	4,554	5,183	-399
Antistatic Studios Inc.	비상장	2024.12.18	단순투자	4,669	522,471	29.62	4,669	-	-	-	522,471	28.81	4,669	6,769	-199
The Games Fund II LP	비상장	2025.02.07	단순투자	145	-	-	-	-	145	2	-	6.67	147	-	-
Cashfree Inc	비상장	2025.02.27	단순투자	28,636	-	-	-	555,556	28,636	694	555,556	3.19	29,330	-	-
JETSYNTHESYS PRIVATE LIMITED	비상장	2025.03.26	단순투자	2,793	-	-	-	9,000	2,793	-6	9,000	0.47	2,787	-	-
NB CREATIVE PROPRIETARY ASSET MANAGEMENT LTD	비상장	2025.03.28	단순투자	5,867	-	-	-	30,724	5,867	-1	30,724	5.00	5,866	-	-
합 계					-	-	1,959,138	-	99,181	7,173	-	-	2,065,492	-	-

OVERDARE, Inc., ㈜스플렉스, Bunch. Live, Moloco, Inc., Nodwin Gaming Private Limited, AccelByte Inc, Loco Interactive Pte Limited, China Ventures Fund II, L.P., ㈜서울록션블루, AMAZEVR INC, 패스트

※ 트렉아시아㈜, Red Rover Interactive Limited, Elodie Games, Inc., Day 4 Night Studios Inc.의 최근사업연도 재무현황은 연결재무제표 기준입니다.

자료 확보가 현실적으로 곤란하여 The Games Fund II LP, Cashfree Inc, JETSYNTHESYS PRIVATE LIMITED, NB CREATIVE PROPRIETARY ASSET MANAGEMENT LTD의 최근사업연도 재무현황은 기재할 수 없었으며, Intudo Ventures III, LP, PCF Group Spolka Akcyjna, Behold Ventures 0 AB, Deftouch Interactive Art Private Limited의 최근사업연도 재무현황은 2023년 12월 31일 현재의 재무현황을 기재하였습니다.

최근 2사업연도 중 당사가 출자한 주식(출자금 포함) 중 감액한 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 백만원)

법인명	연도	감액금액	사 유
라이징웍스(주)	2024	10,050	재무상태 감안 손상처리
(주)5민랩	2024	4,803	재무상태 감안 손상처리
Nasadiya Technologies Private Limited	2024	31,080	재무상태 감안 손상처리
Covenant.dev	2024	3,087	재무상태 감안 손상처리
Mythos Studios LLC	2024	14,506	재무상태 감안 손상처리
(주)시나몬	2024	1,305	재무상태 감안 손상처리
Elodie Games, Inc.	2025	2,478	청산절차 진행에 따른 손상처리

## 4. 연구개발실적(상세)

☞ 본문 위치로 이동

연구과제	연구결과 및 기대효과
초거대모델 학습 및 전이학습 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대규모 데이터와 연산을 활용하여 초거대모델을 학습하는 기술 확보 (13B parameter 모델 학습 완료)</li> <li>- 초거대모델을 필요한 목적에 맞게 데이터/연산/메모리 효율적으로 수정하는 전이학습 기술 확보</li> <li>- Multi-modal Foundation Model 학습에 필요한 데이터셋 구축 및 모델 학습 완료</li> <li>- 이미지 생성 Diffusion Model 을 용도에 맞게 개발 및 전이학습 진행하여 필요한 사내 부서에 지원</li> <li>- Contrastive Learning 에서의 학습 효율 개선을 위한 미니 배치 방법론 연구, 논문 제출 후 등재 (ICLR 2023 Workshop)</li> <li>- Diffusion Model 학습시에 부적절한 이미지 출력을 필터링하기 위한 학습 방법론 연구, 논문 제출 후 등재 (NeurIPS 2023)</li> <li>- 거대언어모델을 이용한 Open-domain chatbot 연구, 논문 제출 후 등재 (ACL 2023)</li> <li>- 거대언어모델의 속도 단축을 위한 디코더 파이프라인 개선 연구, 논문 제출 후 등재 (TMLR)</li> <li>- 거대언어모델을 활용한 이미지 클러스터링 연구, 논문 제출 후 등재 (ICLR 2024)</li> <li>- LoRA 기법을 활용한 Diffusion 모델 성능 개선 연구, 논문 제출 후 등재 (TMLR)</li> <li>- 다양한 언어를 처리할 수 있는 거대언어모델에서 특정 언어 생성속도 가속화 연구, 논문 제출 후 등재 (ACL 2024)</li> <li>- 상태공간모델의 in-context learning 성능 분석 연구, 논문 제출 후 등재 (ICML 2024)</li> <li>- Diffusion 모델 가속화 연구, 논문 제출 후 등재 (ICML 2024)</li> <li>- Semantic shift에 adaptive한 continual learning 기술 연구, 논문 제출 후 등재 (ICML 2024)</li> <li>- 언어모델 Fine-tuning 기반 지식 주입 기술 고도화 연구, 논문 제출 후 등재 (NeurIPS 2024)</li> <li>- 메모리를 효율적 언어모델 추론 기술 개발 연구</li> <li>- 언어모델의 in-context learning 분석 연구</li> <li>- 언어모델의 계획 및 추론 능력을 향상시키기 위한 학습 기술 개발 연구</li> <li>- 언어모델의 게임 해설 생성 및 평가 고도화 연구, 논문 제출 후 등재 (NAACL 2025)</li> <li>- 언어모델 기반 gaming agent 연구를 위한 벤치마크 및 시스템 연구 개발</li> <li>- 소형언어모델 성능 향상을 위한 대형 언어모델 기반의 지식 전이 연구</li> </ul>
딥러닝 학습/추론 시스템	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 초거대모델 학습용 자체 GPU Cluster 시스템 개발 완료</li> <li>- 대규모 딥러닝 모델 추론 시스템 구축 및 운영 시스템 개발 완료</li> <li>- 최신 데이터 경량화 기술 개발</li> <li>- 최신 학습 시간 단축 기술 개발</li> <li>- Contrastive Learning 을 통한 심층 강화학습 개선 연구, 논문 제출 후 등재 (NeurIPS 2023)</li> </ul>
딥러닝 데이터 설계/수집/가공/보관 시스템	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대규모 딥러닝 학습 데이터 설계/수집 기술 확보</li> <li>- 딥러닝 학습 데이터 가공/보관 관련 최신 기술 확보</li> <li>- 딥러닝 학습/추론/메타 데이터 관리 툴 개발</li> <li>- Hybrid 분석 환경(on-premise + Azure) 개발운영</li> </ul>

<p>응용분야별 딥러닝 알고리즘 및 시스템</p>	<p>- (Voice) 국내 최고 수준 한국어 text-to-speech/voice conversion 기술 개발, 감정과 표현력을 강화한 text-to-speech 기술 개발 중, 최소한의 음성 데이터로 목소리를 추가할 수 있는 개인화 TTS 기술 개발 및 배터버전 배포, 많은 수의 화자를 동시에 다룰 수 있는 메모리 효율적 개인화 TTS 기술 개발, 언어모델기반 TTS 기술 상용화 개발 중, 논문 제출 및 등재(ICLR 2024), Diffusion 모델 기반 TTS 기술 개발 완료, 논문 제출 후 등재(ICLR 2025), TTS 및 이미지 성능 개선을 위한 새로운 Generative model 개발 연구, CPC 적용을 위한 low-latency model 개발</p> <p>- (Audio) 다양한 공간과 채널이 섞인 상황에서의 음원 분리 연구, 논문 제출 완료</p> <p>- (NLP) Retrieval 기반 한국어/영어 챗봇 기술 개발, 페르소나 특정 가능하고, 높은 일관성을 가진 챗봇 기술 개발, 챗봇 성능 감수 프레임워크 개발, 문서 기반 Q&amp;A 챗봇 기술 개발 완료, 차세대 retrieval 기반 챗봇 기술 개발 중, 캐릭터 행동 결정 시뮬레이션 기술 개발 중, 메모리 효율적 Language Model Inference 기법 개발 중</p> <p>- (Vision) 2D 사진으로부터 조종 가능한 3D 캐릭터 아바타 생성 기술 확보, 음성으로부터 얼굴 및 입모양 애니메이션 생성 기술 개발, 음성으로부터 웃음이 자연스러운 토크헤드 생성 기술 연구 개발, 논문 제출 후 등재(WACV 2024), 음성으로부터 3D 토크헤드 생성 성능 고도화 연구, 논문 제출 후 등재 (Interspeech 2024, TMLR, CVPR 2025), 저작권 이슈 없는 image-to-3d 기술 개발 완료, 저작권 이슈 없는 text-to-image 기술 개발 완료, 저작권 이슈 없는 video-to-motion 기술 개발 완료, Diffusion 모델에서 추가학습이 필요 없는 특이한 컨셉 이미지 생성 기술 개발 완료, 논문 제출 후 등재(ICLR 2025), Diffusion 모델에서 추가학습 없이 human feedback을 반영한 생성 기술 개발 완료, 논문 제출 후 등재(ICLR 2025), 정확도 및 학습 속도 개선 뉴럴 렌더링 알고리즘 개발 연구, Vision Language Model of the Visual shortcoming 개선 연구, 부적절한 이미지 적발을 위한 모델 개발, text-to-motion 기술 개발 중</p> <p>- (ML) 실시간 이상 행동 유저 탐지 기술 개발 중</p> <p>- (Data-centric) 능동학습 기반 데이터 부분집합 선택 알고리즘 연구(논문 제출 및 등재(NeurlPS HITY Workshop)), 다양한 공간과 채널이 섞인 상황에서의 음원 분리 연구, 논문 제출 완료</p> <p>- (Game AI) 퍼즐 게임 난이도 측정 기술 개발 완료, 다양한 장애물과 기믹이 존재하는 퍼즐 게임 풀이를 위한 강화학습 기술 개발, 게임 내 상황을 고려하여 적절한 배팅 전략을 선택하기 위한 강화학습 기술 개발, 게임 내 효율적인 유닛 배치를 실행하기 위한 강화학습 기술 개발, 추리 게임 풀이를 위한 언어 모델 적용 방법론 개발, Contrastive Learning 을 통한 심층 강화학습 개선 연구, 논문 제출 후 등재(NeurlPS 2023)</p>
<p>딥러닝 기술 니즈에 따른 서비스 지원 및 개발</p>	<p>- 3대 딥러닝 보편화 과제 수행 - ChatGPT, Copilot, Diffusion (SD/Midjourney) 보급</p> <p>- 사무 편의 향상을 위한 유틸리티 툴 개발 및 배포</p> <p>- 사내 메신저 의사소통 향상을 위한 번역 플러그인 개발 및 배포</p> <p>- 각종 딥러닝 애플리케이션을 자유롭게 이용할 수 있는 통합 허브 페이지 제작</p> <p>- 언어모델 기반 서비스 생산성/퀄리티/안정성 확보를 위한 LLM Ops, 모니터링 및 테스트 시스템 구축</p> <p>- 사내 모든 데이터를 데이터베이스화하여 효율적인 업무 지원을 제공하는 지능형 시스템 KRIS(kRafton Intelligence System) 개발</p>
<p>엔리얼 엔진 기반 애플리케이션의 양호화패지각 연동 기법 연구</p>	<p>- 통상적인 3D 애플리케이션과 Web3 기반의 양호화패지각의 연동을 통해, 애플리케이션 내에서 블록체인 시스템을 이용하도록 하는 기반 기술에 대한 연구</p>
<p>AWS NoSQL에서의 전 서버 공유 Unique ID 발급 기법에 대한 연구</p>	<p>- NoSQL DB에서 ID Auto Increment를 제공하지 않을 경우 Unique ID를 효율적으로 만들어낼 수 있는 방법에 대한 연구</p>
<p>제너러티브 PFP(Picture For Profile) 민팅 툴 개발</p>	<p>- 파츠별 아트 리소스들을 이용, 합성하여 블록체인 상의 NFT를 매우 많은 수로 자동 배리에이션하여 이미지를 제작할 수 있는 툴 개발</p>
<p>블록체인 연동형 게임 경제모델 개발</p>	<p>- 이용자의 게임내 DB재화사용과 블록체인 도큰 이동을 전체적으로 연동하여, 효율적으로 통제 가능하면서도 블록체인 기능에 의해 신뢰 가능한 블록체인 게임 경제 운용</p> <p>모델 개발</p>
<p>캐릭터 커스터마이제이션 툴 개발</p>	<p>- 이용자가 파라미터를 조정하여 보다 손쉽게 직접 캐릭터를 생성할 수 있도록 하는 기술 및 유저 인터페이스 개발</p>
<p>캐릭터 댄스 시퀀스 제작 툴 개발</p>	<p>- 이용자가 기존의 캐릭터 댄스 클립들을 활용하여 연속된 캐릭터 동작을 자연스럽게 이어붙이고 하나의 연속된 시퀀스로 제작할 수 있도록 하는 기술 및 유저 인터페이스 개발</p>
<p>COMPETZ 플랫폼 SDK 개발</p>	<p>- COMPETZ 플랫폼용 게임을 COMPETZ에 이식할 수 있는 SDK(Software Development Kit) 및 통합 유저 인터페이스 개발</p>
<p>게임 Carrying Capacity 개선 연구</p>	<p>- 각종 모드 도입, 유저 온보딩 절차 등 개선 및 Daily Churn 감소 기대.</p>
<p>딥러닝 기술을 활용한 가상환경에서의 물리적인 로코모션 연구</p>	<p>- 완전히 물리적으로 동작하는 가상환경에서의 1명 이상의 다리의 움직임을 통한 물리적 로코모션을 수행하는 시 에이전트를 구현</p> <p>- 사실적인 캐릭터 애니메이션을 표현함과 동시에, 주변 환경과 물리적 인터랙션을 가능하게 하여 유저에게 장밀한 액션 경험을 제공할 것으로 기대</p>
<p>그림 인식 딥러닝의 예외처리 방안 연구</p>	<p>- 그림 입력 중 회전, 축소, 확대한 값에 대한 예외처리, 데이터 추가 및 딥러닝 학습 진행</p> <p>- 서버에 저장된 그림 이미지를 분류하고 이를 토대로 정확도를 파악 후, 부족한 클래스의 정확도를 향상</p> <p>- 기존에 인식이 잘되지 않던 예외 사항을 처리함으로써 인식 정확도 개선</p>
<p>딥러닝 입력 그림의 사이즈 및 위치 동적 대응</p>	<p>- 기존에는 딥러닝 입력 형태에 그림의 사이즈 및 위치의 제약이 존재</p> <p>- 이에 딥러닝에 사용되는 사용자의 그림 입력을 기존 고정되어있는 그림판 형식에서 유기적으로 대응하는 방식으로 발전시킴</p> <p>- 전체 화면을 대상으로 입력된 그림을 잡아내고, 여백을 잘라내는 작업(크롭)을 통해 데이터를 생성</p> <p>- 서버에서 처리하는 방식을 통해 처리 시간이 개선되고, 기존 입력 형태의 제약을 해소함</p>

음성인식을 게임에 적용하는 연구	- 자연어 인식 관련 연구 - 게임 내 음성인식을 사용하는 다수의 프로토타이핑
특정 환경 및 현상의 유지를 위한 강화학습 연구	- 사전에 설정된 환경에서 변형이 발생했을 시, 그 원상 복구를 담당을 통해 진행하는 방안 연구 - 학습이 성공되어 시가 스스로 원상 복구를 할 수 있게 될 시, 다양한 변형 시나리오에 대한 개별 기획 및 대응이 필요 없게 되어 개발 효율이 크게 개선될 것으로 기대
인터랙티브 월드 개발	- 게임 비를 일부 대체하여 이용자가 소수의 인원만으로 실제 세계에 근접한 경험을 제한된 공간 내에서 다수와 함께 하는 것처럼 표현하는 기술 개발
캐릭터 음원 립싱크 기술 개발	- 이용자가 선택한 음원의 가사에 맞춰 다수의 캐릭터가 자신의 파트의 노래를 부르는 것처럼 묘사하는 캐릭터 립싱크 기술 개발
캐릭터 댄스 클립 조합 기술 개발	- 이용자가 기존의 서로 다른 2개의 캐릭터 댄스 클립들의 부분을 조합하여, 새로운 댄스 동작 클립을 만들어 게임 내에 적용하는 기술 개발
스킬 추천 시스템	- 사용자에게 효과적인 스킬 추천 시스템 개발 - 사용자가 방금 이용했던 스킬과 비슷한 스킬들을 추천받아 기존보다 더 쉽게 원하는 스킬을 찾고 스킬 구매
K8S로 CI/CD 구현	- 파편화 되어 있던 배포 구조 통일, Instance Resource 최적 사용, 애플리케이션 배포 단순화(git push → 운영 배포), 개발환경 구축 단축
Bigquery를 이용한 전자 Datawarehouse 시스템	- Firebase, Google Analytics, RDB 등 분산되어 있던 데이터를 Bigquery 에 Datawarehouse 구축 - ETL 은 Airflow, Bigquery data transfer service 를 이용하여 Orchestrating
Serverless GraphQL 서버 구축	- AWS AppSync와 Aurora Serverless 연동으로 Fully Managed GraphQL 서버 구축 - 리졸버에 AWS Lambda와 EFS를 연동해 모델을 연동하여 웹 API 및 ML 서비스 제공
Redis 기반 Node.js TypeORM 캐싱	- GraphQL에 데이터로더 적용으로 한번의 요청에 최대 60번까지 실행되던 동일 쿼리를 1번으로 줄임 - ORM에 레디스 캐싱 적용으로 최고 600ms까지 걸리던 API Response가 약 30ms로 단축됨
웹 브라우저 기반 슬라이드쇼 편집 툴 개발	- 이용자가 네이티브 앱 없이 웹 브라우저에서 사진/영상/텍스트 삽입, 크기 및 위치 조정, 재생 시간 조정 등 편집이 가능한 HTML 캔버스 기반의 기술 및 유저 인터페이스 개발
엔리얼 엔진5 해어 최적화에 관한 연구	- 엔리얼 엔진5에 도입된 고품질리티 해어 렌더링 및 시뮬레이션 방식인 groom 시스템을 실시간 게임에 도입할 수 있도록 퀄리티를 최대한 보존하면서 최적화하는 방법에 대한 연구
시뮬레이션 게임을 위한 비정방향 격자에서의 효율적인 길찾기 알고리즘에 대한 연구	- 시뮬레이션 게임에서 비정방향 격자를 기반으로 한 동적 지형 상에서 최적화된 길찾기 방법을 개발하여 머신 리소스 사용량을 줄이고 계산 속도를 높이는 것을 목표로 연구
3차원 루트 모션 애니메이션 데이터의 분석 샘플링 방법에 대한 연구	- 3차원 공간에서 움직이는 물체의 위치 분석을 위해 적은 수의 유의미한 샘플들을 효율적으로 뽑기 위한 방법론과 변수화할 수 있는 값들에 대한 연구
유닛을 통솔하는 멀티플레이 게임 환경에서 강화학습 플레이어 구현	- 다수의 유닛을 컨트롤하여 타 그룹과 경쟁하는 멀티플레이 게임 환경에서 강화학습으로 시뮬레이터를 학습시키고 게임에 참여시켜 다양한 환경에 적용하는 시뮬레이터를 개발
AI 기반 챗봇 트랜스포머 엔진 개발	- AI를 이용하여 할로우봇 챗봇을 트랜스포머 시킬 수 있는 엔진 개발
지식기반 챗봇 AI	- 거대언어모델을 활용하여 지식 기반 챗봇을 만들 수 있는 기술 연구
사주, 타로 텍스트 생성기 개발	- 거대언어모델을 활용하여 사주, 타로 크리에이터가 텍스트를 만들 수 있는 기술 개발 완료
딥러닝 기술을 활용한 퍼즐 게임 스테이지 생성기 개발	- GAN 기반의 자체모델을 통해 타일 기반 퍼즐 게임의 스테이지를 생성 - VAE, AAE 기반의 자체모델을 통해 타일 기반 퍼즐 게임의 스테이지를 생성 - InPainting, Auto Regressive 기반의 자체모델을 통해 타일 기반 퍼즐 게임의 스테이지를 생성 - MCTS 기반의 강화학습 모델 연구를 통해 시가 스테이지를 클리어하는 알고리즘을 학습
게임 플레이에 적합한 음성인식 기술 도입 및 개발	- 상용화된 STT, LU API를 활용하여 음성 명령을 해석하고, 게임상의 명령으로 변환 - End of Command classifier를 자체개발하여 연속된 음성입력의 딜레이 이슈를 해결 - STT, LU, EoC 모델을 In-Housing하여 각종 기능을 개발중인 게임에 최적화 - Unity에서 Local STT 모델을 사용할 수 있도록 구조 변경
GPT를 사용하여 대화, 추리의 재미를 가지는 게임 개발	- Reflexion, LangChain 을 통한 대화의 품질과 일관성 향상 - Query 방식과 횡수를 최적화하기 위한 Prompt Engineering을 통해 딜레이 이슈를 해결
강화학습 등의 기술을 사용한 액션 게임 개발	- Heuristic, RL, BC, IL 기술을 사용하여 게임 플레이어의 플레이 패턴을 모방하는 Agent 개발 - General 모델을 학습하고, 개인별로 Fine-tuning - 자신의 플레이 패턴을 따라하는 Agent를 활용한 새로운 형태의 게임 플레이 연구
일정 패턴을 가진 집단을 시뮬레이션하는 Generative Agent 구현	- GPT, LangChain를 활용하여 Generative Agent 구현 - 유저의 입력을 통해 Generative Agent가 실시간으로 계획을 변경하는 기능을 구현
딥러닝 기술을 활용한 새로운 형태의 게임 연구	- MBRL 기술을 활용하여 InGame상의 근미래를 예측하는 딥러닝 모델 연구 - Code Generation 기술을 활용하여 GameLogic을 생성하는 딥러닝 모델 연구
엔리얼 엔진 Dedicated Server 환경에서의 Action Prediction 연구	- 엔리얼 엔진에서 표준 없이 다양한 플러그인 형태로 제공되는 Network Prediction 알고리즘을 분류하여 연구, Action RPG 장르의 Client-side Prediction 에 적합한 형태를 찾아 개선
MMORPG 데이터베이스로서 AWS DynamoDB 적용 가능성 탐색	- MMORPG 주요 컨텐츠의 데이터 액세스 패턴을 추출하여 DynamoDB의 기능으로 처리 가능한 수준인지를 확인, 기존 키-값 저장소로만 사용했던 DynamoDB의 응용 분야를 확장
LoRA 적용 SDXL 인물사진 생성기	- SDXL에 LoRA를 적용하여 실제 인물 기반 이미지 생성기 프로토타입 개발 및 상용화 탐색
반려동물 이미지 생성기 개발	- 반려동물 이미지 기반 LoRA 추출하여 반려동물 AI 프로미트 이미지 생성기 내부 연구 진행, 제품 상용화 진행 중

페르소나 엔진 개발	- LLM을 이용한 기억 기능, 알투 보정, RAG 기술 고도화, 랜덤 페르소나 생성을 위한 백엔드 API 개발
Game Specific Reinforcement Learning	- 개발중인 로그라이크 장르의 액션 게임에 종속된 강화학습 모델 개발
Local LLM	- Cloud Service를 사용하지 않고, Client 또는 Server단에서 직접 구동 가능한 Local LLM 기술 연구
GPT를 사용하여 대화, 추리의 재미를 가치는 게임 개발	- PromptFlow 을 통한 대화의 품질과 일관성 향상 - Query 방식과 횡수를 최적화하기 위한 Prompt Engineering을 통해 딜레이 이슈를 해결 - GPT-4o, GPT-4o mini, RAG 등의 최신 언어모델, 기술기반 검토 및 도입 - 게임 내 TTS 적용
Game Specific Speech Emotion Recognition	- 마이크를 입력받은 유저의 음성을 토대로 유저의 감정을 분석하는 딥러닝 모델 개발 및 실제 게임 적용 - STT, SER Model On-Device 적용
Game Specific Reinforcement Learning	- 개발중인 방치형 장르의 게임에 종속된 딥러닝 모델 개발 - 다양한 성격을 가진 캐릭터가 단전을 탐험하는 강화학습 모델
딥러닝 기술을 활용한 새로운 형태의 게임 연구	- MBRL, World Model 등의 최신 기술을 활용하여 InGame상의 근미래를 예측하는 딥러닝 모델 연구 - Code Generation 기술을 활용하여 GameLogic을 생성하는 딥러닝 모델 연구 - 나 또는 파티원의 음성과 플레이를 재현하는 딥러닝 모델 연구
AI 인터랙티브 스토리 생성기	- LLM, 이미지, 사운드를 포함한 생성형 AI 기술들을 활용하여 인터랙티브 서사구조를 만들기 위한 연구
페르소나 발화 개발 연구	- 감정 묘사 및 micro-intention 을 가지고 대화하는 챗봇 개발 연구
AI 꿈해몽, 스토리 게임 이미지 생성기	- AI 기술을 이용하여 꿈해몽 콘텐츠, 스토리 게임의 등장인물 캐릭터를 커스텀으로 제공하기 위한 기반 기술 개발 연구
엔리얼 엔진 Dedicated Server 프로토타입 기반 범용 테스트 Agent 개발	- 엔리얼 엔진 Dedicated Server의 프로토타입을 분석하고, 엔리얼 엔진의 Headless client 보다 가벼운 Agent 를 만들어 Load Test 및 Test Automation 에 사용하기 위한 연구
모방 및 강화 학습을 통한 행동 예측 모델 상화	- 플레이어의 행동 패턴을 파악하여 다양한 상황에서 적합한 행동을 모방하여 수행 할 수 있도록 구현 - BT 이상의 행동과 개연성 있는 음성 연출 - 플레이 데이터를 매관 수집하고, 주기적으로 학습/반영하는 시스템 구축
Diffusion 모델로 구동되는 게임 엔진	- Diffusion 모델 기반 환경 생성 모델 연구 - 일관성 있는 화면 출력 및 게임적 요소의 자연스러운 합성 및 출력의 목표 - 게임과의 유기적 결합: 단순 이미지가 아닌 오브젝트 단위로 게임과 유기적으로 결합된 형태 추구
저사양 모바일 기기 멀티플레이 기술 개발	- 저사양 모바일 기기(최소 2GB RAM)에 최적화된 다중 접속 액션 멀티플레이를 지원하기 위한 Unity 엔진 기반 기술 개발
패킷 캡처 기반의 UE5 Dedicated Session 이벤트 재구성 기법 연구	- Unreal Engine 5 기반의 Dedicated Server에서 캡처된 패킷을 활용하여 세션 내 이벤트 정보를 어느 수준까지 정밀하게 재구성할 수 있는지를 분석 - 서비스 중인 환경에서 시스템에 직접 개입하지 않고 문제를 탐지하고 진단할 수 있는 기술 개발
액션 게임 제작용 툴 기술 개발	- 플레이 조작 기반의 RPG 액션 게임 제작을 위한 전투 툴, 던전 제작 툴, 모험형 스킬 액션 시스템 등 개발

## 【 전문가의 확인 】

### 1. 전문가의 확인

해당사항 없음

### 2. 전문가와의 이해관계

해당사항 없음