목 차

분 기 보 고 서 1
【 대표이사 등의 확인 】 2
I. 회사의 개요 3
1. 회사의 개요 3
2. 회사의 연혁 7
3. 자본금 변동사항 10
4. 주식의 총수 등 11
5. 의결권 현황 13
6. 배당에 관한 사항 등 14
7. 정관에 관한 사항 16
II. 사업의 내용 17
III. 재무에 관한 사항 37
1. 요약재무정보 37
2. 연결재무제표 40
3. 연결재무제표 주석 46
4. 재무제표 83
5. 재무제표 주석 88
6. 기타 재무에 관한 사항 121
IV. 이사의 경영진단 및 분석의견 130
V. 감사인의 감사의견 등 131
VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항 134
1. 이사회에 관한 사항 134
2. 감사제도에 관한 사항 137
3. 주주의 의결권 행사에 관한 사항 140
VII. 주주에 관한 사항 141
VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항 145
1. 임원 및 직원 등의 현황 145
2. 임원의 보수 등 148
IX. 계열회사 등에 관한 사항 152
X. 이해관계자와의 거래내용 157
XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항 159
【 전문가의 확인 】 168
1. 전문가의 확인 168
2. 전문가와의 이해관계 168

분 기 보 고 서

(제 15 기 1분기)

사업연도 2021.01.01 부터
2021.03.31 까지

금융위원회
한국거래소 귀중 2021년 5월 17일

제출대상법인 유형 : 증권별 소유자수 500인 이상 외부감사대상법인
면제사유발생 : 해당사항 없음

회 사 명 : 주식회사 크래프톤
대 표 이 사 : 김 창 한
본 점 소 재 지 : 경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 크래프톤타워)
(전 화) 02-6377-3110
(홈페이지) http://www.krafton.com
작 성 책 임 자 : (직 책) 이 사 (성 명) 배 동 근
(전 화) 02-6377-3110

【 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)

2021 년 5 월 17 일

주식회사 크래프톤

대표이사 김 창 한 (서명)

신고업무담당이사 배 동 근 (서명)

I. 회사의 개요

1. 회사의 개요

가. 연결대상 종속회사 개황

(단위 : 백만원)

상호	설립일	주소	주요사업	최근사업연도말 자산총액	지배관계 근거	주요종속회사 여부
라이징윙스㈜	2012.05.16	서울시 강남구 역삼로 557, 3층, 4층(대치동, 제니스타워)	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매	5,515	의결권 과반수 소유 (K-IFRS 1110호)	해당없음
㈜레드사하라스튜디오	2013.09.17	경기도 성남시 분당내곡로 117, 13층(백현동, 크래프톤타워)	소프트웨어 개발 및 공급	3,110	상동	해당없음
㈜블루홀스튜디오	2020.12.02	경기도 성남시 분당내곡로 117(백현동, 크래프톤타워)	소프트웨어 개발 및 공급	28,601	상동	해당없음
㈜비트윈어스	2021.03.09	서울시 서초구 서초대로38길 12, 11층(서초동, 마제스타시티)	데이터베이스 검색, 개발 및 판매	-	상동	해당없음
En Masse Entertainment, Inc.	2010.10.29	1218 3rd Ave Ste 800 Seattle WA 98101-3061	게임 소프트웨어 공급	15,287	상동	해당없음
PUBG Santa Monica, Inc.	2017.09.14	1601 Cloverfield Boulevard Suite 5000N, Santa Monica, CA, 90404, USA	게임 소프트웨어 개발 및 공급	29,090	상동	해당없음
PUBG Amsterdam B.V.	2017.11.22	Herikerbergweg 181, 1101 CN Amsterdam, The Netherlands	게임 소프트웨어 개발 및 공급	19,364	상동	해당없음
PUBG Shanghai	2018.05.09	53F, Sinar Mas Plaza, No 501 East Dong Daming Rd., Hongkou District. Shanghai, China	게임 개발 및 공급	11,793	상동	해당없음
PUBG MadGlory, LLC	2012.07.27	36 Phila Street, Saratoga Springs, NY 12866, USA	소프트웨어 개발 및 공급	9,828	상동	해당없음
KP PTE. LTD.	2019.02.18	10 Anson, #23-14K, International Plaza, Singapore	컨설팅 자문 및 투자	546	상동	해당없음
Striking Distance Studios, Inc.	2019.05.06	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	소프트웨어 개발	29,074	상동	해당없음
PUBG JAPAN Corporation	2019.09.02	8F, Bizcore Shibuya, 1-3-15, Shibuya, Shibuya-ku, Tokyo, JAPAN	게임 개발 및 서비스	6,567	상동	해당없음
PUBG Entertainment, Inc.	2020.02.10	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	영상물 제작업	-	상동	해당없음
Indestructible Frying Pan, LLC	2020.02.10	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	영상물 제작업	-	상동	해당없음
Striking Distance Studios Spain, S.L.	2020.04.23	Paseo de la Castellana numero 80 1a planta, Madrid, Spain	게임 소프트웨어 개발	2,821	상동	해당없음
KRAFTON Ventures, Inc.	2020.02.10	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	2,168	상동	해당없음
Krafton Ventures, L.L.C.	2020.01.21	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	72	상동	해당없음
Krafton Ventures Fund, L.P.	2020.01.21	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583,USA	투자	2,060	상동	해당없음
Bonus XP, Inc.	2012.04.26	825 Watters Creek Blvd., Suite 275, Allen, TX, 75013, USA	게임 소프트웨어 개발	3,408	상동	해당없음
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	2020.11.21	#28, 1st, Main Road, Tata Silk Farm,, Bangalore, Bangalore, Karnataka, India, 560004	게임 소프트웨어 개발 및 공급	-	상동	해당없음
SDS Interactive Canada Inc.	2021.01.15	Suite 2500, 666 Burrard Street, Vancouver Bc V6C 2X8, Canada	게임 소프트웨어 개발	-	상동	해당없음

주1) 최근 사업연도말 자산총액은 2020년말 별도 재무제표 기준입니다.

주2) 주요종속회사는 최근사업연도말 자산총액이 지배회사인 당사 자산총액의 10%이상이거나, 750억원 이상인 회사입니다.

나. 연결대상회사의 변동내용

구 분	자회사	사 유
신규 연결	SDS Interactive Canada Inc.	당기 중 신설
	㈜비트윈어스	당기 중 신설
연결 제외	-	-
	-	-

다. 회사의 법적, 상업적 명칭
당사의 명칭은 '주식회사 크래프톤'입니다. 영문으로는 'KRAFTON, Inc.'이라 표기하며, 약식으로는 '㈜크래프톤'이라고 표기합니다.

라. 설립일자
당사는 2007년 3월 26일에 설립되었습니다.

마. 본사의 주소, 전화번호, 홈페이지 주소
주 소: 경기도 성남시 분당구 분당내곡로117(백현동, 크래프톤타워)
전화번호: 031-698-3311
홈페이지: http://www.krafton.com

바. 중소기업 및 벤처기업 해당여부

당사는 보고서 작성기준일인 2021년 3월 31일까지 중소기업기본법 제2조에 의한 중소기업, 벤처기업육성에 관한 특별조치법 제25조의 규정에 의한 벤처기업에 해당하며하며, 2021년 4월 1일부터 중소기업 및 벤처기업에 해당하지 않습니다.

사. 주요 사업의 내용

당사 및 종속회사는 게임소프트웨어 개발 및 서비스를 주요 사업으로 영위하고 있으며, PC, 모바일, 콘솔게임 제작 및 국내외 퍼블리싱 사업을 진행하고 있습니다. 기타 자세한 사항은 'II.사업의 내용'을 참조하여 주시기 바랍니다.

아. 계열회사의 현황

작성기준일 현재 계열회사는 총 22개사(비상장)이며, 국내 5개사, 해외 17개사입니다. 국내외 계열회사 관련 자세한 사항은 'Ⅸ. 계열회사 등에 관한 사항 '을 참조하시기 바랍니다.

구분	법인명	주요사업	법인등록번호	비고
국내 비상장법인	라이징윙스㈜	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매	110111-4869123	-
	㈜블루홀스튜디오	소프트웨어 개발 및 공급	131111-0613347	-
	㈜스콜	소프트웨어 개발	110111-5179828	주1)
	㈜레드사하라스튜디오	소프트웨어 개발 및 공급	131111-0354016	-
	㈜비트윈어스	데이터베이스 검색, 개발 및 판매	110111-7808251	-
해외 비상장법인	En Masse Entertainment, Inc.	게임 소프트웨어 공급	-	미국
	PUBG Santa Monica, Inc.	게임 소프트웨어 개발 및 공급	-	미국
	PUBG Amsterdam B.V.	게임 소프트웨어 개발 및 공급	-	네덜란드
	PUBG Shanghai	게임 개발 및 공급	-	중국
	PUBG MadGlory, LLC	소프트웨어 개발 및 공급	-	미국
	KP PTE. LTD.	컨설팅 자문 및 투자	-	싱가포르
	Striking Distance Studios, Inc.	소프트웨어 개발	-	미국
	PUBG JAPAN Corporation	게임 개발 및 서비스	-	일본
	PUBG Entertainment, Inc.	영상물 제작업	-	미국
	Indestructible Frying Pan, LLC	영상물 제작업	-	미국
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	게임 소프트웨어 개발	-	스페인
	KRAFTON Ventures, Inc.	투자	-	미국
	Krafton Ventures, L.L.C.	투자	-	미국
	Krafton Ventures Fund, L.P.	투자	-	미국
	Bonus XP, Inc.	게임 소프트웨어 개발	-	미국
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	게임 소프트웨어 개발 및 공급	-	인도
	SDS Interactive Canada Inc.	게임 소프트웨어 개발	-	캐나다

주1) 2020년 3월 법원으로부터 파산선고 결정을 받아 파산절차가 진행중이며 연결재무제표 작성대상 범위에서 제외하였습니다.

자. 회사의 주권상장(또는 등록・지정)여부 및 특례상장에 관한 사항

주권상장 (또는 등록・지정)여부	주권상장 (또는 등록・지정)일자	특례상장 등 여부	특례상장 등 적용법규
-	-	-	-

2. 회사의 연혁

가. 회사의 연혁

일자	연혁
2017년 03월	㈜블루홀지노게임즈, 배틀로얄 게임 '플레이어언노운스 배틀그라운드'(이하 '배틀그라운드') 스팀 Early Access 출시
2017년 11월	㈜블루홀스콜, 모바일 MMORPG '테라 M' 출시, '테라 M', 애플 앱스토어 및 구글 플레이 인기 앱 1위
2017년 11월	'배틀그라운드', '대한민국 게임대상 2017' 대상 수상 (총 6개 부문), 기네스북 세계 기록 등재 (총 7개 부문)
2017년 12월	㈜블루홀피닉스, 모바일 스포츠 게임 '미니골프킹' 글로벌 출시
2018년 04월	㈜블루홀, '테라' 콘솔버전 북미, 유럽 출시
2018년 11월	㈜크래프톤, '테라' 콘솔버전 일본 출시
2019년 09월	㈜크래프톤, 모바일 게임 '미니라이프' 글로벌 출시
2019년 10월	㈜스콜, 모바일 RPG '테라 오리진' 일본 출시
2019년 10월	㈜크래프톤, '미스트오버' 콘솔 및 PC 출시
2019년 11월	㈜피닉스, 모바일 게임 '골프킹' 글로벌 출시
2019년 11월	'미스트오버' '대한민국 게임대상 2019' 우수상 수상
2020년 03월	㈜레드사하라스튜디오, 모바일 게임 '테라 히어로' 출시
2020년 06월	㈜크래프톤, '빅배드몬스터즈' 일본 출시
2020년 12월	㈜블루홀스튜디오, '엘리온'출시

나. 회사의 본점소재지 및 그 변경

일자	주소
2018.09.03	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 알파돔타워4)
2018.11.30	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 크래프톤타워)

다. 경영진의 중요한 변동

일자	취임(선임)	사임(퇴임)	비고
2017.03.30	기타비상무이사 김정훈 취임	사내이사 양재헌 사임	-
2017.10.20	사내이사 김효섭 취임 대표이사 김효섭 취임	사내이사 김강석 사임 대표이사 김강석 사임	-
2017.10.22	기타비상무이사 김한준 취임	기타비상무이사 김한 퇴임	주1)
2018.11.30	기타비상무이사 김강석 취임 기타비상무이사 윤원기 취임 기타비상무이사 Xiaoyi Ma(샤오이마) 취임	기타비상무이사 김대영 사임 기타비상무이사 김한준 사임 기타비상무이사 김정훈 사임	-
2020.03.30	사내이사 김창한 취임	-	-
2020.06.18	대표이사 김창한 취임	사내이사 김효섭 사임 대표이사 김효섭 사임	-
2021.03.31	사외이사 Kevin Maxwell Lin(케빈 맥스웰 린) 취임 사외이사 및 감사위원 여은정 취임 사외이사 및 감사위원 이수경 취임 사외이사 및 감사위원 백양희 취임	기타비상무이사 김강석 사임 기타비상무이사 윤원기 사임 감사 송인애 사임	-

주1) 김한과 김한준은 동일인이나 등기부등본 상 퇴임과 취임으로 처리가 되었습니다.

라. 최대주주의 변동

당사는 설립일부터 보고서 작성기준일 현재까지 최대주주 변동 이력이 없습니다.

마. 상호의 변동

회사명	변경일자	변경전	변경 후
㈜크래프톤	2018.11.30	㈜블루홀	㈜크래프톤
라이징윙스㈜	2016.05.31	㈜피닉스게임즈	㈜블루홀피닉스
	2018.11.30	㈜블루홀피닉스	㈜피닉스
	2020.12.02	㈜피닉스	라이징윙스㈜
㈜스콜	2016.03.04	㈜스콜	㈜블루홀스콜
	2018.11.30	㈜블루홀스콜	㈜스콜
PUBG MadGlory, LLC	2018.03.03	Mad Glory Interactive, LLC	PUBG MadGlory, LLC
Striking Distance Studios, Inc.	2019.07.03	1470 Development, Inc.	Striking Distance Studios, Inc.

바. 합병 등을 한 경우 그 내용

합병, 분할 및 자산양수도의 자세한 사항은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항'의 '6.기타 재무에 관한 사항' 및 XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항'의 3. 제재현황 등 그 밖의 사항'을 참조하여 주시기 바랍니다.

구분	일자(합병기일/취득일/계약체결일)
합병	2017년 04월 ㈜크래프톤이 ㈜블루홀판을 합병 2020년 12월 ㈜크래프톤이 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스를 합병 2020년 12월 ㈜피닉스가 ㈜딜루젼스튜디오를 합병
분할	2020년 12월 ㈜크래프톤이 ㈜블루홀스튜디오를 분할
주식의 포괄적 교환	2017년 12월 ㈜레드사하라와 포괄적 주식교환계약체결
종속회사의 설립	2017년 09월 PUBG Santa Monica, Inc. 설립 2017년 11월 PUBG Amsterdam B.V. 설립 2018년 05월 PUBG Shanghai 설립 2019년 02월 KP PTE. LTD. 설립 2019년 05월 Striking Distance Studios, Inc. 설립 2019년 09월 PUBG JAPAN Corporation 설립 2020년 02월 PUBG Entertainment, Inc. 설립 2020년 02월 Indestructible Frying Pan, LLC 설립 2020년 04월 Striking Distance Studios Spain, S.L. 설립 2020년 01월 Krafton Ventures, L.L.C. 설립 2020년 01월 Krafton Ventures Fund, L.P.설립 2020년 02월 KRAFTON Ventures, Inc.. 설립 2020년 11월 PUBG INDIA PRIVATE LIMITED 설립 2021년 01월 SDS Interactive Canada Inc. 설립 2021년 03월 ㈜비트윈어스 설립
종속회사의 지분 인수	2017년 12월 ㈜레드사하라와의 포괄적 주식교환으로 인한 ㈜지엠티소프트 지분인수 2018년 02월 ㈜펍지랩스 지분인수 계약 체결 2018년 05월 ㈜펍지웍스 지분인수 계약 체결 2018년 07월 ㈜딜루젼스튜디오 지분인수 계약 체결 2018년 03월 PUBG MadGlory, LLC 지분인수 계약 체결 2020년 06월 Bonus XP, Inc. 지분인수 계약 체결
청산 및 파산	2017년 01월 ㈜마우이게임즈 청산 2020년 03월 ㈜스콜 파산선고
자산양수도	2017년 10월 ㈜크래프톤과 ㈜이노스파크(현, ㈜펍지랩스) 자산양수도(모바일게임 '포켓크루') 2018년 03월 ㈜크래프톤과 ㈜펍지랩스 자산양수도(모바일게임 '히어로스카이','드래곤프랜즈' 외) 2019년 12월 ㈜크래프톤과 펍지㈜ 자산양수도(게임 '데빌리언')

3. 자본금 변동사항

가. 증자(감자)현황

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				
		주식의 종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	비고
2017.02.10	유상증자(제3자배정)	상환전환우선주	166,666	500	30,000	-
2017.05.15	주식매수선택권행사	보통주	4,750	500	2,500	-
2017.07.17	주식매수선택권행사	보통주	6,750	500	2,500	-
2017.08.04	전환권행사	보통주	50,000	500	30,000	-
2017.09.08	전환권행사	보통주	99,999	500	30,000	-
2017.11.22	주식매수선택권행사	보통주	14,500	500	2,500	-
2017.11.22	주식매수선택권행사	보통주	2,450	500	20,000	-
2018.02.22	현물출자	보통주	78,443	500	602,622	-
2018.04.10	주식매수선택권행사	보통주	239,950	500	2,500	-
2018.04.10	주식매수선택권행사	보통주	12,800	500	5,073	-
2018.04.10	주식매수선택권행사	보통주	1,400	500	20,000	-
2018.07.20	주식매수선택권행사	보통주	1,500	500	2,500	-
2018.07.20	주식매수선택권행사	보통주	200	500	5,073	-
2018.08.10	전환권행사	보통주	300,000	500	30,000	-
2018.10.17	주식매수선택권행사	보통주	19,200	500	5,073	-
2018.10.17	주식매수선택권행사	보통주	9,375	500	5,016	-
2019.04.17	주식매수선택권행사	보통주	52,238	500	5,016	-
2019.08.14	전환권행사	보통주	147	500	34,928	주1)
2019.11.12	주식매수선택권행사	보통주	700	500	5,073	-
2019.11.12	주식매수선택권행사	보통주	500	500	5,016	-
2019.11.12	주식매수선택권행사	보통주	70,875	500	7,262	-
2020.04.23	주식매수선택권행사	보통주	500	500	2,500	-
2020.04.23	주식매수선택권행사	보통주	36,787	500	5,016	-
2020.07.17	주식매수선택권행사	보통주	2,500	500	5,016	-
2020.10.22	주식매수선택권행사	보통주	3,000	500	5,016	-
2020.10.22	주식매수선택권행사	보통주	200	500	5,073	-
2020.10.22	주식매수선택권행사	보통주	30,000	500	7,262	-
2020.12.02	-	보통주	438,552	500	-	주2)
2021.01.14	주식매수선택권행사	보통주	200	500	5,073	-

주1) 우선주에서 보통주로 전환시 재조정(Refixing)으로 발행하였습니다.

주2) 2020.12.02 펍지㈜ 합병으로 인해 보통주 438,552주를 자기주식으로 취득하게 되었습니다.

주3) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였으며, 상기 주식 수는 주식분할 효력 발생 전인 보고서 작성기준일 기준입니다.

4. 주식의 총수 등

가. 주식의 총수 현황

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 주)

구 분		주식의 종류			비고
		보통주	우선주	합계	
Ⅰ. 발행할 주식의 총수		-	-	300,000,000	-
Ⅱ. 현재까지 발행한 주식의 총수		8,557,237	2,743,965	11,301,202	-
Ⅲ. 현재까지 감소한 주식의 총수		-	2,743,965	2,743,965	-
	1. 감자	-	-	-	-
	2. 이익소각	-	-	-	-
	3. 상환주식의 상환	-	-	-	-
	4. 기타	-	2,743,965	2,743,965	보통주로 전환
Ⅳ. 발행주식의 총수 (Ⅱ-Ⅲ)		8,557,237	-	8,557,237	-
Ⅴ. 자기주식수		438,552	-	438,552	-
Ⅵ. 유통주식수 (Ⅳ-Ⅴ)		8,118,685	-	8,118,685	-

주1) 2021년 3월 31일 개최된 제14기 정기주주총회에서 발행할 주식의 총수와 주식분할을 포함하는 정관 변경이 승인되어 발행할 주식의 총수가 1억주에서 3억주로 변경되었습니다. 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)의 효력 발생일은 2021년 5월 4일로, 상기 주식 수는 주식분할 효력 발생 전인 보고서 작성기준일 기준입니다.

보고서 제출일 현재 주식분할을 반영한 변경사항은 다음과 같습니다.

(기준일 : 2021.05.17)

구분	주식분할 전	주식분할 후	비고
1주당 액면가액	500원	100원	-
발행주식총수	8,620,963	43,104,815주	주1)
자기주식수	438,552주	2,192,760주	-

주1) 주식분할 전 발행주식총수는 2021년 4월 15일 주식매수선택권 행사로 발행한 63,726주가 포함되어 있습니다.

나. 자기주식 취득 및 처분 현황

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 주)

취득방법			주식의 종류	기초수량	변동 수량			기말수량	비고
					취득(+)	처분(-)	소각(-)		
배당 가능 이익 범위 이내 취득	직접 취득	장내 직접 취득	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		장외 직접 취득	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		공개매수	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		소계(a)	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
	신탁 계약에 의한 취득	수탁자 보유물량	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		현물보유물량	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		소계(b)	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
기타 취득(c)			보통주	438,552	-	-	-	438,552	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
총 계(a+b+c)			보통주	438,552	-	-	-	438,552	-
			우선주	-	-	-	-	-	-

주1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였으며, 상기 주식 수는 주식분할 효력 발생 전인 보고서 작성기준일 기준입니다.

5. 의결권 현황

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 주)

구 분	주식의 종류	주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	8,557,237	-
	우선주	-	-
의결권없는 주식수(B)	보통주	438,552	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	8,118,685	-
	우선주	-	-

주1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였으며, 상기 주식 수는 주식분할 효력 발생 전인 보고서 작성기준일 기준입니다.

6. 배당에 관한 사항 등

가. 배당에 관한 사항

당사의 정관은 배당에 관한 사항에 대하여 다음과 같이 정하고 있습니다.

제9조의5 (동등배당) 회사는 배당 기준일 현재 발행(전환된 경우를 포함한다)된 동종 주식에 대하여 발행일에 관계 없이 모두 동등하게 배당한다.

제46조 (이익금의 처분)
회사는 매 영업연도 말의 처분전 이익잉여금을 다음과 같이 처분한다.
1. 이익준비금
2. 기타의 법정적립금
3. 배당금
4. 임의적립금
5. 기타의 이익잉여금처분액

제47조 (이익배당)
1. 이익의 배당은 금전과 금전 외의 재산으로 할 수 있다.
2. 이익배당금은 매 결산기말에 주주명부에 기재된 주주 또는 질권자에게 지급한다.
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 일정한 날을 정하여 그날의 주주에게 상법 제462조의3에 의한 중간배당을 할 수 있다.
2. 제1항의 중간배당은 이사회의 결의로 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. 주요 배당지표

구 분	주식의 종류	당기	전기	전전기
		제15기 1분기	제14기	제13기
주당액면가액(원)		100	500	500
(연결)당기순이익(백만원)		194,018	556,267	278,859
(별도)당기순이익(백만원)		195,584	5,152	123,904
(연결)주당순이익(원)		4,780	68,855	36,247
현금배당금총액(백만원)		-	-	-
주식배당금총액(백만원)		-	-	-
(연결)현금배당성향(%)		-	-	-
현금배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주식배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 현금배당금(원)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 주식배당(주)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-

주1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 상기 당기(제15기 1분기)의 '주당액면가액' 및 '(연결)주당순이익'은 주식분할을 반영한 수치입니다.

다. 과거 배당 이력

(단위: 회, %)

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

7. 정관에 관한 사항

본 보고서에 첨부된 정관의 최근 개정일은 2021년 3월 31일로, 제14기 정기주주총회 (2021년 3월 31일 개최)에서 변경되었습니다.

가. 정관 변경 이력

정관변경일	해당주총명	주요변경사항	변경이유
2018.11.30	제12기 임시주주총회	- 상호 및 공고방법 내 홈페이지 주소 변경 - A종 및 B종 상환전환우선주식 조항 삭제	- 상호 변경 - A종 및 B종 상환전환우선주식의 보통주식 전환
2020.03.30	제13기 정기주주총회	- 사업 목적 추가 - C종, D종 및 E종 전환상환우선주식 조항 삭제 - 주식매수선택권 부여 후 주주총회 승인 추가 - 이사회 회의방식 변경	- 크래프톤타워 임차공간 중 일부 전대차에 따른 사업 목적 추가 - C종, D종 및 E종 전환상환우석주식의 보통주식 전환 - 벤처기업육성에 관한 특별조치법 내용 추가 - 상법 제391조 제2항 반영
2021.03.31	제14기 정기주주총회	전면 개정	- e스포츠 사업을 위한 사업 목적 추가 - 향후 본점소재지 변경 대비 -발행할 주식 총수 및 주식분할에 따른 액면가 변경 - 주식 등의 전자등록을 위한 근거 조항 마련 및 관련 조항 개정 - 신주인수권 관련하여 자본시장법 제165조의6 및 상법 418조의 내용 반영 - 중소기업 유예기간 만료에 따라 벤처기업법에 따른 주식매수선택권 관련 조항 내용 삭제 - 상법 개정에 따른 신주 배당기산일 규정 삭제 및 동등배당 조항 신설 - 정기주주총회 개최의 유연성을 위한 기준일 규정 수정 및 관련 조항 개정 - 사채의 발행조항 신설 및 이사회 결의로 발행 가능한 사채의 발행한도 상한 변경 - 감사위원회, 사외이사후보추천위원회 및 기타 위원회 설치 근거 마련 - 감사에 관한 규정을 감사위원회에 관한 조항으로 변경 - 사외이사 후보 추천 절차 등에 관한 조항 추가 - 기타 상장회사에 필요한 내용 추가 및 개정

II. 사업의 내용

1. 사업의 개요

가. 업계의 현황

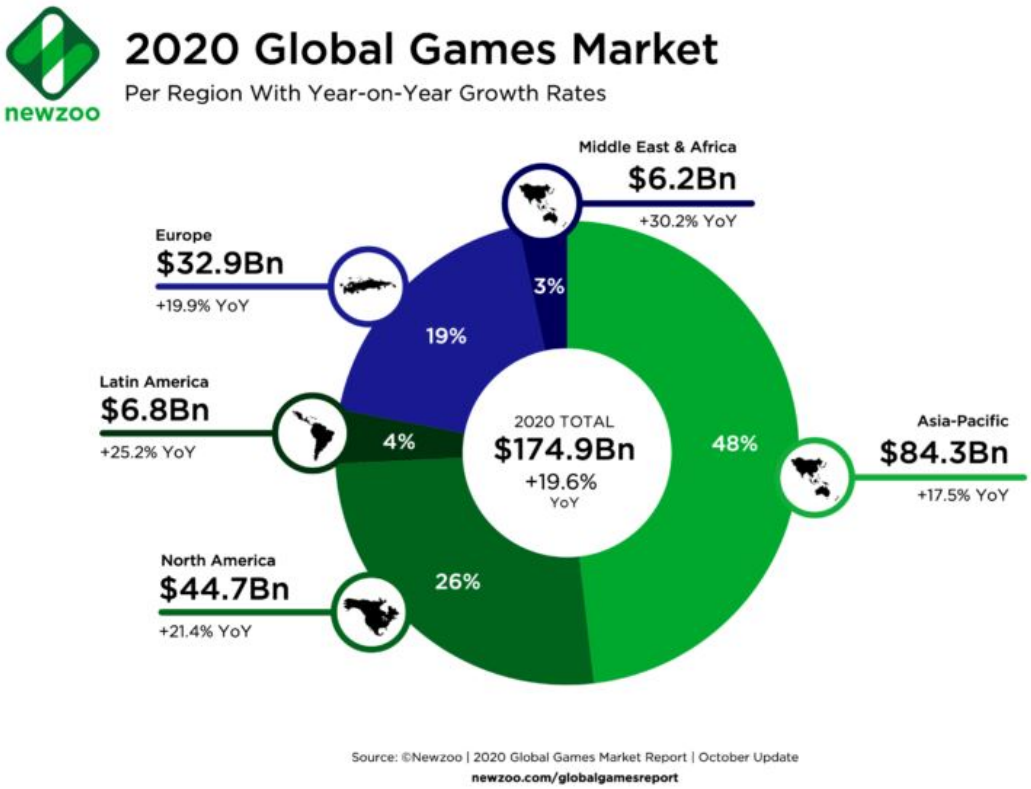
(1) 산업의 특성

게임은 상대적으로 쉬운 접근성과 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 확대되고 있으며, COVID-19로 인해 높아진 대내외 불확실성에도 게임 이용자들의 수요는 오히려 증가하여 높은 고부가가치와 경제성을 창출하고 있습니다. 또한 언어, 국가, 문화 등의 장벽이 상대적으로 낮고 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 가능하여, 이를 통해 이용자를 지속적으로 유입하고 신규 비즈니스 기회 발굴을 위한 노력을 하고 있습니다. 중장기적으로는 AR, VR, 클라우드 등 신기술에 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

2020년 글로벌 게임 시장은 COVID-19 영향으로 인한 게임 소비 및 이용자 확대, 휴대성과 접근성이 뛰어난 모바일게임과 차세대 콘솔 기기 출시 등이 전체 시장 성장을 견인하였습니다. 글로벌 시장 조사기관 Newzoo에 따르면 글로벌 게임 시장은 2020년 전년 동기 대비 19.6% 성장한 약 1,749억 달러 규모로 성장한 것으로 추정되며, 2023년까지 약 2,179억달러 규모로 확대되며 중장기적으로도 최근의 확장세를 지속할 것으로 예상됩니다. 권역별로는 아시아가 약 48%로 가장 높은 비중을 차지하고, 북미(26%), 유럽(19%), 남미(4%), 중동 및 아프리카(3%)로 구성되고 있습니다.



글로벌 게임 시장의 성장 추이를 플랫폼별로 살펴보면, 2010년 이후 최근 시장의 성장을 견인해온 모바일게임의 고성장이 유지되며 타 플랫폼의 성장세를 압도할 것으로 예상됩니다. 모바일게임은 2023년까지 PC게임 시장의 점유율을 침투하며 전체 시장 점유율의 절반 이상의 비중을 차지할 것으로 전망되는데, 특히 인도, 남미와 같은 신흥시장은 전반적인 인구 성장과 스마트폰 보급율 확대로 신규 이용자들이 지속 유입되고, 선진국에서는 5G, 스마트폰 고사양화 기반 성장, 멀티 플랫폼(Multi-
Platform) 및 클라우드 서비스에 힘입어 PC 또는 콘솔에서만 즐길 수 있었던 게임을 모바일로도 즐길 수 있게 되어 기존 이용자들 또한 모바일로의 유입이 가속화될 것으로 판단됩니다
.
Newzoo는 전체 시장 내 모바일게임 점유율이 2020년 49%까지 확대된 것으로 분석하고 있으며, 콘솔게임 시장 또한 차세대 기기 출시로 지속적으로 성장하며 전체 시장 내 점유율은 소폭 증가할 것으로 전망하고 있습니다. 반면, PC게임 시장은 모바일이나 콘솔게임 시장 성장 보다는 둔화되겠으나, AAA급 신작 출시에 따라 하드코어 및 미드코어 이용자들이 꾸준한 성장을 견인할 것으로 예상됩니다.

최근 하나의 게임을 모바일과 PC, 콘솔 등에서 동시에 플레이할 수 있는 멀티 플랫폼(Multi-Platform), 크로스플레이(Cross-Play) 출시가 산업 전반에서 활발히 이루어지며, 게임 플랫폼 간 경계도 불분명해지고 있습니다. 과거 고사양 게임은 PC 및 콘솔에서만 가능하였으나, 모바일 IT기기의 고사양화에 힘입어 모바일 기기에서도 PC 및 콘솔 사양의 게임을 원활히 즐길 수 있게 되었으며, 게임 개발사들이 PC 및 콘솔에서 성공한 IP를 모바일로 재출시하는 경향은 더욱 뚜렷해지고 있습니다. 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 출시를 통해 한국 게임의 글로벌 경쟁력은 한 단계 높아질 것으로 기대되는데, 이용자 측면에서는 언제 어디서든 게임을 즐길 수 있는 환경을 구현하기 쉽고, 게임사 측면에서는 북미, 유럽은 콘솔, 아시아는 모바일 게임 등 국가별 플랫폼 선호도에 따라 각 시장에 대응할 수 있는 역량을 갖추게 되는 이점이 존재합니다.
나아가, 게임을 '보면서 즐기고, 소통할 수 있는 콘텐츠'로서의 매력이 부각되며 e스포츠 산업 또한 전세계적으로 큰 인기를 얻고 있습니다. 지난 2018년 자카르타-팔렘방 아시안게임에 e스포츠가 시범 경기로 선정되었고, 다가오는 2022년 항저우 아시안게임에서는 e스포츠가 정식 종목으로 채택되어 또다른 성장의 기회가 기대됩니다. Newzoo에 따르면 2020년 글로벌 e스포츠 시장 규모는 9.5억달러 수준으로 2023년까지 약 16억 달러 규모까지 확대될 것으로 전망되고, e스포츠 시청자 수는 전년 동기 대비 9.6% 증가한 4억 3,500만명에 달하는 것으로 추정됩니다.
이러한 e스포츠의 인기는 게임의 '보는 재미'를 통해 더 많은 대중들이 게임에 관심을 갖게 되는 긍정적 영향과 관련 게임 콘텐츠의 인기도 함께 상승하는 선순환 효과를 낳고 있습니다. 향후에도 다양한 게임 장르와 플랫폼, 스트리밍 서비스 확대, 대회 상금 및 광고 등 기업의 스폰서십을 기반으로 e스포츠는 글로벌 게임 시장의 지속적인 성장에 기여할 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 경기 변동에 대한 민감성이 높다고 보기 어렵습니다.
다만, 전통적인 PC와 콘솔게임의 경우 시간적 또는 공간적 제약으로 인해 실내활동이 잦아지는 겨울 계절 또는 명절, 방학 등 이벤트가 예정된 시기에 수요가 증가하는 편입니다. 그러나 최근 시장의 성장을 견인하고 있는 모바일게임의 경우, 개개인이 휴대하는 스마트폰 등 모바일 기기를 이용함에 따라, 게임 경험 및 플레이에 대한 시간적 또는 공간적 제약이 매우 낮은 뛰어난 접근성으로 인해 계절성이 비교적 낮게 나타납니다.

(4) 국내외시장 여건 및 경쟁상황
게임 시장은 빠르게 성장하며 많은 사업자가 시장에 진출하였고, 시장 내 꾸준한 경쟁은 시장을 더욱 발전시키는 촉매제가 되어 왔습니다. 그러나, 최근에는 그 어느 때 보다 시장 참여자 간의 경쟁 강도가 더욱 격화되고 있습니다. 과거 시장 성장 초기에는 중소규모의 게임사들도 규모에 상관없이 신작 개발과 흥행이 용이했고, 시장의 확대와 함께 높은 수익성을 누릴 수 있었으나, 점차 시장이 성숙 단계에 접어들며 게임산업 전반적으로 대형 게임사들이 전체 산업의 매출 규모를 대부분 차지하며 점차 규모의 경제가 작용하는 시장으로 변화하고 있는 상황입니다.
이어서 최근에는 신작 개발보다는 과거 흥행에 성공한 검증된 IP에 기반한 게임을 개발하여 기확보된 팬층과 인지도를 활용하거나, 대규모의 자본력 및 개발진을 바탕으로 지속적인 신작 개발 모멘텀을 이어나가는 사례, 이용자들의 높아진 눈높이를 충족시키기 위한 그래픽과 게임성을 위한 게임의 고퀄리티화, 대중의 주목을 받기 위한 대규모 마케팅 비용 집행 등 게임의 흥행을 위해 수반되는 선점효과와 진입장벽 또한 점차 높아지고 있습니다.
또한, 게임 산업은 각 국가마다 요구하는 규제의 수준을 충족해야 합니다. 각 국가별 이용자들의 문화 및 특성에 부합하는 다양한 운영 전략을 수립해야 하며, 이를 위한 자체 글로벌 유통 네트워크를 갖추거나 글로벌 유통 네트워크를 이미 갖춘 퍼블리셔와의 협업 중요성 역시 부각되고 있습니다. 이러한 노력의 일환으로 최근 개발사가 자체 퍼블리싱 역량을 갖추어 직접 퍼블리싱 사업까지 확장하는 시도, 또는 퍼블리셔가 개발력 확보를 통해 자체 게임 IP 확대에 힘쓰는 등 개발사와 퍼블리셔 간의 사업 영역 구분 또한 유기적으로 진화하는 추세를 보이고 있습니다.

나. 회사의 현황
(1) 영업 개황
당사는 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로, 당사의 첫 개발 타이틀이자 국내 MMORPG 최초로 글로벌 시장에서 인정받은 '테라', 당사의 대표 게임 타이틀로서 전세계 200개국 이상에서 서비스되고 있는 '배틀그라운드', 2020년 12월 국내 출시 이후 올 하반기 북미, 유럽 시장에 출시 예정인 '엘리온'까지 다수의 글로벌 게임 IP를 확보하고 있습니다. 이러한 글로벌 전략의 성과로 인해 현재 당사의 매출 중 약 90%가 해외에서 발생되고 있으며, 전세계 권역에서 당사의 게임이 서비스되고 있습니다.

당사 및 종속회사가 현재 서비스를 운영 중인 주요 게임은 아래와 같습니다.

연번	게임명	개발 스튜디오	장르	플랫폼
1	'배틀그라운드' (PlayerUnknown's Battle Ground)	펍지	배틀로얄	PC, 모바일, 콘솔
2	'테라' (TERA)	블루홀	MMORPG	PC, 콘솔
3	'엘리온' (Elyon - Acscent: Infinite Realm)	블루홀	MMORPG	PC
4	'골프킹: 월드투어' (Golf King: World Tour)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
5	'미니골프킹' (Mini Golf King)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
6	'볼링킹' (Bowling King)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
7	'미스트오버' (Mistover)	크래프톤	RPG	PC, 콘솔

당사는 2020년 12월 펍지㈜, ㈜펍지랩스 및 ㈜펍지웍스를 합병하고, 당사 내에서 게임개발업을 영위하던 ㈜블루홀스튜디오를 분할하는 기업 지배구조 개편을 단행하였습니다. 합병을 통하여 사업 및 지원 조직이 통합되어 멀티 타이틀을 효과적으로 자체 서비스할 수 있는 역량과 스케일을 확보하고, 총 4개의 독립 스튜디오 체제로 전환하여 개발 조직이 명확한 정체성을 바탕으로 온전히 제작에 집중하며 지속 성장 가능한 환경을 조성하였습니다.
이러한 지배구조 개편을 통해 모회사인 당사는 개발 초기단계부터 산하 개발 스튜디오와의 지속적인 커뮤니케이션을 통해 게임의 개발 계획과 방향성을 발전시키고, 출시를 위한 마케팅 계획의 추진, 서비스 운영 전략의 집행 등의 역할을 수행하고 있습니다. 당사는 향후에도 역량있는 개발사를 발굴하고 관계사로 편입하는 전략을 통해 경쟁력 높은 게임을 개발하고, 온라인 게임 서비스 시절부터 축적한 퍼블리싱 노하우를 모바일 게임에도 접목하는 전략 등을 통해 기업가치를 극대화할 계획입니다.

당사의 개발 스튜디오 현황은 다음과 같습니다.

개발 스튜디오	전문 장르	비고
펍지	배틀로얄, 서바이벌	- '배틀그라운드' 개발사 - '배틀그라운드', '배틀그라운드 모바일' 등 대형 배틀로얄 개발 경험을 보유 - '배틀그라운드: New State', 'Thunder Tier One' 등 개발 중
블루홀	MMORPG	- 당사 내 In-House 스튜디오 형태에서 2020년 12월 분할신설 - '테라', '엘리온' 등 대형 MMORPG 개발 경험 보유
라이징윙스	캐주얼 (스포츠, 아케이드)	-㈜피닉스와 ㈜딜루젼스튜디오가 합병하며 신설 - '볼링킹', '골프킹' 등 캐주얼 모바일게임 개발 전문
Striking Distance Studios	서바이벌, 호러	- 서구권에서 AAA급 타이틀을 주로 제작하던 제작진을 주축으로 미국 캘리포니아에 설립 - AAA급 게임인 'The Callisto Protocol'을 2022년 PC, 콘솔 플랫폼에서 출시 목표로 개발 중

이와 같이 당사는 국내외 최고 수준의 개발스튜디오를 보유하고 있으며, 게임시장 내경쟁력 높은 차별화된 개발 역량을 보유하고 있습니다. 뿐만 아니라, 다년간에 걸친 글로벌 전개 및 서비스 운영 역량에 따라 축적된 노하우를 바탕으로 글로벌 시장 영향력을 키워갈 전략입니다.

(2) 경쟁우위 요소
1) 글로벌 핵심 IP 보유
게임 시장에서 초기 이용자 유입에 가장 영향을 크게 미치는 것은 단연 핵심 IP입니다. 핵심 IP가 이용자 유입에 영향을 미치는 이유는 다양한데, 우선 핵심 IP는 시간의 경과에도 불구하고 스테디셀러로 남아 이용자들의 관심을 꾸준히 받고, 자체적으로 팬층을 보유하고 있어 인지도 면에서 신작 게임 대비 훨씬 유리한 고지를 점하고 있습니다. 또한, 핵심 IP를 활용한 세계관 확장과 차기작 출시에 있어서도 수많은 신작 게임들이 출시되는 상황에서 이용자들의 선택을 받을 수 있도록 해주는 선점 효과가 존재합니다. 뿐만 아니라, 핵심 IP가 지닌 자체적 마케팅 효과는 상대적으로 미디어를 통한 마케팅을 적게 하더라도 이용자 유입을 이끌 수 있기 때문에, 게임 개발사 입장에서는 게임의 흥행을 상당 부분 보장해주는 매력적인 요소입니다.
당사의 글로벌 핵심 IP인 '배틀그라운드'는 정식 출시 이전부터 화제작으로 떠오르며 글로벌 게임 시장에서 주목을 받았습니다. 2017년 3월 글로벌 게임 유통 플랫폼인 Steam에서 시작한 '배틀그라운드'는 정식 출시 전 게임을 선출시하는 개념인 Early Access 상태임에도 불구하고, 서비스 첫날부터 1위 달성, 최단기간(16일) 만에 100만장 판매기록 달성, 9주 만에 300장 판매기록 달성, 출시 13주만에 판매량 400만장을 달성하며, 누적 매출 1억 달러를 넘어섰습니다.
당사는 '배틀그라운드' IP를 전세계 이용자들에게 더욱 오랫동안 사랑받을 수 있는 프랜차이즈로 발전시키고 있습니다. 이러한 전략의 일환으로, '배틀그라운드'의 세계관을 확장하는 차기작 모바일게임 '배틀그라운드: New State'를 자체 개발하여 2021년 하반기 출시를 예정하고 있으며, Android 한정 사전예약에서 별도의 마케팅 없이 43일만에 1천만명의 유저를 유치하는 등 핵심 IP의 수혜를 누리고 있습니다. 보다 장기적으로는 IP 확장을 게임 내에서 그치지 않고 콘텐츠 엔터테인먼트 사업까지 독립적인 프로젝트로 확장하여 다양한 콘텐츠 포트폴리오를 구축해나갈 계획입니다.

2) 글로벌 개발 및 기술 역량 확보
최근 게임 산업 내 무수히 많은 게임이 출시되고 최첨단 IT 기술이 적용됨에 따라 게임 개발도 전문화, 고도화가 이뤄지고 있습니다. 이를 즐기는 이용자들의 눈높이 또한 계속해서 높아

지고 있으며, 이를 충족하기 위해 게임에 적용되는 기술적 난이도는과거 대비 현저히 높아졌습니다.
당사의 대표 핵심 IP인 '배틀그라운드'의 성공 또한 다양한 문화를 경험한 글로벌 Talent 조합에 기인하는데, 현재 당사는 전세계 주요 권역에 글로벌 개발팀을 확보하고 확장 가능한 시스템적 환경을 구축하고 있습니다. 당사의 경쟁력 중 하나인 건플레이구현을 예로 들면, 과거에는 탄도의 움직임을 레이저 형식의 일직선으로 구현했으나, 당사의 경우 탄도의 움직임과 물리적 구현, 총기 감각을 이해하는 뛰어난 감각을 지닌 엔지니어가 개발에 필수적으로 참여하고 있습니다. 이러한 핵심 역량을 지닌 개발진은 전 세계적으로 매우 소수입니다.
한편, 전 세계적으로 볼 때 권역별로 개발 인력이 서로 기술적 장점을 지닌 부분이 상이합니다. 한국과 중국 등 아시아권은 과거부터 대규모 온라인 게임에 강점을 지녀 다중 접속 환경의 게임을 만드는 역량과 라이브 서비스에 강점을 지니고 있습니다. 반면, 서구권은 콘솔로 대표되는 싱글플레이 비디오게임이 주력이었던 만큼 그래픽과 엔지니어링에 강점을 지니고 있습니다. 게임이 엔지니어링, 디자인, 아트라는 3가지 요소가 복합적으로 융합되어 만들어지는 상품이라는 점을 고려해 볼 때, 당사와 같이 글로벌 개발진을 주요 권역에 두루 갖추어 각 스튜디오별 전문 인력 간 협업을 효과적으로 이끌어낼 수 있는 게임회사는 글로벌 대형 게임사 중에서도 매우 제한적입니다.

3) 글로벌 라이브 서비스 역량(Live Ops)
국내 게임 시장의 경쟁이 격화됨에 따라 게임 시장 내 해외 진출 기회가 더욱 중요해지고 있습니다. 그리고, 음악, 소설, 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 이용자 성향 및 흥행 장르의 차이 등 국내와 확연히 다른 해외 게임 시장의 환경으로 인해, 단순히 게임 제작 후 특별한 현지화 과정 없이 언어만 해당 지역의 언어로 변화해서 출시하는 '원빌드
(One-build)' 방식의 진출은 점점 차별화되기 어려운 상황입니다. 이렇게 이용자 성향 차이가 존재하고 문화적으로도 차이를 보이는 해외 시장에 대해 당사와 같이 다양한국가에서 게임을 전개 및 운영한 경험 또한 게임사의 핵심 역량으로 자리잡고 있습니다.
단순 in-game 서비스 역량 뿐 아니라 out-game 측면 서버 관리 및 운영 능력 또한 글로벌 시장에서 게임을 서비스 하기 위해서는 매우 중요한 경쟁우위 요소입니다.당사의 '배틀그라운드' PC의 경우 최고 동시 접속자가 330만 수준까지 도달했던 만큼 많은 트래픽량을 대응하고, 서비스해온 운영 노하우와 세계 각지에 서버를 두고 글로벌 서버 관리를 할 수 있는 능력은 당사만의 차별점입니다.
추후 출시되는 일부 차기작의 경우에도 모 퍼블리셔-자 스튜디오 체계로 직접 퍼블리싱을 진행할 계획임을 감안할 때, 단순 개발사가 아닌 글로벌 게임을 서비스할 수 있는 역량 보유는 당사의 글로벌 게임사로서의 입지를 더욱 공고히 해줄 것입니다.

4) 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 컨버팅 기술력
각 게임 플랫폼과 주요 수요층에 대한 이해도를 바탕으로 PC에서 모바일, 콘솔 등으로 하나의 게임 IP를 변환해 나가는 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 변환 역량 역시 당사의 주요 경쟁력 입니다. 예를 들어, 같은 게임이더라도 모바일 이용자를 위해서는 접근성 낮은 항목을 대폭 줄인 라이트 버전에 가까운 게임을 제공하고, 콘솔 유저를 위해서는 화려한 그래픽과 사운드에 대한 수요를 충족시키며, PC 유저를 위해서는 온라인 멀티플레이에 대한 수요를 충족시켜줄 필요가 있습니다. 각각의 게임을 각각의 플랫폼으로 개발하는 것은 비교적 용이하나, 하나의 완성된 게임을 각각의 플랫폼 특성에 맞춰 빠르게 출시하는 것은 해당 게임이 이용자들에게 인기를 끄는 핵심 가치를 잃지 않고, 플랫폼별 수요에도 충족해야 하기 때문에 각 수요층에 대한 높은 이해가 선행되어야 합니다.

당사의 경우, PC-모바일-콘솔 플랫폼 버젼을 동시 서비스 중으로 라이브 서비스를 진행하며 함께 개발하고, 빠른 시일 내 업데이트 하는 역량을 확보하였으며, 이러한 기술적 경쟁력을 지속 확대하고 있습니다.
궁극적으로 게임 산업은 하나의 문화 콘텐츠로서 단순히 국내 시장보다는 해외 시장에서 더 큰 기회가 있을 것으로 예상되는 가운데, 자사의 게임을 얼마나 다양한 환경에서 여러 플랫폼에 최적화시켜 노련하게 전개하고 운영하는 능력이 향후 해외 시장에서의 성패를 가를 것으로 예상됩니다. 그리고, 이를 위해서는 당사가 그동안 해외 시장에서 자사의 게임 서비스를 통해 장기간 데이터를 축적하고, 이를 분석하여 실제 운영에 접목해온 능력이 핵심 경쟁우위로 자리잡을 것으로 판단됩니다.

(3) 신규사업
(1) 신흥시장 지역 확장
당사는 창립 초기부터 글로벌 시장 진출에 대한 목표를 갖고 해외 진출을 확대해왔으며, 북미, 유럽, 중국 등의 기존 시장 외에 향후 성장성이 주목되는 인도, 동남아, 중동을 포함한 신흥시장에 주목하고 있습니다. 특히 인도의 경우 '배틀그라운드 모바일'의 누적 다운로드 건수가 약 1억7,500만 건을 기록, 전체 다운로드 건수의 24%를 차지하는 등 유의미한 성과를 달성하였습니다. 이러한 성과를 통해 당사는 인도 시장 내 확장 가능성을 발견하였고, 사업을 더욱 본격화하기 위하여 2020년 11월 인도 법인을 설립하였습니다. 최근 인도 내에서도 '배틀그라운드' e스포츠 에 대한 인도 이용자들의 관심과 호응이 높아진 만큼 향후 인도 시장 내 e스포츠 관련 전략적 협업 강화를 위해 2021년 3월 인도 e스포츠 기업 Nodwin Gaming Private limited에 지분투자를 진행하였습니다.

(2) 엔터테인먼트 콘텐츠 확장
당사의 주력 사업인 게임 개발에서 더 나아가 엔터테인먼트 콘텐츠 분야로 사업을 확장해 나가고자 합니다. 단순히 기존 게임의 영속성을 확장하기 위한 콘텐츠 제작이 아니라, 글로벌 시장에서 경쟁력 있는 엔터테인먼트 사업자로의 자리매김을 위하여 2020년 2월 PUBG Entertainment, Inc.을 설립하였고, 당사의 대표 게임 IP인 '배틀그라운드'의 세계관에 바탕한 게임 외적 콘텐츠를 제작하여 다양한 대중이 즐길 수 있게 선보이는 것을 목표하고 있습니다. 게임을 중심으로, 게임이 다른 엔터테인먼트의 형태로 제작되기도 하고, 또는 다른 엔터테인먼트 콘텐츠를 게임화 할 수 있는 다채로운 IP 포트폴리오를 구축하고 강화해 나갈 것입니다. 이러한 노력의 일환으로, 당사는 2020년 8월 영상컨텐츠 제작 역량을 보유한 ㈜히든시퀀스에 지분투자를 진행하였습니다. 앞으로도 확장 가능성이 있는 게임 IP를 기반으로 e스포츠, 드라마, 영화, 웹툰 등 다양한 형태의 콘텐츠로 제작하고, 게임화가 가능한 원천 IP를 지속 확보해 나갈 계획입니다.

(3) 인공지능 관련 기술 개발
글로벌 주요 IT 기업들은 빅데이터 분석, 활용 및 적용을 위해 AI 기술 투자에 적극적인 모습을 보이고 있으며, 국내에서도 스마트팩토리, 의료 인공지능 등 다양한 분야에서 AI에 대한 연구개발이 이뤄지고 있습니다. 게임 산업에서도 최근 빅데이터 및 이를 활용한 AI 기술의 진보가 새로운 성장 동력이 될 것으로 예상하는 가운데, 당사 역시 AI가 적용될 수 있는 사업 범위를 제작 및 개발 과정의 효율화를 돕는 제작 도구 뿐 아니라 딥러닝 기술에 바탕한 새로운 장르 개척과 창조성을 극대화할 수 있는 방안으로 판단하고 2020년부터 인공지능 관련 기술 개발 프로젝트를 진행하고 있습니다. 본 프로젝트를 진행하는 과정에서 축적된 기술은 당사 및 종속회사가 콘텐츠를 제작하거나, 이용자의 게임 플레이 패턴에 대한 인사이트를 찾는데 활용되어 향후 당사의 핵심자산이 될 것으로 전망하고 있습니다.

2. 주요 서비스 등

가. 주요 서비스 등의 현황

(1) 연결기준

(단위 : 백만원)

사업부문	구분	품목	제15기 1분기 (2021년 1분기)		제14기 (2020년)		제13기 (2019년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	온라인	'배틀그라운드', '테라' 등	66,068	14.33%	264,899	15.86%	450,862	41.46%
	모바일	'배틀그라운드', '테라' 등	378,834	82.18%	1,341,370	80.30%	545,639	50.17%
	콘솔	'배틀그라운드', '테라' 등	4,019	0.87%	29,499	1.77%	80,245	7.38%
	기타	기타	12,072	2.62%	34,660	2.07%	10,733	0.99%
합 계			460,993	100.00%	1,670,428	100.00%	1,087,480	100.00%

(2) 별도기준

(단위 : 백만원)

사업부문	구분	품목	제15기 1분기 (2021년 1분기)		제14기 (2020년)		제13기 (2019년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	온라인	'테라' 등	60,954	13.61%	22,235	23.30%	6,366	52.60%
	모바일	'테라' 등	373,897	83.51%	56,168	58.85%	31	0.26%
	콘솔	'테라' 등	3,150	0.70%	3,011	3.16%	4,794	39.62%
	기타	기타	9,727	2.17%	14,023	14.69%	911	7.52%
합 계			447,728	100.00%	95,437	100.00%	12,102	100.00%

나. 주요 서비스 등의 가격변동 추이

주요 게임인 '배틀그라운드'의 온라인과 콘솔버전 또한 최초 다운로드 시 지불하는 판매가격(Buy-to-Play) 외에 게임 내에서 유료 아이템을 구매할 수 있는 시스템을 채택하고 있습니다. 모바일 버전의 경우 게임을 다운로드하는 시점에는 과금하지 않지만 게임 내에서 별도의 개별 아이템 또는 '패스권' 등을 구매할 수 있는 인앱결제
(In-App Purchase, 부분 유료화)를 시행하고 있습니다.
온라인과 콘솔 버전의 최초 구매 시 판매 가격은 다음과 같습니다.

(단위 : 원, USD)

구분		제15기 1분기 (2021년 1분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)
온라인	국내	₩32,000	₩32,000	₩32,000
	국외	$29.99	$29.99	$29.99
콘솔	Xbox	$29.99	$29.99	$29.99
	PlayStation	$29.99	$29.99	$29.99

3. 생산 및 설비

당사 및 종속회사는 게임 개발 및 서비스를 주사업으로 하고 있어 생산설비를 구비하고 있지 않습니다. 다만, 게임 개발 및 서비스 제공 등을 위하여 보유중인 유형자산에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항' 중 '3.연결재무제표 주석 7. 유형자산'을 참조하시기 바랍니다.

4. 매출에 관한 사항

가. 매출실적

(1) 연결기준

(단위 : 백만원)

사업부문	구분	제15기 1분기 (2021년 1분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)
게임	한국	26,092	88,977	86,264
	아시아	402,892	1,432,491	815,328
	북미/유럽	23,352	130,873	161,052
	기타	8,657	18,087	24,835
합 계		460,993	1,670,428	1,087,480

(2) 별도기준

(단위 : 백만원)

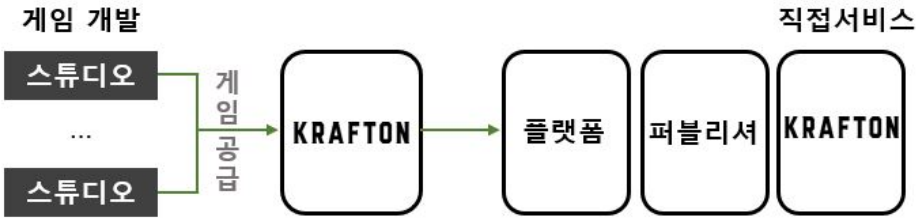
사업부문	구분	제15기 1분기 (2021년 1분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)
게임	한국	22,027	19,276	1,569
	아시아	400,111	64,701	4,485
	북미/유럽	17,977	9,918	5,735
	기타	7,613	1,542	313
합 계		447,728	95,437	12,102

나. 판매경로 및 전략

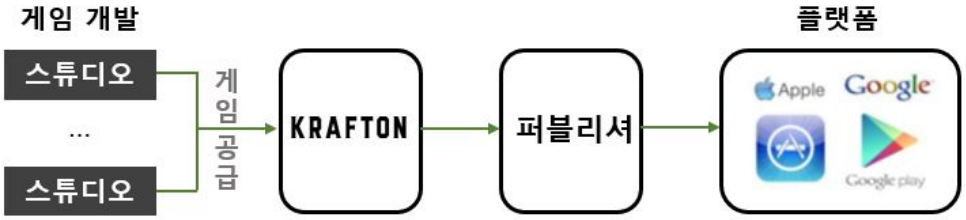
(1) 판매경로

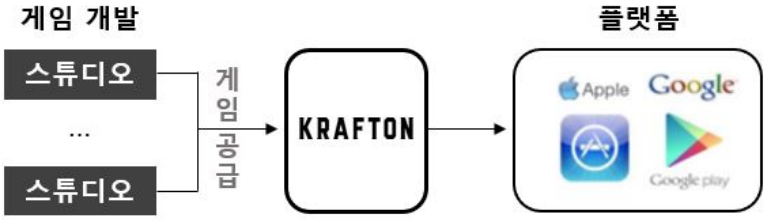
당사는 당사 및 종속회사의 스튜디오에서 개발한 게임을 직접 서비스하거나 플랫폼을 이용한 서비스 및 퍼블리셔를 통하여 서비스 하고 있습니다. 각 경로별 판매방법은 다음과 같습니다.

[온라인 게임]

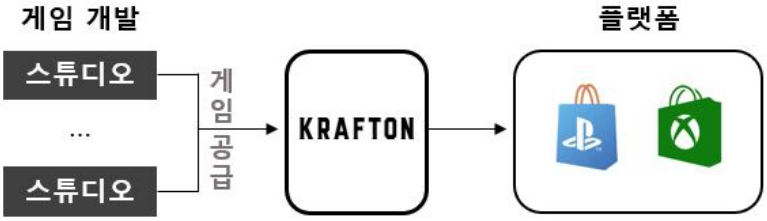


[모바일 게임]





[콘솔 게임]



(2) 판매전략

1) 인플루언서/스트리밍 서비스 마케팅

인플루언서, 크리에이터 마케팅 전략은 유명 스트리머가 스트리밍 방송을 통해 게임을 플레이하는 방식을 통해 신규 유저들에게는 게임을 소개하고, 이탈유저들에게도 게임에 대한 관심을 환기시킬 수 있어 당사 게임을 알릴 수 있는 효과적인 마케팅 방법입니다. 또한 직접 게임플레이를 하지 않는 사람도 게임의 팬으로 만들 수 있어, 잠재적인 수요자를 확보할 수 있는 효과가 있습니다. 당사는 자체적으로 영향력있는 크리에이터 파트너들을 직접 선정하고 협업하기 때문에 Mass Marketing에 효과적인 비용으로 마케팅을 진행하고 있습니다. 이와 같이 당사는 잠재 이용자에 도달 가능한 인플루언서 풀을 활용하고, 이들의 적극적 참여를 위한 자체 브랜드 콘텐츠 제작, 공식 SNS 콘텐츠 참여 기회 제공, 파트너 동반성장 프로그램 등을 통해 높은 활동성을 장려하며 게임의 브랜드 인지도도 함께 향상시키는 전략을 수행하고 있습니다.

2) e스포츠

당사는 '배틀그라운드' e스포츠 대회인 PUBG Continental Series(PCS)를 연 2회, PUBG Global Championship(PGC) 대회를 연 1회 운영하고 있습니다. 정기적인 대회 이외에도 당사는 지난 2월5일부터 3월 28일까지 8주동안 전 세계 25개국 32개 팀이 출전한 PUBG Global Invitational. S(PGI.S)를 성공적으로 개최한 바 있습니다. PGI.S의 경우, 총 상금 규모가 705만 달러를 기록하며 2020년 기준 전세계 모든 e스포츠 리그 중 전체 2위를 기록했습니다. 당사가 이번 대회를 위해 제시한 상금은 350만 달러였으나, PGI.S 응원을 위한 게임 이용자들의 크라우드 펀딩이 이어지며, 총 상금 규모가 역대급 규모로 확대될 수 있었습니다. PGI.S는 32개 팀이 온오프라인으로 출전하여 진행되었고, 코로나19 팬데믹 가운데서도 성공적인 대회를 개최, 1천만 이상 Viewership을 달성하는 등 e스포츠 대회의 새로운 혁신을 전세계에 보여주었습니다. 당사는 다가오는 2021년 6월과 9월에도 PCS를 개최하고, 11월에는 PGC를 개최해 지속적인 e스포츠 사업 확대에 힘쓸 계획입니다.
이러한 e스포츠 대회를 통해 게임에 대한 중계뿐만 아니라 대회기간 중 회사의 IP 홍보, 콜라보레이션 상품 출시 등 부수적인 마케팅 효과를 누릴 수 있습니다. 최근 e스포츠에 대한 대중의 관심도가 많이 높아짐에 따라 많은 기업들이 e스포츠 생태계에 큰 관심을 보이고 있으며, 당사는 영향력 높은 파트너사들과 다수의 스폰서쉽을 체결하는 등 강력한 파트너십 전략을 추진하고 있습니다. 이와 같이 e스포츠 운영을 통한 마케팅 효과를 통하여, 게임 이용자 확대는 물론 스폰서쉽, 중계권, 티켓, MD 상품 판매, 프로모션 등을 통해 부가적인 수익 또한 기대가 가능합니다.

3) 기타

기타 여러 매체 및 수단들과 함께 마케팅을 진행하고 있습니다.

판매전략	내용
① 사전모집	사전등록 웹사이트를 제작하여, 게임 홍보 및 사전예약자에 한하여 게임 출시 후 혜택제공
② 매체광고	온라인, 모바일 및 TV 매체를 활용하여 유저 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 크로스프로모션	타 브랜드와 함께 제휴를 통한 광고영역 제공 및 콜라보 제품 제작하여 프로모션 진행

5. 시장위험과 위험관리

가. 시장위험

(1) 환율변동 위험

연결회사는 글로벌 영업활동을 수행함에 따라 기능통화와 다른 외화의 수입과 지출이 발생하고 있습니다. 이로 인해 환율변동위험에 노출되는 환포지션의 주요 통화로는 USD, EUR, JPY 등이 있습니다. 연결회사는 외화로 표시된 채권과 채무관리, 주기적인 관리를 하고 있습니다.
보고기간종료일 현재 연결회사의 화폐성 외화금융자산과 외화금융부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기말				전기말			
	USD	EUR	JPY	기타	USD	EUR	JPY	기타
외화금융자산	1,066,161,361	5,013,118	3,979,213	11,979,228	1,029,728,268	4,915,044	4,126,825	9,361,486
외화금융부채	75,662,157	1,871,474	187,871	1,085,391	58,888,070	4,527,675	1,394,318	1,800,953

보고기간종료일 현재 다른 모든 변수가 일정하고 해당 통화에 대한 원화의 환율이 5% 변동할 때 이와 같은 환율변동이 법인세비용차감전순손익에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당분기말	
	원화절상시	원화절하시
외화자산	(54,356,646)	54,356,646
외화부채	3,940,345	(3,940,345)
순효과	(50,416,301)	50,416,301

(단위 : 천원)

구분	전기말	
	원화절상시	원화절하시
외화자산	(52,406,581)	52,406,581
외화부채	3,330,551	(3,330,551)
순효과	(49,076,030)	49,076,030

(2) 이자율변동 위험
연결회사는 이자율 변동으로 인한 불확실성을 대비하기 위하여, 주기적인 금리동향 모니터링 등을 통해 이자율 위험을 관리하고 있습니다.
보고기간종료일 현재 이자율 변동위험에 노출되어 있는 금융자산 및 금융부채는 없습니다.

나. 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 전체 기간 기대신용손실을 사용하는 간편법을 적용합니다. 기대신용손실을 측정하기 위해 매출채권은 신용위험 특성과 연체일을 기준으로 구분하였습니다. 기대신용손실에는 미래전망정보가 포함되며, 당분기말의 손실충당금은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기말						
	90일 이내 연체 및 정상채권	180일 이내 연체	270일 이내 연체	1년 이내 연체	1년 초과 연체	개별 손상채권	계
기대 손실률	0.07%	2.77%	33.16%	91.77%	91.77%	100.00%	
총 장부금액	609,653,929	974,337	360,567	39,673	45,332	157,153	611,230,991
손실충당금	(428,551)	(27,010)	(119,556)	(36,408)	(41,601)	(157,153)	(810,279)

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

(단위 : 천원)

구 분	당분기	전분기
손상차손		
- 영업비용	(264,169)	26,407

6. 경영상의 주요 계약

(단위 : 억원)

계약상대방	목적	내용	계약체결 시기	계약금액
개인	사업 및 투자 등	서울시 성동구 성수동 소재 부동산 매입	2020년 11월	650

7. 연구개발활동

가. 연구개발 담당조직

당사는 부설연구소 및 연구개발조직과 종속회사인 Striking Distance Studios, Inc., ㈜블루홀스튜디오, PUBG Mad Glory, LLC, Bonus XP, Inc., PUBG Amsterdam B.V. 등을 통하여 신규 컨텐츠 개발 및 관련 제반기술에 대한 연구를 진행하고 있습니다.

나. 연구개발비용

연구개발비용은 당사 및 종속법인의 연구개발 조직의 개발활동과 직접 관련이 있는 비용을 합리적인 기준에 따라 산정한 금액을 적용하였으며, 종속기업의 사업부문 및 인력구성 등을 고려하여 연구개발활동이 주된 업무인 경우, 해당 법인의 전체 영업비용을 연구개발비용으로 산정하였습니다.

(단위 : 백만원)

과 목	제15기 1분기 (2021년 1분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)	비고
연구개발비용 계	64,466	208,838	15,037	-
연구개발비 / 매출액 비율 [연구개발비용계÷당기매출액×100]	14.0%	12.5%	1.4%	-

주1) 제13기의 연구개발비용은 당사 및 종속법인의 부설연구소 인력의 인건비를 기준으로 산정하였습니다.

다. 연구개발실적

연구과제	연구결과 및 기대효과
상수 시간 매치메이킹 시스템	매치메이킹의 경우 시간의 흐름에 따라 큰 변화가 없다는 것을 이용, 통계적으로 Match Making Rating(이하 'MMR') 구간을 적절하게 분리하고 MMR 구간에 맞는 유저들끼리 매칭하는 시스템 MMR의 고하와 상관없이 상수 시간에 매칭이 결정되기때문에 매우 빠른 매치메이킹을 유지할 수 있음
리더보드 시스템	동시에 시작하고 동시에 끝나지 않는 세션제 게임에서 모든 유저들의 게임 순서를 맞추어 MMR 계산과 리더보드 점수를 계산하는 시스템 빠른 시간안에 리더보드를 복구 할 수 있으며, 유저의 게임 순서를 모두 지켜주는 리더보드 서비스를 제공
게임서버 오토스케일링 개발	게임 서버들은 스테이트가 있기 때문에 일반적인 웹서비스의 오토스케일링을 사용할 수 없음. 셧다운 시도 중, 셧다운 중이라는 스테이트를 추가하여 게임이 진행중일 때 스케일인이 되지 않도록 개발 게임서버의 사용량에 따라 알아서 오토스케일링되고 각종 세팅들을 실시간으로 수정 할 수 있게 하여 운영 비용 감소
지역 자동 선택 시스템	유저가 직접 게임을 플레이하는 지역을 선택하는 것이 아니라 핑과 국가코드에 의해 자동으로 플레이 하는 지역을 선택, 시간대에 따라 특정 지역에는 게임을 플레이하기에 적절한 인원이 안될 수 있으므로 특정 지역은 인원수에 따라 자동으로 닫히고 열리게 되며, 세계 어떤 지역과 시간과 상관없이 게임 서비스를 제공할 수 있고 특수한 지역들의 경우에도 게임 서비스 가능
통계&리더보드 시스템	지역적으로 분리되어 있던 리더보드를 통합하여 관리하고 통계와 리더보드 데이터들이 합쳐서 관리되고 있던 것을 개인 통계 부분을 개인화하고 리더보드를 위한 데이터만을 따로 분리하여 관리하여 효율성과 속도 개선
세션 재입장 시스템	클라이언트 크래시나 모종의 이유로 원치 않게 게임에서 나가게 되었을 경우 게임에 재입장 할 수 있게 됨
크로스 플레이	Xbox과 PlayStation으로 나누어 있던 콘솔의 인프라를 합치고 같은 게임에서 플레이 할 수 있게 크로스 플레이를 개발하여 분리되거나 예외처리되어 있던 것들을 일반화하고 통합함으로 유지보수 비용 및 낭비되는 리소스 감소
게임 세션 서비스 분리	기존에 여러 게임 세션이 하나의 서비스로 합쳐서 관리되고 있던 것을 세션 하나당 하나의 서비스로 분리하여 관리하도록 개발하여 세션이 분리됨으로 버전 패치가 쉬워지고 기존 그룹 서비스가 하고 있던 일의 감소로 관리 리스크 또한 감소
핵 패턴 실시간 대응 시스템	로그를 통해 일정한 패턴이 나타났을 경우 핵으로 판단하는 시스템의 패턴사용법을 라이브도중 실시간으로 수정 가능하게 됨 기존 코드를 수정하여 패턴을 관리하는 시스템의 경우 엔지니어가 항상 코드 개발 및 배포에 관여했으나 실시간 툴로 제공하게 되어 엔지니어의 개입없이 핵 패턴을 빠르게 대응할 수 있게 됨으로써 게임 서비스 품질 향상
캐시 기반 세션 시스템	유저의 연결에 밀접한 관련이 있던 기존 매칭을 캐시 기반 시스템으로 매칭 데이터를 캐시에 전부 저장하는 방식으로 변경하여 유저의 접속 종료 없이 매칭 관련 시스템들을 패치하고 개편할 수 있게 되었고 버그 대응등이 간편해짐
하이브리드 클라우드를 사용한 대규모 게임 서비스의 운영기술 개발	단일 클라우드에 대한 종속성의 탈피, 지역적 특성에 따른 최적의 서비스 공급자 선택의 폭 확대를 통한 서비스 품질 향상 및 특정 클라우드의 장애 상황에 대한 내성 획득
Survey on Time Series Database	학계와 산업계의 시계열 정보 처리에 대한 최신 기술을 습득, Architecture와 Data Modeling의 관점에서 기존 Solution 구분 및 장단점 확인, 현업에 가장 적합한 Solution의 제시
Container Orchestration을 이용한 운영 자동화	Kubernetes를 기반으로 현업에서 요구되는 스케줄링, 클러스터링, 서비스 디스커버리를 만족하는 자동화된 운영 시스템 완성
시계열 정보 관리 시스템을 이용한 실시간 정보처리, 분석 시스템	시계열 정보에 대한 실시간 정보처리, 분석을 수행하는 시스템을 개발, 시스템 정보의 예측을 통한 장애 예보 기능 제공, 향후 경보와 처리 체계와 결합을 통해 완성된 서비스를 제공할 것으로 기대 게임 정보의 Anomaly Detection을 통한 DDOS 검출 기능 제공, 서비스 품질향상
향상된 Matchmaking 시스템	MMR기반의 Matchmaking은 사용자의 분포가 정규분포를 벗어날 경우 일관된 결과를 얻을 수 없고, 지역과 시간상 사용자의 범위가 한정될 경우, 복잡한 문제를 야기할 수 있어 소요 시간을 최소화 하고 그 결과가 균일하게 나오도록 동적 사용자 Clustring방법의 개발, 지정된 사용자 Cluster마다 다른 Policy를 지정할 수 있는 시스템의 개발로 균질한 결과물 제공
Network Traffic분산을 통한 DDOS 방어	다수의 사용자가 동일 경로를 사용할 경우, 의미 없는 DDOS Packet과 Data Packet으로 구분하여 처리하는데 어려움이 있어 각 사용자마 다른 네트워크 접속 경로를 제공하여 traffic을 분산하고, 특정 사용자의 접속 경로를 구분 할 수 있게 됨. 각각의 경로가 구분됨에 따라 상황에 맞는 방어 전략 수립가능 및 품질 향상

모바일 기기에서 High-Quality Rendering	모바일 기기에서 언리얼엔진4를 이용한 High-Quality 그래픽 구현을 위하여 Mobile OS의 Power Management하에서 실시간 부하 측정을 통한 최대 품질 측정 기술로 업계 최고 수준의 비주얼을 제공
Adaptive Level of detail (LOD)	한정된 자원에서 High-Quality Rendering을 보여주는데 LOD는 필수요소로, 모바일 기기의 제한된 화면 크기와 야외 환경을 대상으로 하는 게임의 특성을 고려하여, Adaptive LOD가 가장 유망한 접근 방법으로 판단, 일반적인 LOD에서는 원경에 있는 객체에 대한 Visibility를 높이고, 낮은 Visibility 또한 게임성의 일부이므로 visibility를 조절할 수 있는 LOD 방법에 대한 연구를 통해 원경에 표시되는 개체에 대한 적절한 Visibility의 제공 및 개체에 대한 부하 경감
Physics on Mobile Device	현대 3D게임에서 물리엔진의 역할은 모든 장면에서 몰입도를 높이는데 필수불가결한 요소이나 이를 모바일 기기에 적용하는 데에는 많은 어려움이 상존하며, 연산 처리량에 한정되지 않음. 파편화 되어 있는 다양한 모바일 기기에서 동일한 결과를 도출하는 결과물이 필요하여 적절한 수준의 Physics 제공을 통한 몰입감 있는 장면을 제작
Global Illumination on Mobile Device	Global Illumination은 3차원 그래픽에서 사실적인 Lighting을 추가하는 알고리즘으로, 게임 화면에서 몰입도를 높이는데 유용하나 이에 수반되는 높은 계산량과 정보의 양으로 인하여 모바일 기기에 적용 사례가 드물었음. 최소한의 사전 생성 자료를 적용하여 모바일 기기에서 Global Illumination의 적용 가능성을 타진, 사실적인 Lighting이 표현되는 장면을 제작
Mobile Handover에 내성을 가지는 네트워크 통신방법	Mobile Network에서 Handover는 필연적인 현상으로, 최상의 조건에서도 기지국간의 이동으로 인하여 발생하며, Mobile Network와 Wifi Network간, 5G와 LTE간의 Handover가 빈번하게 발생 또는 발생예상. Handover 발생이 게임 경험에 영향을 주는 영향을 최소화 할 수 있는 통신 방법을 설계하고 유효성을 검증, Handover상황에서도 끊김 없는 게임 서비스 제공
게임 시스템의 플랫폼 이식 패턴 연구	플랫폼 종속적인 게임 시스템 일부를 다른 플랫폼으로 이식, 이를 통해서 확인할 수 있는 플랫폼 변환 패턴들을 찾아내어 이후 다른 시스템들의 플랫폼 이식을 원활하게 할 수 있는 시스템 개발 기반 연구로 사용
효율적인 메모리 사용을 위한 Memory Allocator의 구현	기존 리스트 및 chunk풀 방식의 Memory Allocator 대비 새로운 자료구조를 도입하고 chunk풀을 재설계함으로써 메모리 할당과정의 성능저하 최소화 및 효율적인 메모리 사용을 할 수 있는 Allocator 구현

8. 그 밖에 투자의사결정에 필요한 사항

가. 지적재산권 보유현황

(단위 : 건)

구 분	상표권		디자인권		특허권		저작권	
	출원	등록	출원	등록	출원	등록	출원	등록
국내	13	253	-	11	9	15	-	13
해외	283	557	-	-	10	4	-	10
합 계	296	810	-	11	19	19	-	23

III. 재무에 관한 사항

1. 요약재무정보

가. 요약 연결 재무정보

(단위 : 백만원)

구 분	제15기 1분기 (2021년 1분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)
I. 유동자산	1,440,578	1,292,531	726,207
1. 현금및현금성자산	750,200	719,847	146,737
2. 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,120	12,070	141,690
3. 매출채권	610,421	462,478	367,855
4. 기타유동금융자산	39,915	54,358	37,677
5. 기타유동자산	27,922	43,778	32,247
II. 비유동자산	657,111	426,575	263,849
1. 관계기업투자	42,279	16,701	4,477
2. 당기손익-공정가치 측정 금융자산	36,598	28,068	31,163
3. 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	76,162	71,390	19,325
4. 유형자산	220,841	140,361	127,333
5. 무형자산	14,690	11,643	5,541
6. 투자부동산	161,561	68,679	-
7. 기타비유동금융자산	28,748	16,669	23,470
8. 기타비유동자산	4,918	4,862	4,937
9. 이연법인세자산	71,314	68,201	47,602
자산총계	2,097,688	1,719,106	990,056
I. 유동부채	509,714	406,676	287,985
II. 비유동부채	166,919	98,334	117,666
부채총계	676,633	505,010	405,651
I. 지배기업의 소유지분	1,421,055	1,214,096	584,405
1. 자본금	4,279	4,279	4,023
2. 자본잉여금	1,003,774	1,003,771	984,641
3. 기타자본	181,053	168,114	114,076
4. 이익잉여금(결손금)	231,950	37,932	(518,335)
II. 비지배기업의 소유지분	-	-	-
자본총계	1,421,055	1,214,096	584,405
부채와자본총계	2,097,688	1,719,106	990,056
구 분	2021.01.01~2021.03.31	2020.01.01~2020.12.31	2019.01.01~2019.12.31
I. 영업수익	460,993	1,670,428	1,087,480
II. 영업비용	233,815	896,557	728,183
III. 영업이익	227,178	773,871	359,296
IV. 법인세비용차감전순이익(손실)	271,378	666,768	361,845
V. 법인세비용	77,360	110,501	82,986
VI. 당기순이익(손실)	194,018	556,267	278,859

지배기업 소유주지분	194,018	556,267	278,859
비지배기업 소유주지분	-	-	-
Ⅷ. 기타포괄손익	2,913	36,179	(2,410)
Ⅷ. 당기총포괄이익(손실)	196,931	592,447	276,449
기본주당이익 (단위 : 원) (주1)	4,780	68,855	36,247
희석주당이익 (단위 : 원) (주1)	4,649	67,618	34,408
연결회사에 포함된 회사수	21	25	17

주1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 상기
제15기 1분기(2021년 1분기)의 '기본주당이익' 및 '희석주당이익'은 주식분할을 반영한 수치입니다.

나. 요약 별도 재무정보

(단위 : 백만원)

구 분	제15기 1분기 (2021년 1분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)
I. 유동자산	1,389,750	1,241,945	19,996
1. 현금및현금성자산	700,031	661,654	15,284
2. 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,120	12,070	-
3. 매출채권	608,163	460,026	1,472
4. 기타유동금융자산	51,125	70,180	1,894
5. 기타유동자산	18,312	38,015	1,346
II. 비유동자산	642,514	406,766	232,410
1. 종속 및 관계기업투자	64,244	35,877	115,659
2. 당기손익-공정가치 측정 금융자산	35,629	27,137	10,370
3. 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	76,162	71,390	19,213
4. 유형자산	186,522	105,523	73,398
5. 무형자산	11,119	6,921	2,561
6. 투자부동산	161,561	68,679	-
7. 기타비유동금융자산	37,003	25,285	8,486
8. 기타비유동자산	4,888	4,861	2,724
9. 이연법인세자산	65,386	61,094	-
자산총계	2,032,264	1,648,711	252,405
I. 유동부채	481,012	381,153	99,293
II. 비유동부채	141,220	66,755	66,534
부채총계	622,231	447,908	165,827
I. 자본금	4,279	4,279	4,023
II. 자본잉여금	2,026,671	2,026,668	972,499
III. 기타자본	135,319	121,676	67,028
IV. 결손금	(756,236)	(951,820)	(956,971)
자본총계	1,410,033	1,200,803	86,579
부채와자본총계	2,032,264	1,648,711	252,405
종속·관계·공동기업 투자주식의 평가방법	원가법	원가법	원가법
구 분	2021.01.01~2021.03.31	2020.01.01~2020.12.31	2019.01.01~2019.12.31
I. 영업수익	447,728	95,437	12,102
II. 영업비용	218,615	224,449	103,346
III. 영업이익(손실)	229,113	(129,012)	(91,244)
IV. 법인세비용차감전순이익(손실)	271,345	(55,728)	124,768
V. 법인세비용	75,761	(60,880)	864
VI. 당기순이익(손실)	195,584	5,152	123,904
VII. 기타포괄손익	3,618	36,789	(1,852)
VII. 당기총포괄이익(손실)	199,202	41,941	122,052
기본주당이익 (단위 : 원) (주1)	4,818	638	16,106
희석주당이익 (단위 : 원) (주1)	4,687	626	15,288

주1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 상기
제15기 1분기(2021년 1분기)의 '기본주당이익' 및 '희석주당이익'은 주식분할을 반영한 수치입니다.

2. 연결재무제표

분 기 연 결 재 무 상 태 표

제15기 1분기말: 2021년 3월 31일 현재

제14기 기말: 2020년 12월 31일 현재

주식회사 크래프톤 (단위 : 원)

과 목	제15기 1분기말	제14기 기말
자 산		
I. 유동자산	1,440,577,687,875	1,292,530,944,051
1. 현금및현금성자산	750,200,005,899	719,846,888,147
2. 유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,120,072,880	12,070,054,846
3. 매출채권	610,420,712,889	462,478,128,122
4. 기타유동금융자산	39,914,789,765	54,358,168,338
5. 기타유동자산	27,922,106,442	43,777,704,598
II. 비유동자산	657,110,625,704	426,574,787,589
1. 관계기업투자	42,279,385,782	16,700,535,919
2. 당기손익 공정가치 측정 금융자산	36,598,097,513	28,068,007,069
3. 기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산	76,162,281,071	71,389,743,771
4. 유형자산	220,840,771,589	140,361,410,427
5. 무형자산	14,689,620,907	11,643,324,593
6. 투자부동산	161,560,878,530	68,679,131,029
7. 기타비유동금융자산	28,748,016,741	16,668,888,392
8. 기타비유동자산	4,917,579,551	4,862,427,030
9. 이연법인세자산	71,313,994,020	68,201,319,359
자 산 총 계	2,097,688,313,579	1,719,105,731,640
부 채		
I. 유동부채	509,713,774,841	406,675,848,600
1. 유동성장기차입금	-	1,000,000,000
2. 당기손익 공정가치 측정 금융부채	-	774,000,000
3. 기타유동금융부채	229,832,412,033	218,039,966,886
4. 기타유동부채	90,668,615,457	94,569,311,131
5. 유동성충당부채	47,720,087,139	44,762,724,489
6. 당기법인세부채	141,492,660,212	47,529,846,094
II. 비유동부채	166,919,475,985	98,334,189,273
1. 순확정급여부채	11,631,641,609	14,809,815,298
2. 충당부채	12,254,060,226	5,289,452,007
3. 기타비유동금융부채	142,391,615,982	77,462,717,411

4. 이연법인세부채	642,158,168	772,204,557
부 채 총 계	676,633,250,826	505,010,037,873
자본		
I. 지배기업의 소유주지분	1,421,055,055,307	1,214,095,693,767
1. 자본금	4,278,618,500	4,278,518,500
2. 연결자본잉여금	1,003,773,602,044	1,003,771,194,569
3. 기타자본	181,052,651,003	168,113,934,186
4. 연결이익잉여금	231,950,183,760	37,932,046,512
II.비지배지분	7,446	-
자 본 총 계	1,421,055,062,753	1,214,095,693,767
부채와자본총계	2,097,688,313,579	1,719,105,731,640

분 기 연 결 포 괄 손 익 계 산 서

제15기 1분기: 2021년 1월 1일부터 2021년 3월 31일까지

제14기 1분기: 2020년 1월 1일부터 2020년 3월 31일까지

주식회사 크래프톤과 그 종속기업 (단위 : 원)

과목	제15기 1분기		제14기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
I. 영업수익	460,993,100,237	460,993,100,237	521,646,124,573	521,646,124,573
II. 영업비용	233,815,142,881	233,815,142,881	182,708,920,198	182,708,920,198
III. 영업이익	227,177,957,356	227,177,957,356	338,937,204,375	338,937,204,375
1. 기타수익	52,836,438,779	52,836,438,779	37,442,853,182	37,442,853,182
2. 기타비용	7,691,957,399	7,691,957,399	6,220,372,853	6,220,372,853
3. 금융수익	845,562,734	845,562,734	966,291,147	966,291,147
4. 금융비용	1,709,246,702	1,709,246,702	1,454,071,673	1,454,071,673
5. 지분법손익	(81,024,226)	(81,024,226)	-	-
IV. 법인세비용차감전순이익	271,377,730,542	271,377,730,542	369,671,904,178	369,671,904,178
V. 법인세비용	77,359,593,225	77,359,593,225	85,908,621,467	85,908,621,467
VI. 분기순이익	194,018,137,317	194,018,137,317	283,763,282,711	283,763,282,711
VII. 기타포괄손익	2,912,874,808	2,912,874,808	(2,395,967,937)	(2,395,967,937)
1. 후속적으로 당기손익으로 재분류 되지 않는 항목:				
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	3,617,583,273	3,617,583,273	(2,593,745,867)	(2,593,745,867)
2. 후속적으로 당기손익으로 재분류 되는 항목:				
해외사업환산차이	(704,708,465)	(704,708,465)	197,777,930	197,777,930
VIII. 분기총포괄이익	196,931,012,125	196,931,012,125	281,367,314,774	281,367,314,774
분기순손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분	194,018,137,248	194,018,137,248	283,763,282,711	283,763,282,711
비지배지분	69	69	-	-
총포괄손익의 귀속:				
지배기업소유주지분	196,931,012,260	196,931,012,260	281,367,314,774	281,367,314,774
비지배지분	(135)	(135)	-	-
IX. 주당이익				
1. 기본주당이익 (주1)	4,780	4,780	7,054	7,054
2. 희석주당이익 (주1)	4,649	4,649	6,783	6,783

주1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 상기 제 15기 1분기

및 제14기 1분기의 '기본주당이익' 및 '희석주당이익'은 주식분할을 반영한 수치입니다.

분 기 연 결 자 본 변 동 표

제15기 1분기 : 2021년 1월 1일부터 2021년 3월 31일까지

제14기 1분기 : 2020년 1월 1일부터 2020년 3월 31일까지

주식회사 크래프톤과 그 종속기업 (단위 : 원)

과 목	지배기업 소유주지분					비지배지분	총계
	자본금	연결자본잉여금	기타자본	연결이익잉여금 (결손금)	소계		
2020년 1월 1일(전기초)	4,022,749,000	984,641,280,206	114,076,171,236	(518,335,142,384)	584,405,058,058	-	584,405,058,058
총포괄손익:							
분기순이익	-	-	-	283,763,282,711	283,763,282,711	-	283,763,282,711
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	-	-	(2,593,745,867)	-	(2,593,745,867)	-	(2,593,745,867)
해외사업환산손익	-	-	197,777,930	-	197,777,930	-	197,777,930
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:							
주식보상비용	-	-	9,200,435,956	-	9,200,435,956	-	9,200,435,956
2020년 3월 31일(전분기말)	4,022,749,000	984,641,280,206	120,880,639,255	(234,571,859,673)	874,972,808,788	-	874,972,808,788
2021년 1월 1일(당기초)	4,278,518,500	1,003,771,194,569	168,113,934,186	37,932,046,512	1,214,095,693,767	-	1,214,095,693,767
총포괄손익:							
분기순이익	-	-	-	194,018,137,248	194,018,137,248	69	194,018,137,317
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	-	-	3,617,583,273	-	3,617,583,273	-	3,617,583,273
해외사업환산손익	-	-	(704,708,261)	-	(704,708,261)	(204)	(704,708,465)
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:							
비지배지분 유상증자	-	-	-	-	-	7,581	7,581
주식선택권의 행사	100,000	2,407,475	(1,492,875)	-	1,014,600	-	1,014,600
주식보상비용	-	-	10,027,334,680	-	10,027,334,680	-	10,027,334,680
2021년 3월 31일(당분기말)	4,278,618,500	1,003,773,602,044	181,052,651,003	231,950,183,760	1,421,055,055,307	7,446	1,421,055,062,753

분 기 연 결 현 금 흐 름 표

제15기 1분기 : 2021년 1월 1일부터 2021년 3월 31일까지

제14기 1분기 : 2020년 1월 1일부터 2020년 3월 31일까지

주식회사 크래프톤과 그 종속기업 (단위 : 원)

구 분	제15기 1분기	제14기 1분기
Ⅰ. 영업활동으로 인한 현금흐름	155,246,745,184	35,481,660,924
1. 영업에서 창출된 현금(주석 18)	144,508,685,388	45,273,200,405
2. 이자수취	184,048,025	532,966,356
3. 이자지급	(1,614,090,968)	(2,686,395,941)
4. 법인세 납부	12,168,102,739	(7,638,109,896)
Ⅱ. 투자활동으로 인한 현금흐름	(139,114,322,229)	(5,987,183,078)
1. 투자활동으로 인한 현금유입액	15,000,498,620	26,515,239,345
가. 단기금융상품의 감소	14,410,000,000	-
나. 단기대여금의 회수	70,168,439	33,213,114
다. 장기금융상품의 감소	154,477,844	-
라. 당기손익-공정가치 측정 금융자산의 처분	-	25,521,778,687
마. 보증금의 감소	275,444,581	876,367,304
바. 리스채권의 회수	85,034,413	83,880,240
사. 무형자산의 처분	3,000	-
아. 장기선급금의 감소	5,370,343	-
2. 투자활동으로 인한 현금유출액	(154,114,820,849)	(32,502,422,423)
가 .단기금융상품의 증가	-	(2,560,819,084)
나. 장기금융상품의 증가	-	(43,566,137)
다. 당기손익-공정가치 측정 금융자산의 취득	(8,491,169,744)	(23,394,000,000)
라. 보증금의 증가	(13,251,556,365)	(822,365,958)
마. 유형자산의 취득	(8,589,136,744)	(5,478,193,442)
바. 무형자산의 취득	(2,343,351,641)	(40,017,269)
사. 투자부동산의 취득	(95,197,307,297)	-
아. 관계기업 및 공동기업투자의 취득	(25,659,874,089)	-
자. 장기선급금의 증가	(62,266,087)	(163,260,463)
차. 파생상품부채의 감소	(520,158,882)	-
카. 연결범위 변동으로 인한 현금유출	-	(200,070)
Ⅲ. 재무활동으로 인한 현금흐름	(8,729,265,136)	(7,545,065,591)
1. 재무활동으로 인한 현금유입액	1,022,181	-
가. 주식선택권의 행사	1,014,600	-
나. 비지배지분의 증가	7,581	-
2. 재무활동으로 인한 현금유출액	(8,730,287,317)	(7,545,065,591)
가. 유동성장기채무의 상환	(1,000,000,000)	-
나. 리스부채의 지급	(7,730,287,317)	(7,545,065,591)
Ⅳ. 현금및현금성자산의 증가	7,403,157,819	21,949,412,255
Ⅴ. 기초 현금및현금성자산	719,846,888,147	146,736,946,985

Ⅵ. 현금및현금성자산의 환율변동효과	22,949,959,933	127,780,880
Ⅶ. 분기말 현금및현금성자산	750,200,005,899	168,814,140,120

3. 연결재무제표 주석

제15기 1분기 : 2021.01.01 부터 2021.03.31 까지

제14기 1분기 : 2020.01.01 부터 2020.03.31 까지

주식회사 크래프톤과 그 종속기업

1. 일반적인 사항

기준서 제1110호 '연결재무제표'에 의한 지배기업인 주식회사 크래프톤(이하 "지배기업")은 주식회사 블루홀스튜디오 등 21개의 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 경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117 (백현동,크래프톤타워)에 위치하고 있습니다. 지배기업은 2018년 11월 30일자로 주식회사 블루홀에서 주식회사 크래프톤으로 사명을 변경하였습니다.

지배기업은 온라인 및 모바일 게임 사업의 시너지효과 극대화 및 경영효율성 증대를 목적으로 2020년 9월 23일의 이사회 결의와 2020년 10월 29일의 임시주주총회 결의에 따라 2020년 12월 1일을 합병기일로 하여 펍지(주), (주)펍지랩스, (주)펍지웍스를 흡수 합병하였습니다.

한편, 지배기업은 핵심사업의 경쟁력을 강화 및 경영효율성 증대를 목적으로 2020년 9월 23일자 이사회 결의 및 2020년 11월 5일자 주주총회의 특별결의에 따라 20 20년 12월 1일을 분할기일로 하여 (주)블루홀스튜디오를 분할신설법인으로 하는 물적분할을 하였습니다.

수차례의 주식선택권의 행사 및 유상증자 등을 통하여 당분기말 현재 지배기업의 자본금은 보통주 4,279백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

주주명	소유주식수(주)	지분율
장병규	1,405,593	16.43%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	1,328,328	15.52%
벨리즈원 유한회사	553,846	6.47%
케이넷문화콘텐츠전문투자조합	460,000	5.38%
자기주식	438,552	5.12%
기타	4,370,918	51.08%
합계	8,557,237	100.00%

1.2. 종속기업의 현황

보고기간종료일 현재 연결재무제표 작성대상에 포함된 종속기업의 현황은 다음과 같습니다.

종속기업	소재지	지분율(%)		결산월	업 종
		당분기말	전기말		
(주)블루홀스튜디오	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
En Masse Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 공급
라이징윙스(주)	대한민국	100	100	12월	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매
PUBG Santa Monica, Inc.	미국	100	100	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급
PUBG Amsterdam B.V.	네덜란드	100	100	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급
(주)레드사하라스튜디오	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
PUBG Shanghai	중국	100	100	12월	게임 개발 및 공급
PUBG Mad Glory, LLC	미국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
KP PTE. LTD.	싱가포르	100	100	12월	컨설팅 자문 및 투자
Striking Distance Studios, Inc.	미국	100	100	12월	소프트웨어 개발
PUBG JAPAN Corporation	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
Krafton Ventures, L.L.C.	미국	100	100	12월	투자
Krafton Ventures Fund, L.P.	미국	100	100	12월	투자
Bonus XP, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
PUBG Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	영상물 제작업
Indestructible Frying Pan, LLC	미국	100	100	12월	영상물 제작업
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	인도	99.9	99.9	3월	게임 소프트웨어 개발 및 공급
(주)비트윈어스	대한민국	100	-	12월	데이터베이스 검색, 개발 및 판매
SDS Interactive Canada Inc.	캐나다	100	-	12월	게임 소프트웨어 개발

1.3 종속기업의 재무정보

보고기간종료일 현재 연결대상 종속기업의 요약재무현황은 다음과 같습니다(단위:천원).

종속기업명	당분기말(*1)		당분기(*1)		
	자산총계	부채총계	영업수익	분기순손익	분기총포괄손익
(주)블루홀스튜디오	22,353,024	23,987,980	6,790,879	(2,694,658)	(2,694,658)
En Masse Entertainment, Inc.	13,247,482	47,505,097	(2,118)	(606,624)	(1,969,779)
라이징윙스(주)	6,690,027	28,033,053	5,772,641	(313,069)	(313,069)
PUBG Santa Monica, Inc.	25,487,543	19,329,339	6,675,388	1,613,922	1,798,356
PUBG Amsterdam B.V.	17,178,932	17,983,276	5,072,238	(1,196,494)	(1,189,980)
(주)레드사하라스튜디오	408,321	17,017,033	24,781	909,035	909,035
PUBG Shanghai	13,328,356	6,034,021	3,241,472	1,611,741	1,792,968
PUBG Mad Glory, LLC	8,349,290	4,742,906	4,917,383	293,022	433,238
KP PTE. LTD.	568,419	628,364	-	(8,671)	(10,875)
Striking Distance Studios, Inc.	32,244,094	18,834,855	15,686,184	924,196	1,431,799
PUBG JAPAN Corporation	5,653,677	4,223,993	1,669,728	94,460	56,098
Striking Distance Studios Spain, S.L.	3,030,228	1,514,643	639,395	51,538	40,098
KRAFTON Ventures, Inc.	2,256,939	570	-	(2,565)	88,069
Krafton Ventures, L.L.C.	75,215	638	-	(627)	2,381
Krafton Ventures Fund, L.P.	2,116,460	638	-	(17,250)	68,085
Bonus XP, Inc.	1,166,948	4,635,206	119,674	(2,323,410)	(2,408,301)
PUBG Entertainment, Inc.	-	382,334	-	(86,035)	(99,370)
Indestructible Frying Pan, LLC	-	18,707	-	(560)	(1,298)
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	2,308,273	50,810	508,354	19,917	(39,122)
(주)비트윈어스	-	-	-	-	-
SDS Interactive Canada Inc.	-	-	-	-	-

(*1) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

종속기업명	전기말(*1)		전분기(*1)		
	자산총계	부채총계	영업수익	분기순손익	분기총포괄손익
펍지(주)(*2)	-	-	508,574,662	285,493,979	285,589,212
(주)블루홀스튜디오(*3)	28,600,648	27,558,073	-	-	-
En Masse Entertainment, Inc.	15,286,572	47,574,408	1,888,823	(2,481,204)	(3,454,643)
(주)스콜(*4)	-	-	373,939	(770,004)	(770,004)
라이징윙스(주)	5,514,522	26,557,324	4,846,067	(243,667)	(243,667)
PUBG Santa Monica, Inc.	29,090,324	24,730,476	5,583,824	510,750	581,724
PUBG Amsterdam B.V.	19,364,403	18,978,766	4,202,763	(1,207,828)	(944,146)
(주)레드사하라스튜디오	3,109,617	20,627,365	2,325,235	(2,581,065)	(2,581,065)
(주)딜루젼스튜디오(*5)	-	-	107,324	(582,786)	(582,786)
PUBG Shanghai	11,793,455	6,292,088	1,116,055	(372,160)	(146,615)
(주)펍지랩스(*2)	-	-	1,111,263	36,991	36,991
(주)펍지웍스(*2)	-	-	2,710,620	893,730	893,730
PUBG Mad Glory, LLC	9,828,087	6,654,941	3,945,452	329,607	453,842
(주)지엠티소프트(*6)	-	-	-	-	-
KP PTE. LTD.	545,602	594,672	-	(9,811)	(11,336)
Striking Distance Studios, Inc.	29,073,681	17,489,697	7,383,769	603,840	908,889
PUBG JAPAN Corporation	6,567,225	5,193,639	1,728,116	96,517	189,654
Striking Distance Studios Spain, S.L.	2,820,634	1,345,147	-	-	-
KRAFTON Ventures, Inc.	2,168,301	-	-	-	-
Krafton Ventures, L.L.C.	72,196	-	-	-	-
Krafton Ventures Fund, L.P.	2,059,639	11,902	-	-	-
Bonus XP, Inc.	3,408,371	4,468,328	-	-	-
PUBG Entertainment, Inc.	-	282,964	-	-	-
Indestructible Frying Pan, LLC	-	17,410	-	-	-
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	-	-	-

(*1) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

(*2) 2020년 12월 1일을 합병기일로 하여 회사에 흡수합병 되었습니다.

(*3) 2020년 12월 1일을 분할기일로 하여 물적분할의 방식으로 신규 설립되었습니다.

(*4) 전기 중 법원의 파산선고에 따라 파산관재인이 선임되어 지배력을 상실하였기에 종속기업에서 제외되었습니다.

(*5) 2020년 12월 1일을 합병기일로 하여 라이징윙스(주) (구, (주)피닉스)에 흡수합병 되었습니다.

(*6) 전기 중 매각되어 연결범위에서 제외되었습니다.

1.4. 연결범위의 변동

당분기 및 전분기 중 신규로 연결재무제표의 작성대상에 포함된 종속기업의 현황은 다음과 같습니다.

(1) 당분기

기업명	사 유
(주)비트윈어스	신규 설립
SDS Interactive Canada Inc.	

(2) 전분기

기업명	사 유
PUBG Entertainment, Inc.	신규 설립
Indestructible Frying Pan, LLC	

당분기 및 전분기 중 연결재무제표의 작성대상에서 제외된 종속기업의 현황은 다음과 같습니다.

(1) 당분기
당분기 중 연결범위에서 제외된 종속기업은 존재하지 않습니다.

(2) 전분기

기업명	사 유
(주)스콜	파산선고

2. 중요한 회계정책

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

2.1 재무제표 작성기준

연결회사의 2021년 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, 2020년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

2.1.1 연결회사가 채택한 제・개정 기준서 및 해석서

연결회사는 2021년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제・개정 기준서 및 해석서를 신규로 적용하였습니다.

(1) 기업회계기준서 제 1116호 '리스' 개정 - 코로나19 관련 임차료 할인 등에 대한 실무적 간편법
실무적 간편법으로, 리스이용자는 코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등이 리스변경에 해당하는지 평가하지 않을 수 있습니다. 이러한 선택을 한 리스이용자는 임차료 할인 등으로 인한 리스료 변동을 그러한 변동이 리스변경이 아닐 경우에이 기준서가 규정하는 방식과 일관되게 회계처리하여야 합니다. 해당 기준서의 개정이 연결재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(2) 기업회계기준서 제1109호, 제1039호, 1107호, 1104호 및 1116호 (개정) - 이자율지표 개혁 - 2단계
개정사항은 은행 간 대출 금리(IBOR)가 대체 무위험 지표(RFR)로 대체될 때 재무보고에 미치는 영향을 다루기 위한 한시적 면제를 제공합니다. 개정사항은 다음의 실무적 간편법을 포함합니다.
- 계약상 변경, 또는 개혁의 직접적인 영향을 받는 현금흐름의 변경은 시장이자율의 변동과 같이 변동이자율로 변경되는 것처럼 처리되도록 함.
- 이자율지표 개혁이 요구하는 변동은 위험회피관계의 중단없이 위험회피지정 및 위험회피 문서화가 가능하도록 허용함.
- 대체 무위험 지표(RFR)를 참조하는 금융상품이 위험회피요소로 지정되는 경우 별도로 식별가능해야 한다는 요구사항을 충족하는 것으로 보는 한시적 면제

이 개정사항은 연결회사의 연결재무제표에 미치는 영향은 없습니다. 연결회사는 실무적 간편법이 적용가능하게 되는 미래에 해당 실무적 간편법을 사용할 것입니다.

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 제 1116호 '리스' 개정 - 2021년 6월 30일 후에도 제공되는 코로나19 관련 임차료 할인 등
코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등(rent concession)이 리스변경에 해당하는지 평가하지 않을 수 있도록 하는 실무적 간편법의 적용대상이 2022년 6월 30일 이전에 지급하여야 할 리스료에 영향을 미치는 리스료 감면으로 확대되었습니다. 리스이용자는 비슷한 상황에서 특성이 비슷한 계약에 실무적 간편법을 일관되게 적용해야 합니다. 동 개정사항은 2021년 4월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기도입이 가능합니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 연결재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(2) 기업회계기준서 제1103호 '사업결합' 개정 - 개념체계의 인용
인식할 자산과 부채의 정의를 개정된 재무보고를 위한 개념체계를 참조하도록 개정되었으나, 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채 및 우발자산' 및 해석서제2121호 '부담금'의 적용범위에 포함되는 부채 및 우발부채에 대해서는 해당 기준서를 적용하도록 예외를 추가하고, 우발자산이 취득일에 인식되지 않는다는 점을 명확히 하였습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 연결재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(3) 기업회계기준서 제1016호 '유형자산' 개정 - 의도한 사용 전의 매각금액
기업이 자산을 의도한 방식으로 사용하기 전에 생산된 품목의 판매에서 발생하는 수익을 생산원가와 함께 당기손익으로 인식하도록 요구하며, 유형자산의 취득원가에서차감하는 것을 금지하고 있습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인한 연결재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

(4) 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채 및 우발자산' 개정 - 손실부담계약: 계약이행원가
손실부담계약을 식별할 때 계약이행원가의 범위를 계약 이행을 위한 증분원가와 계약 이행에 직접 관련되는 다른 원가의 배분이라는 점을 명확히 하였습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 연결재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(5) 한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020

한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 연결재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.
·기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초 채택': 최초채택기업인 종속기업
·기업회계기준서 제1109호 '금융상품': 금융부채 제거 목적의 10% 테스트 관련 수수료
·기업회계기준서 제1116호 '리스': 리스 인센티브
·기업회계기준서 제1041호 '농림어업': 공정가치 측정

(6) 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시' 개정 - 부채의 유동/비유동 분류
보고기간말 현재 존재하는 실질적인 권리에 따라 유동 또는 비유동으로 분류되며, 부채의 결제를 연기할 수 있는 권리의 행사가능성이나 경영진의 기대는 고려하지 않습니다. 또한, 부채의 결제에 자기지분상품의 이전도 포함되나, 복합금융상품에서 자기지분상품으로 결제하는 옵션이 지분상품의 정의를 충족하여 부채와 분리하여 인식된경우는 제외됩니다. 동 개정사항은 2023년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용하며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인한 연결재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

2.2 회계정책

분기연결재무제표의 작성에 적용된 유의적 회계정책과 계산방법은 주석 2.1.1에서 설명하는 제・개정 기준서의 적용으로 인한 변경 사항을 제외하고는 2020년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표 작성에 적용된 회계정책이나 계산방법과 동일합니다.

3. 중요한 회계추정 및 가정

연결회사는 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 수도있습니다.

분기연결재무제표 작성시 사용된 중요한 회계추정 및 가정은 법인세비용을 결정하는데 사용된 추정의 방법을 제외하고는 전기연결재무제표 작성에 적용된 회계추정 및 가정과 동일합니다.

4. 공정가치

(1) 보고기간종료일 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다 (단위:천원).

구분	당분기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정된 자산				
유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,120,073	12,120,073	12,070,055	12,070,055
당기손익-공정가치 측정 금융자산	36,598,098	36,598,098	28,068,007	28,068,007
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	76,162,281	76,162,281	71,389,744	71,389,744
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	750,200,006	750,200,006	719,846,888	719,846,888
매출채권	610,420,713	610,420,713	462,478,128	462,478,128
기타유동금융자산	39,533,623	39,533,623	53,979,798	53,979,798
기타비유동금융자산	28,278,114	28,278,114	16,147,305	16,147,305
기타금융자산				
유동리스채권	381,167	381,167	378,371	378,371
비유동리스채권	469,903	469,903	521,583	521,583
금융자산 합계	1,554,163,978	1,554,163,978	1,364,879,879	1,364,879,879
공정가치로 측정된 부채				
파생상품부채	-	-	774,000	774,000
상각후원가로 인식된 부채				
유동성장기차입금	-	-	1,000,000	1,000,000
기타유동금융부채	179,348,960	179,348,960	185,349,501	185,349,501
기타비유동금융부채	26,577,002	26,577,002	23,715,974	23,715,974
기타금융부채				
유동리스부채	50,483,452	50,483,452	32,690,465	32,690,465
비유동리스부채	115,814,614	115,814,614	53,746,743	53,746,743
금융부채 합계	372,224,028	372,224,028	297,276,683	297,276,683

(2) 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 측정치

가. 공정가치 서열체계 및 측정방법
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.

연결회사는 공정가치로 측정되는 자산 및 부채를 공정가치 측정에 사용된 투입변수에 따라 다음과 같은 공정가치 서열체계로 분류하고 있습니다.

- 수준 1: 활성시장에서 공시되는 가격을 공정가치로 측정하는 자산이나 부채의 경 우 동 자산이나 부채의 공정가치는 '수준 1'로 분류됩니다. 공정가치 '수준 1'로 분 류되는 자산이나 부채는 시장성 있는 지분증권이 있습니다.
- 수준 2: 현금흐름할인기법을 사용하여 자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우 모든 유의적인 투입변수가 시장에서 관측한 정보에 해당하면 자산이나 부채의 공 정가치는 '수준 2'로 분류됩니다. 공정가치 '수준 2'로 분류되는 자산이나 부채는 파생상품이 있습니다.
- 수준 3: 현금흐름할인기법을 사용하여 자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우 하나 이상의 유의적인 투입변수가 시장에서 관측불가능한 정보에 해당하면 동 금 융상품의 공정가치는 '수준 3'으로 분류됩니다.

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. 연결회사가 보유하고 있는 금융자산의 공시되는 시장가격은 보고기간말 종가입니다. 이러한 상품들은 '수준 1'에 포함하고 있습니다. '수준 1'에 포함된 상품들은 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산으로 구성됩니다.

연결회사는 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치에 대하여 평가기법을 사용하여 결정하고 있습니다. 연결회사는 자산이나 부채의 공정가치로서 자체적으로 개발한 내부평가모형을 통해 평가한 값을 사용하거나 독립적인 외부평가기관이 평가한값을 제공받아 사용하고 있습니다. 연결회사는 현금흐름할인기법을 활용하고 있으며 보고기간말 현재 시장 상황에 근거하여 가정을 수립하고 있습니다. 이러한평가기법은 관측가능한 시장정보를 최대한 사용하고 기업특유정보를 최소한으로 사용합니다. 이때, 해당상품의 공정가치 측정에 요구되는 모든 유의적인 투입변수가 관측가능하다면 해당상품은 '수준 2'에 포함하고 있습니다.

만약 하나 이상의 유의적인 투입변수가 관측가능한 시장정보에 기초한 것이 아니라면 해당상품은 '수준 3'에 포함하고 있습니다. '수준 3'에 포함된 자산 및 부채는 현금흐름할인기법, 이항모형을 사용합니다.

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채
보고기간종료일 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 서열체계별 금액은 다음

과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기말			합계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
유동성 당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	12,120,073	-	12,120,073
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	-	36,598,098	36,598,098
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	73,761,881	-	2,400,400	76,162,281

구분	전기말			합계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
유동성 당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	12,070,055	-	12,070,055
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	-	28,068,007	28,068,007
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	68,989,344	-	2,400,400	71,389,744
공정가치로 측정된 금융부채				
파생상품부채	-	774,000	-	774,000

보고기간종료일 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채 중 공정가치 서열체계 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가기법과 투입변수는 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	공정가치 금액		수준	가치평가기법		투입변수	
	당분기말	전기말		당분기말	전기말	당분기말	전기말
당기손익-공정가치 측정 금융자산	36,598,098	28,068,007	3	순자산가치평가법, 원가기준접근법(*), 이항모형(TF 모형)		피투자회사 보유자산의공정가치, 취득원가,연환산 주가변동성 등	
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	2,400,400	2,400,400	3	원가기준접근법(*)		취득원가	

(*) 연결회사가 보유하고 있는 금융자산은 피투자기업으로부터 공정가치 측정을 위한 충분한 정보를 얻을 수 없으며, 과거 또는 당분기에 유의적인 가치변동이 없는 것으로 판단되므로 원가를 공정가치의 최선의 추정치로 평가하였습니다.

다. 수준3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정
연결회사의 각 부문 재무부서는 재무보고 목적의 공정가치 측정을 담당하고 있으며 이러한 공정가치 측정치는 수준3으로 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

당사는 마켓사업자에 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 12,361백만원 (전기말 12,380백만원)입니다.

5. 사용이 제한된 예금 등

보고기간종료일 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

계정과목	거래처	당분기말	전기말	제한내용
단기금융상품	(주)우리은행	-	2,650,000	-
		4,490,958	4,490,958	질권설정(*1)
장기금융상품	Silicon Valley Bank	485,138	598,400	질권설정(*2)
	Chase Bank	95,214	91,392	질권설정(*3)
합계		5,071,310	7,830,750	

(*1) 임대보증금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 11 참조).

(*2) 임차료와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 11 참조).

(*3) 법인카드 발급을 위하여 금융기관에 담보로 제공되어 있습니다(주석 11 참조).

6. 관계기업투자

지분법을 적용하는 투자지분의 변동내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
기초	16,700,536	4,525,556
취득	25,659,874	-
지분법손익	(81,024)	-
기말	42,279,386	4,525,556

7. 유형자산

당분기 및 전분기 중 연결회사의 유형자산의 변동내용은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기						
	차량운반구	공구와기구	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	-	-	17,535,941	17,791,772	81,274,386	23,759,311	140,361,410
취득	-	3,119	4,523,938	169,579	95,008,015	3,690,505	103,395,156
대체	21,446	298,616	(320,062)	107,388	-	(10,451,298)	(10,343,910)
감가상각비	(1,950)	(16,654)	(1,622,220)	(1,428,267)	(10,323,247)	-	(13,392,338)
기타증감	340	(6,428)	214,343	212,327	368,545	31,327	820,454
기말 순장부금액	19,836	278,653	20,331,940	16,852,799	166,327,699	17,029,845	220,840,772

(*) 당분기 중 건설중인자산에서 무형자산 및 투자부동산으로 각각 1,944,556천원 및 8,399,354천원 대체되었습니다.

구분	전분기				
	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	13,742,221	18,675,377	93,440,240	1,475,047	127,332,885
취득	2,327,011	3,755,047	13,499,471	1,264,219	20,845,748
대체	1,881,463	877,313	-	(2,758,776)	-
처분	(10)	-	-	-	(10)
감가상각비	(1,141,180)	(1,352,696)	(7,173,171)	-	(9,667,047)
연결범위 변동	(10,219)	-	-	-	(10,219)
기타증감	250,159	336,762	694,386	46,244	1,327,551
기말 순장부금액	17,049,445	22,291,803	100,460,926	26,734	139,828,908

8. 투자부동산

당분기 중 연결회사의 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다(단위: 천원).

구분	당분기		
	토지	건물	합계
기초	59,278,258	9,400,874	68,679,132
취득	67,186,096	17,400,810	84,586,906
대체(*)	7,606,733	792,621	8,399,354
감가상각	-	(104,513)	(104,513)
기말	134,071,087	27,489,792	161,560,879

(*) 당분기 중 건설중인자산에서 8,399,354천원이 대체되었습니다.

9. 순확정급여부채

(1) 보고기간 종료일 현재 연결회사의 순확정급여부채의 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기말	전기말
확정급여부채의 현재가치	11,631,642	14,809,815

(2) 당분기와 전분기 중 확정급여제도와 관련하여 연결포괄손익계산서에 인식된 손익은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
당기근무원가	770,703	1,372,935
이자비용	42,222	77,405
과거근무원가 및 정산 손익	(3,815,075)	-
합계	(3,002,150)	1,450,340

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 5,787,385천원입니다.

10. 충당부채

당분기 및 전분기 중 충당부채의 변동내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기		전분기
	복구충당부채	기타충당부채	복구충당부채
기초	5,289,452	44,762,724	4,911,354
설정액(*)	6,937,174	2,957,363	107,028
전입액	32,901	-	64,539
환율차이	(5,467)	-	-
기말	12,254,060	47,720,087	5,082,921
유동항목	-	47,720,087	-
비유동항목	12,254,060	-	5,082,921

(*) 복구충당부채 설정액은 지배기업의 내부 인테리어 공사와 관련하여 임차기간 종료시점에 발생할 것으로 예상되는 복구비용의 최선의 추정치를 적절한 할인율로 할인하여 산정하였습니다.

11. 우발채무와 주요 약정사항

(1) 당분기말 현재 연결회사는 다음의 주요한 플랫폼 사업자와의 계약을 통해 최종사용자(End-user)에게 게임서비스를 제공하고 있습니다.

구분	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	Valve Corporation	전세계
	Xsolla	전세계(중동지역 제외)
	Amazon	전세계
	Humble Bundle	전세계
	Green Man Gaming	전세계(중동지역 제외)
	ExertisZtorm	전세계
	Hangzhou Shunwang Technology Co., Ltd.	중국(홍콩,마카오,대만 제외)
	NfinityGames Bilisim A.S	중동
	GameFirst International Coporation	대만,홍콩
	GENBA DIGITAL LIMITED	전세계
	Focus Multimedia Ltd.	전세계
	Nexway	유럽
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본
	Apple	한국,일본
	(주)삼성전자	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Stadia)	Google	유럽 일부, 미국

연결회사는 상기 계약을 포함하여 국내외의 20개 이상 업체와 계약을 체결하고 있으며, 계약기간은 1~3년 이상입니다.

한편, 연결회사는 플랫폼 사업자를 통해 최종 사용자로부터 대가를 회수하고 있으며,플랫폼 이용의 대가로 플랫폼 사업자에게 최종 사용자로부터 발생한 매출액의 일정률을 지급하고 있습니다.

(2) 당분기말 현재 연결회사가 체결한 주요 퍼블리싱 계약은 다음과 같습니다.

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Console)	Microsoft Corporation	전세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	Mail.ru	러시아연방
	EXNOA	일본
	(주)카카오게임즈	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited	전세계

(3) 당분기말 현재 연결회사가 체결한 주요 기타계약은 아래와 같습니다.

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	Beijing Kuaishou Technology Ltd.	중국
	Guangzhou Huya Information Technology Ltd	
	Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited	

(4) 연결회사는 게임 구동에 필요한 "언리얼 엔진(Unreal Engine)"과 관련하여 Epic Games International S.a r.l.과 라이선스 계약을 체결하고 매출의 일정 비율에 해당하는 금액을 비용으로 인식하고 있습니다.

(5) 계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 연결회사가 피소된 소송사건은 1건, 연결회사가 제소한 소송사건은 2건(IT자산 구매관련 손해배상 청구 등)이 있습니다. 연결회사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 연결회사의 연결재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있으며, 당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할수 없습니다.

(6) 당분기말 현재 연결회사는 직장어린이집의 설치비지원금 반환등과 관련하여 서울보증보험주식회사로부터 2,350백만원, 사무실 임차료 지급과 관련하여 Citibank N.A로부터 USD 2,665 천의 지급보증을 제공받고 있습니다.

(7) 당분기말 현재 크래프톤타워의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련하여 연결회사의 단기금융상품 4,491백만원이 담보로 제공되어 있습니다.

(8) 당분기말 연결회사의 법인카드 사용 등과 관련된 장기금융상품 580백만원이 담보로 제공되어 있습니다.

(9) 당분기말 현재 연결회사는 우리은행과 2,000백만원 한도의 대출약정을 체결하고있으며, 대출잔액은 없습니다.

(10) 연결회사는 연결회사의 장기적 성장에 기여할 수 있는 핵심 개발자 등의 임직원들에게 영업성과에 비례하여 성과보상인센티브를 지급하는 약정을 체결하고 있습니다.

12. 자본

(1) 자본금

보고기간종료일 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
발행할 주식의 총수	300,000,000주	100,000,000주
1주당 액면금액	500원	500원
발행한 주식의 수 :		
보통주	8,557,237주	8,557,037주
우선주	-	-

(*) 지배기업은 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다.

(2) 자본금 및 연결자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 연결자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	자본금	연결자본잉여금		
		주식발행초과금	기타자본잉여금	합계
2020년 1월 1일	4,022,749	982,564,532	2,076,748	984,641,280
2020년 3월 31일	4,022,749	982,564,532	2,076,748	984,641,280
2021년 1월 1일	4,278,519	1,001,694,447	2,076,748	1,003,771,195
주식선택권의 행사 등	100	2,407	-	2,407
2021년 3월 31일	4,278,619	1,001,696,854	2,076,748	1,003,773,602

(3) 기타자본

보고기간종료일 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기말	전기말
주식선택권 (주석 13)	97,724,463	87,698,621
기타자본조정	47,444,118	47,444,118
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	40,617,053	36,999,470
보험수리적손익	(5,792,096)	(5,792,096)
지분법자본변동	(627,340)	(627,340)
해외사업환산차이	1,686,453	2,391,162
합계	181,052,651	168,113,935

13. 주식기준보상

(1) 당분기말 현재 유효한 주식기준보상 약정의 내역은 다음과 같습니다.

구분	제11차	제18회-1차	제18회-2차	제18회-3차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2015년 4월 1일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일
부여수량	23,700주	31,763주	31,762주	27,225주
전기말 잔여수량	200주	9,975주	9,975주	17,475주
당분기행사수량	200주	-	-	-
당분기취소수량	-	-	-	-
당분기말 잔여수량	-	9,975주	9,975주	17,475주
행사가격	5,073원	5,016원	5,016원	5,016원
가득조건	부여일로부터 3년간 계속근무	부여일로부터 2년간 계속근무	부여일로부터 3년간 계속근무	부여일로부터 4년간 계속근무
가득시점	2018년 4월 1일	2019년 4월 1일	2020년 4월 1일	2021년 4월 1일
소멸일	2021년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일

구분	제19회-2차	제19회-3차	제19회-5차	제20회차	제21회차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2019년 07월 1일	2019년 08월 1일
부여수량	70,875주	60,750주	30,000주	7,500주	5,900주
전기말 잔여수량	70,875주	60,750주	30,000주	7,500주	5,900주
당분기행사수량	-	-	-	-	-
당분기취소수량	-	-	-	-	-
당분기말 잔여수량	70,875주	60,750주	30,000주	7,500주	5,900주
행사가격	7,262원	7,262원	7,262원	220,000원	220,000원
가득조건	부여일로부터 3년간 계속근무	부여일로부터 4년간 계속근무	부여일로부터 3년간 계속근무	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)간 계속근무	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)간 계속근무
가득시점	2020년 10월 20일	2021년 10월 20일	2020년 10월 20일	2021년 6월 30일(35%), 2022년 6월 30일(35%), 2023년 6월 30일(30%)	2021년 7월 31일(35%),2022년 7월 31일(35%),2023년 7월 31일(30%)
소멸일	2026년 10월 19일	2026년 10월 19일	2025년 10월 19일	2028년 6월 30일	2028년 7월 31일

구분	제 22회차	제 23회차	제 24회차	제 25회차	제 26회차
결제방식	주식결제형	주식결제형 현금결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2019년 10월 1일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일
부여수량	1,300주	10,000주	130,000주	35,750주	500주
전기말 잔여수량	1,300주	10,000주	130,000주	-	-
당분기행사수량	-	-	-	-	-
당분기취소수량	-	-	-	-	-
당분기말 잔여수량	1,300주	10,000주	130,000주	35,750주	500주
행사가격	220,000원	720,000원	720,000원	950,000원	950,000원
가득조건	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)간 계속근무	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)간 계속근무	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)간 계속근무	부여일로부터 2년(70%), 3년(30%)간 계속근무
가득시점	2021년 9월 30일(35%), 2022년 9월 30일(35%), 2023년 9월 30일(30%)	2022년 11월 5일(35%), 2023년 11월 5일(35%), 2024년 11월 5일(30%)	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우 각 25% 씩 가득	2023년 3월 31일(35%), 2024년 3월 31일(35%), 2025년 3월 31일(30%)	2023년 3월 31일(70%), 2024년 3월 31일(30%)
소멸일	2028년 9월 30일	2032년 11월 4일	2032년 11월 4일	2028년 3월 30일	2025년 3월 30일(70%), 2027년 3월 30일(30%)

(2) 당분기말 현재 행사가능한 주식선택권은 120,825주이며, 가중평균 행사 가격은 6,891원입니다.

(3) 당분기 및 전분기 중 연결회사의 종업원에게 부여된 주식선택권과 관련한 보상원가의 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
총보상원가		
- 영업비용	10,027,335	9,200,436

14. 고객과의 계약에서 생기는 수익

(1) 연결회사는 다음의 주요 서비스에서 재화나 용역을 기간에 걸쳐 이전하거나 한 시점에 이전함으로써 수익을 창출합니다(단위:천원).

구분	당분기				
	온라인	모바일	콘솔	기타	합계
기간에 걸쳐 인식	66,068,216	378,833,767	4,019,347	10,280,895	459,202,225
한 시점에 인식	-	-	-	1,790,875	1,790,875
합계	66,068,216	378,833,767	4,019,347	12,071,770	460,993,100

구분	전분기				
	온라인	모바일	콘솔	기타	합계
기간에 걸쳐 인식	71,899,725	434,972,766	11,328,521	3,445,113	521,646,125

(2) 수익의 발생 국가를 기준으로 한 지역별 수익현황은 다음과 같습니다(단위:천원)

지역	당분기		전분기	
	매출액	비율	매출액	비율
한국	26,091,893	5.66%	23,159,040	4.44%
아시아	402,892,038	87.39%	466,198,182	89.37%
북미/유럽	23,352,451	5.07%	30,999,892	5.94%
기타	8,656,718	1.88%	1,289,011	0.25%
합계	460,993,100	100.00%	521,646,125	100.00%

15. 영업비용

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다(단위:천원).

계정과목	당분기	전분기
앱수수료/매출원가	35,782,234	35,796,255
직원급여	46,504,347	34,565,924
상여금	7,817,804	8,281,433
퇴직급여	2,785,235	2,254,764
복리후생비	7,676,052	6,180,383
여비교통비	461,832	1,166,230
감가상각비	13,392,338	9,667,047
감가상각비-투자부동산	104,513	-
무형자산상각비	1,414,415	343,029
지급임차료	67,149	874,412
보험료	573,351	617,004
소모품비	2,118,356	550,929
지급수수료	76,132,601	57,990,994
광고선전비	7,443,378	10,594,424
성과보상인센티브	19,946,678	2,040,348
주식보상비용	10,027,335	9,200,436
대손상각비	(264,169)	26,407
기타	1,831,694	2,558,901
합계	233,815,143	182,708,920

16. 법인세 비용

(1) 당분기 및 전분기 중 법인세비용의 구성내용은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
법인세부담액	81,757,268	85,336,801
일시적차이로 인한 이연법인세 변동액	(3,242,721)	571,820
자본에 직접 반영된 법인세비용	(1,154,954)	-
법인세비용	77,359,593	85,908,621

(2) 법인세비용은 당기법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다. 당분기 법인세비용의 유효세율은 28.51%입니다.

(3) 전분기 법인세비용은 전체 회계연도에 대해서 예상되는 최선의 가중평균 연간유효법인세율의 추정에 기초하여 인식하였습니다. 2020년 12월 31일로 종료하는 회계연도의 예상가중평균 연간유효법인세율은 23%입니다.

17. 주당손익

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

(1) 보통주분기순이익

구분	당분기	전분기
지배주주 보통주분기순이익	194,018,137 천원	283,763,283 천원
가중평균 유통보통주식수	40,593,236 주	40,227,490 주
기본주당순이익(*)	4,780 원	7,054 원

(*) 지배기업은 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 당분기와 비교표시하는 전분기의 기본주당이익과 희석주당이익을 소급하여 수정하였습니다.

(2) 희석주당순이익

희석주당이익은 모든 희석성 잠재적보통주가 보통주로 전환된다고 가정하여 조정한 가중평균 유통보통주식수를 적용하여 산정하고 있습니다. 연결회사가 보유하고 있는희석성 잠재적보통주로는 주식선택권이 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.

구분	당분기	전분기
보통주분기순이익	194,018,137 천원	283,763,283 천원
발행된 가중평균유통보통주식수	40,593,236 주	40,227,490 주
조정내역		
주식선택권	1,137,722 주	1,609,053 주
희석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수	41,730,958 주	41,836,543 주
희석주당순이익(*)	4,649 원	6,783 원

(*) 지배기업은 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 당분기와 비교표시하는 전분기의 기본주당이익과 희석주당이익을 소급하여 수정하였습니다.

(3) 유통보통주식수

당분기 및 전분기 중 발행보통주식수를 유통기간으로 가중평균하여 산정한 유통보통주식수의 산출내역은 다음과 같습니다(단위:주).

구 분	당분기		
	주식수	가중치(일)	적 수
기 초	8,557,037	90	770,133,330
자기주식	(438,552)	90	(39,469,680)
주식선택권 행사	200	73	14,600
소 계			730,678,250
일 수			90
가중평균유통보통주식수			8,118,647
주식분할로 인한 효과(*)			32,474,589
주식분할 소급수정 후 가중평균 유통보통주식수			40,593,236

(*) 지배기업은 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 당분기와 비교표시하는 전분기의 기본주당이익과 희석주당이익을 소급하여 수정하였습니다.

구 분	전분기		
	주식수	가중치(일)	적 수
기 초	8,045,498	91	732,140,318
소 계			732,140,318
일 수			91
가중평균유통보통주식수			8,045,498
주식분할로 인한 효과(*)			32,181,992
주식분할 소급수정 후 가중평균 유통보통주식수			40,227,490

(*) 지배기업은 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 당분기와 비교표시하는 전분기의 기본주당이익과 희석주당이익을 소급하여 수정하였습니다.

18. 영업활동으로 창출된 현금

(1) 영업으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
분기순손익	194,018,137	283,763,283
현금유출 없는 비용등의 가산	128,412,005	112,417,498
이자비용	1,702,662	1,437,106
법인세비용	77,359,593	85,908,621
감가상각비	13,392,338	9,667,047
감가상각비 - 투자부동산	104,513	-
무형자산상각비	1,414,415	343,029
퇴직급여	(3,002,150)	1,450,339
대손상각비(환입)	(264,169)	26,407
기타대손상각비	112	1,234
외화환산손실	4,230,956	2,076,736
주식보상비용	10,027,335	9,200,436
성과보상인센티브	19,946,678	2,040,348
지분법손실	81,024	-
당기손익-공정가치 측정 금융자산 평가손실	454,750	249,219
유형자산처분손실	-	10
무형자산처분손실	1	-
금융보증비용	6,584	16,966
기타비용	2,957,363	-
현금유입 없는 수익등의 차감	(37,388,242)	(25,812,043)
이자수익	(845,563)	(966,291)
외화환산이익	(35,774,942)	(21,760,413)
종속기업처분이익	-	(1,219,714)
당기손익-공정가치 측정 금융자산 평가이익	(504,768)	(1,700,476)
당기손익-공정가치 측정 금융자산 처분이익	-	(165,149)
파생상품거래이익	(253,841)	-
장단기금융상품처분이익	(9,128)	-
영업활동으로 인한 자산부채의 변동	(140,533,215)	(325,095,538)
매출채권	(139,644,215)	(338,452,492)
미수금	955,983	8,313,443
미수수익	362,781	228,411
선급금	3,538,175	(5,940,576)
선급비용	12,104,367	2,018,180
부가세대급금	127,239	(578,133)
미지급금	(7,236,051)	85,063

미지급비용	(4,437,893)	36,180,088
예수금	(3,172,203)	(5,352,628)
선수금	2,599,631	(1,543,908)
선수수익	(3,626,792)	(19,149,196)
장기미지급비용	(1,928,213)	980,522
퇴직금의 지급	(176,024)	(1,884,312)
영업활동으로부터 창출된 현금흐름	144,508,685	45,273,200

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
건설중인자산 본계정 대체	10,451,298	2,758,776
장기대여금의 유동성대체	-	53,712
사용권자산 증가	95,008,015	13,499,471
리스채권 유동성 대체	2,797	23,404
리스부채 유동성 대체	17,792,986	2,590,025
투자부동산 취득 관련 미지급금의 감소	10,610,400	-
유형자산 취득 관련 미지급금의 증가	201,994	-
장기미지급비용의 유동성 대체	18,891,793	-
임대보증금의 비유동성 대체	4,281,441	-

19. 특수관계자와의 거래

(1) 연결회사의 특수관계자는 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
관계기업	(주)신한알파위탁관리부동산투자회사(*1) (주)히든시퀀스(*1) 1Up Ventures, L.P. 스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(*2) Nodwin Gaming Private Limited(*1),(*3)	(주)신한알파위탁관리부동산투자회사(*1) (주)히든시퀀스(*1) 1Up Ventures, L.P. 스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(*2)

(*1) 보유지분율이 20% 미만이나 유의적인 영향력을 보유하고 있으므로 관계기업으로 분류하였습니다.

(*2) 보유지분율이 50% 이상이나 연결회사가 지배력 보유에 대한 요건을 충족하지 않고 유의적인 영향력을 행사하므로 관계기업투자로 분류하였습니다.

(*3) 연결회사의 신규 투자로 인하여 관계기업 범위에 포함되었습니다.

연결회사는 Spetznatz Helmet, LLC, (주)보이저엑스, Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited.(자회사 포함)를 기타특수관계자로 분류하였습니다.

(2) 당분기 및 전분기 중 특수관계자와의 주요 거래내용은 다음과 같습니다(단위:천원).

특수관계자명(*)	과목	당분기	전분기
(주)신한알파위탁관리부동산투자회사	이자수익	95,650	87,757
임직원	이자수익	21	2,722
수익 합계		95,671	90,479
(주)신한알파위탁관리부동산투자회사	지급임차료	76,529	101,088
비용 합계		76,529	101,088

(*) 기타특수관계자와의 거래내역은 별도 기재하였습니다.

(3) 보고기간종료일 현재 특수관계자에 대한 채권・채무 잔액은 다음과 같습니다(단위:천원).

특수관계자명(*)	과목	당분기말	전기말
(주)신한알파위탁관리부동산투자회사	임차보증금	5,116,919	5,116,919
	보증금현재가치할인차금	(1,070,446)	(1,166,096)
임직원	단기대여금	-	68,528
	장기대여금	170,025	163,200
	미수수익	-	10,286
채권 합계		4,216,498	4,192,837

(*) 기타특수관계자에 대한 채권・채무 잔액은 별도 기재하였습니다.

(4) 당분기 및 전기 연결회사와 특수관계자와의 자금대여 및 차입 거래는 아래와 같습니다(단위:천원).

특수관계자명	계정과목	당분기			
		기초	감소	외화평가	기말
임직원	단기대여금	68,528	(70,168)	1,640	-
	장기대여금	163,200	-	6,825	170,025
대여금 합계		231,728	(70,168)	8,465	170,025

특수관계자명	계정과목	전기					
		기초	증가	감소	대체	외화평가	기말
임직원	단기대여금	170,191	44,824	(197,062)	53,102	(2,527)	68,528
	장기대여금	225,771	-	-	(53,102)	(9,469)	163,200
대여금 합계		395,962	44,824	(197,062)	-	(11,996)	231,728
임직원	단기차입금	-	-	(601,450)	601,450	-	-

(5) 당분기말 현재 연결회사가 특수관계자에게 제공한 지급보증 및 담보 내역은 없습니다.

(6) 연결회사는 기업활동의 계획, 운영 및 통제에 대한 중요한 권한과 책임을 가진 등기임원을 주요 경영진으로 판단하였으며, 당분기 및 전분기 중 지배기업의 주요 경영진에 대한 보상금액은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
급여	1,385,004	114,450
기타소득	25,000	-
주식보상비용	6,131,083	15,106
성과인센티브	-	232,020
퇴직급여	21,317	10,207
합 계	7,562,404	371,783

(7) 당분기말 현재 특수관계자인 (주)신한알파위탁관리부동산투자회사와 체결한 사무실 리스계약에 따라 사용권자산 37,598백만원(전기말 : 45,377백만원)과 리스부채39,424백만원(전기말: 46,884백만원)이 인식되었으며, 당분기 중 리스부채의 상환금액은 3,756백만원(전분기 4,233백만원), 동 리스부채의 현재가치평가와 관련하여 발생한 이자비용은 582백만원(전분기 782백만원)입니다.

(8) 특수관계자인 (주)신한알파위탁관리부동산투자회사가 판교 크래프톤타워를 제 3자에게 매각하고자 하는 경우, 연결회사는 해당 부동산을 우선 매수할 수 있는 권리를 가지고 있습니다.

(9) 연결회사의 Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited.(자회사 포함)와 당분기 중 주요 거래 금액은 영업수익 331,046,487천원, 영업비용 10,937,707천원이며, 당분기말 현재 채권은 564,441,145천원(전기말: 416,317,087천원) 및 채무는 28,716,645천원(전기말: 48,940,601천원) 입니다.

(10) 연결회사의 (주)보이저엑스와의 당분기 중 주요 거래 금액은 영업비용은 428,600천원이며, Spetznatz Helmet LLC 와의 당분기 중 주요 거래 금액은 영업비용 146천원이고, 당분기말 현재 채권은 86,123천원입니다.

20. 영업부문

(1) 연결회사는 단일의 영업부문으로 운영되고 있습니다. 최고영업의사결정자에게 보고되는 재무정보는 공시된 연결재무제표와 일치합니다.

(2) 연결회사 수익의 상세내역은 다음과 같습니다(단위: 천원).

구 분	당분기	전분기
온라인	66,068,216	71,899,725
모바일	378,833,767	434,972,766
콘솔	4,019,347	11,328,521
기타	12,071,770	3,445,113
합계	460,993,100	521,646,125

(3) 당분기와 전분기 중 연결회사 매출액의 10% 이상을 차지하는 외부 고객(고객 A)에 대한 영업수익 금액은 331,046,487천원(전분기 : 387,432,785천원)입니다.

21. 보고기간 후 사건

(1) 지배기업은 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다.

(2) 지배기업은 2021년 5월 12일 개최된 이사회를 통해 자기주식(보통주: 25,342주)을 처분하기로 결의 하였습니다.

22. 코로나19의 영향의 불확실성

코로나19의 확산을 차단하기 위하여 전세계적으로 이동 제한을 포함한 다양한 예방 및 통제가 시행되고 있으며, 그 결과 전세계 경제가 광범위한 영향을 받고 있습니다. 또한, 코로나19에 대처하기 위한 다양한 형태의 정부지원정책이 발표되고 있습니다.

연결기업이 영위하고 있는 사업은 주로 PC와 모바일 플랫폼에서 제공되고 있습니다. 코로나19의 영향을 받는 항목은 주로 매출채권의 회수 가능성, 유무형 자산의 손상등입니다. 연결기업은 코로나 19가 연결기업에 미치는 영향을 합리적으로 추정하여 분기연결재무제표를 작성하였습니다.

그러나, 코로나19 상황에서 코로나19의 종식시점 및 코로나19가 연결기업에 미치는 영향의 추정에 중요한 불확실성이 존재합니다.

4. 재무제표

분 기 재 무 상 태 표

제15기 1분기말: 2021년 3월 31일 현재

제14기 기말: 2020년 12월 31일 현재

주식회사 크래프톤 (단위 : 원)

과 목	제15기 1분기말	제14기 기말
자 산		
I. 유동자산	1,389,750,213,878	1,241,945,162,576
1. 현금및현금성자산	700,030,519,426	661,654,352,729
2. 유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,120,072,880	12,070,054,846
3. 매출채권	608,162,612,825	460,025,814,902
4. 기타유동금융자산	51,124,809,187	70,180,140,327
5. 기타유동자산	18,278,538,303	38,014,799,772
6. 당기법인세자산	33,661,257	-
II. 비유동자산	642,514,162,965	406,765,809,910
1. 종속기업 및 관계기업투자	64,243,878,996	35,876,845,029
2. 당기손익 공정가치 측정 금융자산	35,628,501,613	27,137,331,869
3. 기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산	76,162,281,071	71,389,743,771
4. 유형자산	186,522,202,492	105,522,618,400
5. 무형자산	11,119,474,449	6,920,534,287
6. 투자부동산	161,560,878,530	68,679,131,029
7. 기타비유동금융자산	37,003,098,764	25,284,530,357
8. 기타비유동자산	4,887,564,667	4,861,376,236
9. 이연법인세자산	65,386,282,383	61,093,698,932
자 산 총 계	2,032,264,376,843	1,648,710,972,486
부 채		
I. 유동부채	481,011,528,797	381,152,971,940
1. 당기손익 공정가치 측정 금융부채	-	774,000,000
2. 유동성충당부채	47,720,087,139	44,762,724,489
3. 기타유동금융부채	221,669,663,253	204,048,894,845
4. 기타유동부채	72,175,614,779	84,506,388,545
5. 당기법인세부채	139,446,163,626	47,060,964,061
II. 비유동부채	141,219,958,513	66,755,301,647
1. 순확정급여부채	7,071,032,531	6,604,270,967
2. 충당부채	11,970,408,074	5,000,533,597
3. 기타비유동금융부채	122,178,517,908	55,150,497,083
부 채 총 계	622,231,487,310	447,908,273,587
자 본		
I. 자본금	4,278,618,500	4,278,518,500
II. 자본잉여금	2,026,670,728,215	2,026,668,320,740

III. 기타자본	135,319,108,197	121,675,683,119
IV. 결손금	(756,235,565,379)	(951,819,823,460)
자 본 총 계	1,410,032,889,533	1,200,802,698,899
부채와자본총계	2,032,264,376,843	1,648,710,972,486

분 기 포 괄 손 익 계 산 서

제15기 1분기: 2021년 1월 1일부터 2021년 3월 31일까지

제14기 1분기: 2020년 1월 1일부터 2020년 3월 31일까지

주식회사 크래프톤 (단위 : 원)

과목	제 15기 1분기		제 14기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
I. 영업수익	447,728,234,987	447,728,234,987	5,209,649,930	5,209,649,930
II. 영업비용	218,615,433,124	218,615,433,124	25,805,895,005	25,805,895,005
III. 영업이익(손실)	229,112,801,863	229,112,801,863	(20,596,245,075)	(20,596,245,075)
1. 기타수익	52,382,449,167	52,382,449,167	140,637,517,032	140,637,517,032
2. 기타비용	9,976,968,881	9,976,968,881	10,394,869,051	10,394,869,051
3. 금융수익	1,234,810,070	1,234,810,070	171,867,482	171,867,482
4. 금융비용	1,408,191,365	1,408,191,365	1,769,136,218	1,769,136,218
IV. 법인세비용차감전순이익	271,344,900,854	271,344,900,854	108,049,134,170	108,049,134,170
V. 법인세비용	75,760,642,773	75,760,642,773	112,507,204	112,507,204
VI. 분기순이익	195,584,258,081	195,584,258,081	107,936,626,966	107,936,626,966
VII. 기타포괄손익	3,617,583,273	3,617,583,273	(3,421,828,320)	(3,421,828,320)
1. 후속적으로 당기손익으로 재분류 되지 않는 항목:				
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	3,617,583,273	3,617,583,273	(3,421,828,320)	(3,421,828,320)
VIII. 분기총포괄이익	199,201,841,354	199,201,841,354	104,514,798,646	104,514,798,646
IX. 주당이익				
1. 기본주당이익 (주1)	4,818	4,818	2,683	2,683
2. 희석주당이익 (주1)	4,687	4,687	2,580	2,580

주1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 상기 제 15기 1분기 및

제14기 1분기의 '기본주당이익' 및 '희석주당이익'은 주식분할을 반영한 수치입니다.

분 기 자 본 변 동 표

제15기 1분기 : 2021년 1월 1일부터 2021년 3월 31일까지

제14기 1분기 : 2020년 1월 1일부터 2020년 3월 31일까지

주식회사 크래프톤 (단위 : 원)

과 목	자본금	자본잉여금	기타자본	결손금	총 계
2020년 1월 1일(전기초)	4,022,749,000	972,499,400,068	67,027,927,782	(956,971,331,065)	86,578,745,785
총포괄손익:					
분기순이익	-	-	-	107,936,626,966	107,936,626,966
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	-	-	(3,421,828,320)	-	(3,421,828,320)
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:					
주식보상비용	-	-	218,662,833	-	218,662,833
주식선택권의 종속기업 임직원에의 부여	-	-	8,981,773,123	-	8,981,773,123
2020년 3월 31일(전분기말)	4,022,749,000	972,499,400,068	72,806,535,418	(849,034,704,099)	200,293,980,387
2021년 1월 1일(당기초)	4,278,518,500	2,026,668,320,740	121,675,683,119	(951,819,823,460)	1,200,802,698,899
총포괄손익:					
분기순이익	-	-	-	195,584,258,081	195,584,258,081
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	-	-	3,617,583,273	-	3,617,583,273
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:					
주식선택권의 행사	100,000	2,407,475	(1,492,875)	-	1,014,600
주식보상비용	-	-	9,603,907,066	-	9,603,907,066
주식선택권의 종속기업 임직원에의 부여	-	-	423,427,614	-	423,427,614
2021년 3월 31일(당분기말)	4,278,618,500	2,026,670,728,215	135,319,108,197	(756,235,565,379)	1,410,032,889,533

분 기 현 금 흐 름 표

제15기 1분기 : 2021년 1월 1일부터 2021년 3월 31일까지

제14기 1분기 : 2020년 1월 1일부터 2020년 3월 31일까지

주식회사 크래프톤 (단위 : 원)

구 분	제 15기 1분기	제 14기 1분기
Ⅰ. 영업활동으로 인한 현금흐름	160,981,224,544	(21,226,054,754)
1. 영업에서 창출된 현금	150,054,540,089	(20,379,814,727)
2. 이자수취	1,101,438,088	55,998,975
3. 이자지급	(1,318,111,690)	(781,734,958)
4. 법인세 납부	11,143,358,057	(120,504,044)
Ⅱ. 투자활동으로 인한 현금흐름	(139,588,529,048)	(8,675,666,096)
1. 투자활동으로 인한 현금유입액	18,067,314,598	153,174,138
가. 단기금융상품의 감소	11,760,000,000	-
나. 단기대여금의 회수	3,264,000,000	-
다. 장기대여금의 회수	2,650,000,000	-
라. 보증금의 감소	232,431,110	134,773,846
마. 리스채권의 회수	160,883,488	18,400,292
2. 투자활동으로 인한 현금유출액	(157,655,843,646)	(8,828,840,234)
가. 단기대여금의 증가	-	(3,508,470,000)
나. 당기손익 공정가치측정금융자산의 취득	(8,491,169,744)	-
다. 장기대여금의 증가	(2,000,000,000)	(5,010,000,000)
라. 보증금의 증가	(13,166,012,648)	-
마. 유형자산의 취득	(7,205,915,795)	(269,448,893)
바. 무형자산의 취득	(3,092,639,433)	-
사. 투자부동산의 취득	(95,197,307,297)	-
아. 장기선급금의 증가	(26,188,431)	(40,921,341)
자. 종속기업투자의 취득	(2,296,577,327)	-
차. 파생상품부채의 감소	(520,158,882)	-
카. 관계기업 및 공동기업투자의 취득	(25,659,874,089)	-
Ⅲ. 재무활동으로 인한 현금흐름	(5,932,902,722)	31,550,849,995
1. 재무활동으로 인한 현금유입액	1,014,600	35,002,652,000
가. 단기차입금의 증가	-	35,000,000,000
나. 임대보증금의 증가	-	2,652,000
다. 주식선택권의 행사	1,014,600	-
2. 재무활동으로 인한 현금유출액	(5,933,917,322)	(3,451,802,005)
가. 리스부채의 상환	(5,933,917,322)	(3,451,802,005)
Ⅳ. 현금및현금성자산의 증가	15,459,792,774	1,649,129,145
Ⅴ. 기초 현금및현금성자산	661,654,352,729	15,284,006,961
Ⅵ. 현금및현금성자산의 환율변동효과	22,916,373,923	18,411,615
Ⅶ. 분기말 현금및현금성자산	700,030,519,426	16,951,547,721

5. 재무제표 주석

제15기 1분기 : 2021.01.01 부터 2021.03.31 까지

제14기 1분기 : 2020.01.01 부터 2020.03.31 까지

주식회사 크래프톤

1. 회사의 개요

주식회사 크래프톤(이하 "당사")은 소프트웨어 개발 및 관련 부대사업을 목적으로 2007년 3월 26일에 설립되었으며, 본사는 경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117 (백현동, 크래프톤 타워)에 위치하고 있습니다. 당사는 2018년 11월 30일자로 주식회사 블루홀에서 주식회사 크래프톤으로 사명을 변경하였습니다.

당사는 온라인 및 모바일 게임 사업의 시너지효과 극대화 및 경영효율성 증대를 목적으로 2020년 9월 23일의 이사회 결의와 2020년 10월 29일의 임시주주총회 결의에 따라 2020년 12월 1일을 합병기일로 하여 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스를 흡수합병하였습니다.

한편, 당사는 핵심사업의 경쟁력을 강화 및 경영효율성 증대를 목적으로 2020년 9월 23일자 이사회 결의 및 2020년 11월 5일자 주주총회의 특별결의에 따라 2020년 12월 1일을 분할기일로 하여 (주)블루홀스튜디오를 분할신설법인으로 하는 물적분할을 하였습니다.

수차례의 주식선택권의 행사 및 유상증자 등을 통하여 당분기말 현재 당사의 자본금은 보통주 4,279백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

주주명	소유주식수(주)	지분율
장병규	1,405,593	16.43%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	1,328,328	15.52%
벨리즈원 유한회사	553,846	6.47%
케이넷문화콘텐츠전문투자조합	460,000	5.38%
자기주식	438,552	5.12%
기타	4,370,918	51.08%
합계	8,557,237	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 2021년 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, 2020년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

2.1.1 당사가 채택한 제・개정 기준서 및 해석서

당사는 2021년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제・개정 기준서 및 해석서를 신규로 적용하였습니다.

(1) 기업회계기준서 제 1116호 '리스' 개정 - 코로나19 관련 임차료 할인 등에 대한 실무적 간편법
실무적 간편법으로, 리스이용자는 코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등이 리스변경에 해당하는지 평가하지 않을 수 있습니다. 이러한 선택을 한 리스이용자는 임차료 할인 등으로 인한 리스료 변동을 그러한 변동이 리스변경이 아닐 경우에이 기준서가 규정하는 방식과 일관되게 회계처리하여야 합니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(2) 기업회계기준서 제1109호, 제1039호, 1107호, 1104호 및 1116호 (개정) - 이자율지표 개혁 - 2단계
개정사항은 은행 간 대출 금리(IBOR)가 대체 무위험 지표(RFR)로 대체될 때 재무보고에 미치는 영향을 다루기 위한 한시적 면제를 제공합니다. 개정사항은 다음의 실무적 간편법을 포함합니다.
- 계약상 변경, 또는 개혁의 직접적인 영향을 받는 현금흐름의 변경은 시장이자율의 변동과 같이 변동이자율로 변경되는 것처럼 처리되도록 함.
- 이자율지표 개혁이 요구하는 변동은 위험회피관계의 중단없이 위험회피지정 및 위험회피문서화가 가능하도록 허용함.
- 대체 무위험 지표(RFR)를 참조하는 금융상품이 위험회피요소로 지정되는 경우 별도로 식별가능해야 한다는 요구사항을 충족하는 것으로 보는 한시적 면제

이 개정사항은 당사의 재무제표에 미치는 영향은 없습니다. 당사는 실무적 간편법이 적용가능하게 되는 미래에 해당 실무적 간편법을 사용할 것입니다.

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 제 1116호 '리스' 개정 - 2021년 6월 30일 후에도 제공되는 코로나19 관련 임차료 할인 등
코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등(rent concession)이 리스변경에 해당하는지 평가하지 않을 수 있도록 하는 실무적 간편법의 적용대상이 2022년 6월 30일 이전에 지급하여야 할 리스료에 영향을 미치는 리스료 감면으로 확대되었습니다. 리스이용자는 비슷한 상황에서 특성이 비슷한 계약에 실무적 간편법을 일관되게 적용해야 합니다. 동 개정사항은 2021년 4월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기도입이 가능합니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(2) 기업회계기준서 제1103호 '사업결합' 개정 - 개념체계의 인용
인식할 자산과 부채의 정의를 개정된 재무보고를 위한 개념체계를 참조하도록 개정되었으나, 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채 및 우발자산' 및 해석서제2121호 '부담금'의 적용범위에 포함되는 부채 및 우발부채에 대해서는 해당 기준서를 적용하도록 예외를 추가하고, 우발자산이 취득일에 인식되지 않는다는 점을 명확히 하였습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(3) 기업회계기준서 제1016호 '유형자산' 개정 - 의도한 사용 전의 매각금액
기업이 자산을 의도한 방식으로 사용하기 전에 생산된 품목의 판매에서 발생하는 수익을 생산원가와 함께 당기손익으로 인식하도록 요구하며, 유형자산의 취득원가에서차감하는 것을 금지하고 있습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인한 재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

(4) 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채 및 우발자산' 개정 - 손실부담계약: 계약이행원가
손실부담계약을 식별할 때 계약이행원가의 범위를 계약 이행을 위한 증분원가와 계약 이행에 직접 관련되는 다른 원가의 배분이라는 점을 명확히 하였습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(5) 한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020
한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.
·기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초 채택': 최초채택기업인 종속기업
·기업회계기준서 제1109호 '금융상품': 금융부채 제거 목적의 10% 테스트 관련 수수료
·기업회계기준서 제1116호 '리스': 리스 인센티브
·기업회계기준서 제1041호 '농림어업': 공정가치 측정

(6) 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시' 개정 - 부채의 유동/비유동 분류
보고기간말 현재 존재하는 실질적인 권리에 따라 유동 또는 비유동으로 분류되며, 부채의 결제를 연기할 수 있는 권리의 행사가능성이나 경영진의 기대는 고려하지 않습니다. 또한, 부채의 결제에 자기지분상품의 이전도 포함되나, 복합금융상품에서 자기지분상품으로 결제하는 옵션이 지분상품의 정의를 충족하여 부채와 분리하여 인식된경우는 제외됩니다. 동 개정사항은 2023년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용하며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인한 재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

2.2 회계정책

중간재무제표의 작성에 적용된 유의적 회계정책과 계산방법은 주석 2.1.1에서 설명하는 제・개정 기준서의 적용으로 인한 변경 사항을 제외하고는 2020년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표 작성에 적용된 회계정책이나 계산방법과동일합니다.

당사의 재무제표는 기업회계기준서 제1027호 '별도재무제표'에 따른 별도재무제표입니다. 종속기업, 공동기업 및 관계기업 투자는 직접적인 지분투자에 근거하여 원가로 측정하고 있으며, 다만 한국채택국제회계기준으로의 전환일 시점에는 동 시점의 과거회계기준에 따른 장부금액을 간주원가로 사용하였습니다. 또한 종속기업, 공동기업 및 관계기업으로부터 수취하는 배당금은 배당에 대한 권리가 확정되는 시점에 당기손익으로 인식하고 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 법인세비용을 결정하는데 사용된 추정의 방법을 제외하고는 2020년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표 작성에 적용된 회계추정 및 가정과 동일합니다.

4. 공정가치

(1) 보고기간종료일 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다 (단위:천원).

구분	당분기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정된 자산				
유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,120,073	12,120,073	12,070,055	12,070,055
당기손익-공정가치 측정 금융자산	35,628,502	35,628,502	27,137,332	27,137,332
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	76,162,281	76,162,281	71,389,744	71,389,744
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	700,030,519	700,030,519	661,654,353	661,654,353
매출채권	608,162,613	608,162,613	460,025,815	460,025,815
기타유동금융자산	50,373,970	50,373,970	69,462,091	69,462,091
기타비유동금융자산	35,966,467	35,966,467	24,137,090	24,137,090
기타금융자산				
유동리스채권	750,839	750,839	718,049	718,049
비유동리스채권	1,036,631	1,036,631	1,147,440	1,147,440
금융자산 합계	1,520,231,895	1,520,231,895	1,327,741,969	1,327,741,969
공정가치로 측정된 부채				
파생상품부채	-	-	774,000	774,000
상각후원가로 인식된 부채				
기타유동금융부채	179,070,766	179,070,766	179,026,739	179,026,739
기타비유동금융부채	18,507,896	18,507,896	15,040,173	15,040,173
기타금융부채				
유동리스부채	42,598,897	42,598,897	25,022,156	25,022,156
비유동리스부채	103,670,622	103,670,622	40,110,324	40,110,324
금융부채 합계	343,848,181	343,848,181	259,973,392	259,973,392

(2) 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 측정치

가. 공정가치 서열체계 및 측정방법
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.

당사는 공정가치로 측정되는 자산 및 부채를 공정가치 측정에 사용된 투입변수에 따라 다음과 같은 공정가치 서열체계로 분류하고 있습니다.
- 수준 1: 활성시장에서 공시되는 가격을 공정가치로 측정하는 자산이나 부채의 경 우 동 자산이나 부채의 공정가치는 '수준 1'로 분류됩니다. 공정가치 '수준 1'로 분 류되는 자산이나 부채는 시장성 있는 지분증권이 있습니다.
- 수준 2: 현금흐름할인기법을 사용하여 자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우 모든 유의적인 투입변수가 시장에서 관측한 정보에 해당하면 자산이나 부채의 공 정가치는 '수준 2'로 분류됩니다. 공정가치 '수준 2'로 분류되는 자산이나 부채는 파생상품이 있습니다.
- 수준 3: 현금흐름할인기법을 사용하여 자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우 하나 이상의 유의적인 투입변수가 시장에서 관측불가능한 정보에 해당하면 동 금 융상품의 공정가치는 '수준 3'으로 분류됩니다.

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 종가입니다. 이러한 상품들은 '수준 1'에 포함하고 있습니다. '수준 1'에 포함된 상품들은 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산으로 구성됩니다.

당사는 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치에 대하여 평가기법을 사용하여 결정하고 있습니다. 당사는 자산이나 부채의 공정가치로서 자체적으로 개발한 내부평가모형을 통해 평가한 값을 사용하거나 독립적인 외부평가기관이 평가한값을 제공받아 사용하고 있습니다. 당사는 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.

만약 하나 이상의 유의적인 투입변수가 관측가능한 시장정보에 기초한 것이 아니라면 해당상품은 '수준 3'에 포함하고 있습니다. '수준 3'에 포함된 자산 및 부채는 현금흐름할인기법, 이항모형을 사용합니다.

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채
보고기간종료일 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 서열체계별 금액은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기말			합계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
유동성 당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	12,120,073	-	12,120,073
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	-	35,628,502	35,628,502
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	73,761,881	-	2,400,400	76,162,281

구분	전기말			합계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
유동성 당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	12,070,055	-	12,070,055
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	-	27,137,332	27,137,332
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	68,989,344	-	2,400,400	71,389,744
공정가치로 측정된 금융부채				
파생상품부채	-	774,000	-	774,000

보고기간종료일 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채 중 공정가치 서열체계 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가기법과 투입변수는 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	공정가치 금액		수준	가치평가기법		투입변수	
	당분기말	전기말		당분기말	전기말	당분기말	전기말
당기손익-공정가치 측정 금융자산	35,628,502	27,137,332	3	순자산가치평가법, 원가기준접근법(*), 이항모형(TF 모형)		피투자회사 보유자산의공정가치, 취득원가, 연환산 주가변동성 등	
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	2,400,400	2,400,400	3	원가기준접근법(*)		취득원가	

(*) 당사가 보유하고 있는 금융자산은 피투자기업으로부터 공정가치 측정을 위한 충분한 정보를 얻을 수 없으며, 과거 또는 당분기에 유의적인 가치변동이 없는 것으로 판단되므로 원가를 공정가치의 최선의 추정치로 평가하였습니다.

다. 수준3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정
당사의 각 부문 재무부서는 재무보고 목적의 공정가치 측정을 담당하고 있으며 이러한 공정가치 측정치는 수준3으로 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

당사는 마켓사업자에 대하여 기업회계기준서 제1032호 문단 42의 상계기준을 충족하는 매출채권과 매입채무를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액으로 재무제표에 표시되고 있으며, 당분기말 현재 매출채권과 상계된 매입채무 금액은 11,830백만원 (전기말: 12,380백만원)입니다.

5. 사용이 제한된 예금 등

보고기간종료일 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

계정과목	거래처	당분기말	전기말	제한내용
단기금융상품	(주)우리은행	4,490,958	4,490,958	질권설정(*1)

(*1) 임대보증금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석11 참조).

6. 종속기업 및 관계기업투자

(1) 보고기간종료일 현재 종속기업 및 관계기업투자의 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

회사명	지분율	소재국	당분기말			전기말
			취득원가	순자산가액	장부가액	장부가액
종속기업						
라이징윙스㈜	100%	국내	14,994,664	(21,343,026)	-	-
(주)레드사하라스튜디오	100%	국내	53,990,608	(16,808,712)	-	-
En Masse Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(34,167,298)	-	-
KRAFTON Ventures, Inc.	100%	미국	2,437,000	2,256,369	2,437,000	2,437,000
PUBG Shanghai	100%	중국	2,167,600	7,196,740	2,167,600	2,167,600
PUBG Santa Monica, Inc.	100%	미국	851,127	13,999,740	851,127	851,127
PUBG Amsterdam B.V.	100%	네덜란드	12,742,317	(229,385)	-	-
Striking Distance Studios, Inc.	100%	미국	9,414,167	13,590,451	9,414,167	9,020,711
PUBG Japan Corporation	100%	일본	-	1,563,054	-	-
KP PTE. LTD.	100%	싱가포르	1	(59,945)	1	1
Striking Distance Studios Spain, S.L.	100%	스페인	1,348,493	1,509,449	1,348,493	1,348,493
(주)블루홀스튜디오	100%	국내	1,022,668	(637,544)	1,022,668	1,005,541
PUBG Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(382,334)	-	-
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	99.9%	인도	2,296,577	2,257,463	2,296,577	-
(주)비트윈어스(*1)	100%	국내	-	-	-	-
SDS Interactive Canada Inc.(*1)	100%	캐나다	-	-	-	-
종속기업 소계			101,265,222	(31,254,978)	19,537,633	16,830,473
관계기업						
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사(*2)	1.91%	국내	5,620,000	350,082,177	5,620,000	5,620,000
1Up Ventures, L.P	33.42%	미국	7,803,500	13,744,494	7,803,500	7,803,500
주식회사 히든시퀀스(*2)	13.57%	국내	2,022,872	(3,069,604)	2,022,872	2,022,872
스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(*3)	54.55%	국내	3,600,000	6,582,465	3,600,000	3,600,000
Nodwin Gaming Private Limited(*1)(*4)	15.00%	인도	25,659,874	23,775,808	25,659,874	-
관계기업 소계			44,706,246	391,115,340	44,706,246	19,046,372
합계			145,971,468	359,860,362	64,243,879	35,876,845

(*1) 당분기 중 당사의 신규 투자로 인하여 종속기업 범위에 포함되었습니다.

(*2) 보유지분율이 20% 미만이나 유의적인 영향력을 보유하고 있어 관계기업투자로 분류하였습니다.

(*3) 보유지분율이 50% 이상이나 당사가 지배력 보유에 대한 요건을 충족하지 않고 유의적인 영향력을 행사하므로 관계기업투자로 분류하였습니다.

(*4) 당분기 중 당사의 신규 투자로 인하여 관계기업 범위에 포함되었습니다.

(2) 당분기 및 전분기 중 종속기업 및 관계기업투자의 변동내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
기초	35,876,845	115,658,943
취득	27,956,451	-
주식선택권의 부여	423,428	8,981,773
손상차손(*)	(12,845)	(70,148)
기말	64,243,879	124,570,568

(*) 종속기업투자의 회수가능가액이 장부금액에 하회하여 손상차손을 인식하였습니다.

7. 유형자산

당분기 및 전분기 중 당사의 유형자산의 변동내용은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기				
	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	9,877,954	10,800,598	61,945,696	22,898,371	105,522,619
취득	3,318,574	141,000	95,008,015	3,544,347	102,011,936
처분	-	-	(81,755)	-	(81,755)
대체(*)	-	-	-	(10,146,679)	(10,146,679)
감가상각비	(975,665)	(1,038,960)	(8,769,294)	-	(10,783,919)
기말 순장부금액	12,220,863	9,902,638	148,102,662	16,296,039	186,522,202

(*) 당분기 중 건설중인자산에서 무형자산 및 투자부동산으로 각각 1,747,326천원 및 8,399,354천원 대체되었습니다.

구분	전분기			
	비품	시설장치	사용권자산	합계
기초 순장부금액	6,437,756	10,214,891	56,745,292	73,397,939
취득	269,449	-	-	269,449
처분	(10)	-	(30,251)	(30,261)
감가상각비	(502,706)	(678,439)	(3,868,277)	(5,049,422)
기말 순장부금액	6,204,489	9,536,452	52,846,764	68,587,705

8. 투자부동산

당분기 중 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다(단위: 천원).

구분	당분기		
	토지	건물	합계
기초	59,278,258	9,400,874	68,679,132
취득	67,186,096	17,400,810	84,586,906
대체(*)	7,606,733	792,621	8,399,354
감가상각	-	(104,513)	(104,513)
기말	134,071,087	27,489,792	161,560,879

(*) 당분기 중 건설중인자산에서 8,399,354천원이 대체되었습니다.

9. 순확정급여부채

(1) 보고기간 종료일 현재 당사의 순확정급여부채의 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기말	전기말
확정급여부채의 현재가치	7,071,033	6,604,271

(2) 당분기와 전분기 중 확정급여제도와 관련하여 포괄손익계산서에 인식된 손익은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
당기근무원가	431,814	1,059,332
이자비용	34,947	53,747
합계	466,761	1,113,079

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 1,571,916천원입니다.

10. 충당부채

당분기 및 전분기 중 충당부채의 변동내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기		전분기
	복구충당부채	기타충당부채	복구충당부채
기초	5,000,534	44,762,724	3,615,513
설정액(*)	6,937,174	2,957,363	-
전입액	32,700	-	58,771
기말	11,970,408	47,720,087	3,674,284
유동항목	-	47,720,087	-
비유동항목	11,970,408	-	3,674,284

(*) 복구충당부채 설정액은 당사의 내부 인테리어 공사와 관련하여 임차기간 종료시점에 발생할 것으로 예상되는 복구비용의 최선의 추정치를 적절한 할인율로 할인하여 산정하였습니다.

11. 우발채무와 주요 약정사항

(1) 당분기말 현재 당사는 다음의 주요한 플랫폼 사업자와의 계약을 통해 최종사용자(End-user)에게 게임서비스를 제공하고 있습니다.

구분	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	Valve Corporation	전세계
	Xsolla	전세계(중동지역 제외)
	Amazon	전세계
	Humble Bundle	전세계
	Green Man Gaming	전세계(중동지역 제외)
	ExertisZtorm	전세계
	Hangzhou Shunwang Technology Co., Ltd.	중국(홍콩,마카오,대만 제외)
	NfinityGames Bilisim A.S	중동
	GameFirst International Coporation	대만,홍콩
	GENBA DIGITAL LIMITED	전세계
	Focus Multimedia Ltd.	전세계
	Nexway	유럽
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본
	Apple	한국,일본
	(주)삼성전자	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Stadia)	Google	유럽 일부, 미국

당사는 상기 계약을 포함하여 국내외의 20개 이상 업체와 계약을 체결하고 있으며, 계약기간은 1~3년 이상입니다.

한편, 당사는 플랫폼 사업자를 통해 최종 사용자로부터 대가를 회수하고 있으며, 플랫폼 이용의 대가로 플랫폼 사업자에게 최종 사용자로부터 발생한 매출액의 일정률을 지급하고 있습니다.

(2) 당분기말 현재 당사가 체결한 주요 퍼블리싱 계약은 다음과 같습니다.

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Console)	Microsoft Corporation	전세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	Mail.ru	러시아연방
	EXNOA	일본
	㈜카카오게임즈	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited	전세계

(3) 당분기말 현재 당사가 체결한 주요 기타계약은 아래와 같습니다.

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	Beijing Kuaishou Technology Ltd.	중국
	Guangzhou Huya Information Technology Ltd	
	Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited	

(4) 당사는 게임 구동에 필요한 "언리얼 엔진(Unreal Engine)"과 관련하여 Epic Games International S.a r.l.과 라이선스 계약을 체결하고 매출의 일정 비율에 해당하는 금액을 비용으로 인식하고 있습니다.

(5) 계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 당사가 피소된 소송사건은 없으며, 당사가제소한 소송사건 2건(IT자산 구매관련 손해배상 청구 등)이 있습니다. 당사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 당사의 재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있으며, 당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.

(6) 당분기말 현재 당사는 직장어린이집의 설치비지원금 반환등과 관련하여 서울보증보험주식회사로부터 2,350백만원의 지급보증을 제공받고 있습니다.

(7) 당분기말 현재 크래프톤타워의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련하여 당사의 단기금융상품 4,491백만원이 담보로 제공되어 있습니다.

(8) 당분기말 현재 당사는 우리은행과 2,000백만원 한도의 대출약정을 체결하고 있으며, 대출잔액은 없습니다.

(9) 당사는 당사의 장기적 성장에 기여할 수 있는 핵심 개발자 등의 임직원들에게 영업성과에 비례하여 성과보상인센티브를 지급하는 약정을 체결하고 있습니다.

12. 자본

(1) 자본금
보고기간종료일 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
발행할 주식의 총수	300,000,000주	100,000,000주
1주당 액면금액	500원	500원
발행한 주식의 수 :		
보통주	8,557,237주	8,557,037주
우선주	-	-

(*) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다.

(2) 자본금 및 자본잉여금의 변동내역
당분기 및 전분기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	자본금	자본잉여금		
		주식발행초과금	기타자본잉여금	합계
2020년 1월 1일	4,022,749	982,564,532	(10,065,132)	972,499,400
2020년 3월 31일	4,022,749	982,564,532	(10,065,132)	972,499,400
2021년 1월 1일	4,278,519	1,001,694,447	1,024,973,874	2,026,668,321
주식선택권의 행사 등	100	2,407	-	2,407
2021년 3월 31일	4,278,619	1,001,696,854	1,024,973,874	2,026,670,728

(3) 기타자본

보고기간종료일 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기말	전기말
주식선택권 (주석 13)	97,724,463	87,698,621
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	40,531,321	36,913,738
보험수리적손실	(2,906,859)	(2,906,859)
해외사업환산차이	(29,817)	(29,817)
합계	135,319,108	121,675,683

13. 주식기준보상

(1) 당분기말 현재 유효한 주식기준보상 약정의 내역은 다음과 같습니다.

구분	제11차	제18회-1차	제18회-2차	제18회-3차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2015년 4월 1일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일
부여수량	23,700주	31,763주	31,762주	27,225주
전기말 잔여수량	200주	9,975주	9,975주	17,475주
당분기 행사수량	200주	-	-	-
당분기 취소수량	-	-	-	-
당분기말 잔여수량	-	9,975주	9,975주	17,475주
행사가격	5,073원	5,016원	5,016원	5,016원
가득조건	부여일로부터 3년간 계속근무	부여일로부터 2년간 계속근무	부여일로부터 3년간 계속근무	부여일로부터 4년간 계속근무
가득시점	2018년 4월 1일	2019년 4월 1일	2020년 4월 1일	2021년 4월 1일
소멸일	2021년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일

구분	제19회-2차	제19회-3차	제19회-5차	제20회차	제21회차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2019년 7월 1일	2019년 8월 1일
부여수량	70,875주	60,750주	30,000주	7,500주	5,900주
전기말 잔여수량	70,875주	60,750주	30,000주	7,500주	5,900주
당분기 행사수량	-	-	-	-	-
당분기 취소수량	-	-	-	-	-
당분기말 잔여수량	70,875주	60,750주	30,000주	7,500주	5,900주
행사가격	7,262원	7,262원	7,262원	220,000원	220,000원
가득조건	부여일로부터 3년간 계속근무	부여일로부터 4년간 계속근무	부여일로부터 3년간 계속근무	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)간 계속근무	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)간 계속근무
가득시점	2020년 10월 20일	2021년 10월 20일	2020년 10월 20일	2021년 6월 30일(35%), 2022년 6월 30일(35%), 2023년 6월 30일(30%)	2021년 7월 31일(35%), 2022년 7월 31일(35%), 2023년 7월 31일(30%)
소멸일	2026년 10월 19일	2026년 10월 19일	2025년 10월 19일	2028년 6월 30일	2028년 7월 31일

구분	제 22회차	제 23회차	제 24회차	제 25회차	제 26회차
결제방식	주식결제형	주식결제형 현금결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2019년 10월 1일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일
부여수량	1,300주	10,000주	130,000주	35,750주	500주
전기말 잔여수량	1,300주	10,000주	130,000주	-	-
당분기 행사수량	-	-	-	-	-
당분기 취소수량	-	-	-	-	-
당분기말 잔여수량	1,300주	10,000주	130,000주	35,750주	500주
행사가격	220,000원	720,000원	720,000원	950,000원	950,000원
가득조건	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)간 계속근무	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)간 계속근무	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)간 계속근무	부여일로부터 2년(70%) 3년(30%)간 계속근무
가득시점	2021년 9월 30일(35%), 2022년 9월 30일(35%), 2023년 9월 30일(30%)	2022년 11월 5일(35%), 2023년 11월 5일(35%), 2024년 11월 5일(30%)	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우 각 25% 씩 가득	2023년 3월 31일(35%), 2024년 3월 31일(35%), 2025년 3월 31일(30%)	2023년 3월 31일(70%), 2024년 3월 31일(30%)
소멸일	2028년 9월 30일	2032년 11월 4일	2032년 11월 4일	2028년 3월 30일	2025년 3월 30일(70%), 2027년 3월 30일(30%)

(2) 당분기말 현재 행사가능한 주식선택권은 120,825주이며, 가중평균 행사 가격은 6,891원 입니다.

(3) 당분기 및 전분기 중 발생한 당사와 종속기업의 종업원에게 부여된 당사의 주식선택권과 관련한 보상원가의 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
총보상원가	10,027,335	9,200,436
- 영업비용	9,603,907	218,663
- 종속기업투자주식	423,428	8,981,773

14. 고객과의 계약에서 생기는 수익

(1) 당사는 다음의 주요 서비스에서 재화나 용역을 기간에 걸쳐 이전함으로써 수익을 창출합니다(단위:천원).

구분	당분기				
	온라인	모바일	콘솔	기타	합계
기간에 걸쳐 인식	60,953,560	373,897,337	3,150,238	9,727,100	447,728,235

구분	전분기				
	온라인	모바일	콘솔	기타	합계
기간에 걸쳐 인식	1,291,162	635,703	777,049	2,505,736	5,209,650

(2) 수익의 발생 국가를 기준으로 한 지역별 수익현황은 다음과 같습니다(단위:천원)

지역	당분기		전분기	
	매출액	비율	매출액	비율
한국	22,027,198	4.92%	3,122,321	59.93%
아시아	400,111,348	89.36%	1,096,086	21.04%
북미/유럽	17,977,050	4.02%	990,903	19.02%
기타	7,612,639	1.70%	340	0.01%
합계	447,728,235	100.00%	5,209,650	100.00%

15. 영업비용

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다(단위:천원).

계정과목	당분기	전분기
앱수수료/매출원가	33,922,209	10,371
직원급여	24,222,260	11,722,030
상여금	5,182,436	784,414
퇴직급여	2,038,678	1,113,079
복리후생비	3,609,865	2,328,066
여비교통비	326,816	256,198
감가상각비	10,783,919	5,049,422
감가상각비-투자부동산	104,513	-
무형자산상각비	641,025	170,243
보험료	388,288	266,138
소모품비	480,295	82,073
지급수수료	104,673,838	1,847,729
광고선전비	2,586,722	99,321
성과보상인센티브	19,623,320	220,433
주식보상비용	9,603,907	218,663
대손상각비(환입)	(261,719)	1,113,789
기타	689,061	523,926
합계	218,615,433	25,805,895

16. 법인세 비용

(1) 당분기 및 전분기 중 법인세비용의 구성내역은 다음과 같습니다(단위:천원)

구분	당분기	전분기
법인세부담액	81,208,180	112,507
일시적차이로 인한 이연법인세 변동액	(4,292,583)	-
자본에 직접 반영된 법인세비용	(1,154,954)	-
법인세비용	75,760,643	112,507

(2) 법인세비용은 당기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다. 당분기 법인세비용의 유효세율은 27.92%입니다.

(3) 전분기 법인세비용은 전체 회계연도에 대해서 예상되는 최선의 가중평균 연간유효법인세율의 추정에 기초하여 인식하였습니다. 2020년 12월 31일로 종료하는 회계연도의 예상가중평균 연간유효법인세율은 23%입니다.

17. 주당손익

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

(1) 보통주분기순이익

구분	당분기	전분기
지배주주 보통주분기순이익	195,584,258천원	107,936,627천원
가중평균 유통보통주식수	40,593,236주	40,227,490주
기본주당순이익(*)	4,818원	2,683원

(*) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 당분기와 비교표시하는 전분기의 기본주당이익과 희석주당이익을 소급하여 수정하였습니다.

(2) 희석주당순이익
희석주당이익은 모든 희석성 잠재적보통주가 보통주로 전환된다고 가정하여 조정한 가중평균 유통보통주식수를 적용하여 산정하고 있습니다. 당사가 보유하고 있는희석성 잠재적보통주로는 주식선택권이 있습니다. 주식선택권으로 인한 주식수는 주식선택권에 부가된 권리행사의 금전적 가치에 기초하여 공정가치(회계기간의 평균시장가격)로 취득했을 때 얻게 될 주식수를 계산하고 동 주식수와 주식선택권이 행사된 것으로 가정할 경우 발행될 주식수를 비교하여 산정했습니다.

구분	당분기	전분기

보통주분기순이익	195,584,258천원	107,936,627천원
발행된 가중평균유통보통주식수	40,593,236주	40,227,490주
조정내역		
주식선택권	1,137,722주	1,609,053주
희석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수	41,730,958주	41,836,543주
희석주당순이익(*)	4,687원	2,580원

(*) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 당분기와 비교표시하는 전분기의 기본주당이익과 희석주당이익을 소급하여 수정하였습니다.

(3) 유통보통주식수

당분기 및 전분기 중 발행보통주식수를 유통기간으로 가중평균하여 산정한 유통보통주식수의 산출내역은 다음과 같습니다(단위:주).

구분	당분기		
	주식수	가중치(일)	적 수
기초	8,557,037	90	770,133,330
자기주식	(438,552)	90	(39,469,680)
주식선택권 행사	200	73	14,600
소계			730,678,250
일수			90
가중평균유통보통주식수			8,118,647
주식분할로 인한 효과(*)			32,474,589
주식분할 소급수정 후 가중평균 유통보통주식수			40,593,236

(*) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 당분기와 비교표시하는 전분기의 기본주당이익과 희석주당이익을 소급하여 수정하였습니다.

구분	전분기		
	주식수	가중치(일)	적 수
기초	8,045,498	91	732,140,318
소계			732,140,318
일수			91
가중평균유통보통주식수			8,045,498
주식분할로 인한 효과(*)			32,181,992
주식분할 소급수정 후 가중평균 유통보통주식수			40,227,490

(*) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 당분기와 비교표시하는 전분기의 기본주당이익과 희석주당이익을 소급하여 수정하였습니다.

18. 영업활동으로 창출된 현금

(1) 영업으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
분기순이익	195,584,258	107,936,627
현금유출 없는 비용등의 가산	128,148,904	20,149,844
이자비용	1,408,191	1,769,136
법인세비용	75,760,643	112,507
감가상각비	10,783,919	5,049,422
무형자산상각비	641,025	170,243
투자부동산상각비	104,513	-
퇴직급여	466,762	1,113,079
대손상각비(환입)	(261,719)	1,113,789
기타대손상각비	2,396,209	10,311,478
외화환산손실	4,197,176	937
주식보상비용	9,603,907	218,663
성과보상인센티브	19,623,320	220,432
종속기업투자손상차손	12,845	70,148
유형자산처분손실	-	10
당기손익-공정가치측정금융자산 평가손실	454,750	-
기타비용	2,957,363	-
현금유입 없는 수익등의 차감	(37,675,082)	(140,650,050)
이자수익	(1,231,147)	(171,867)
배당금수익	-	(139,000,000)
외화환산이익	(35,668,965)	(1,478,183)
기타의대손상각비환입	(11,246)	-
당기손익-공정가치측정금융자산 평가이익	(504,768)	-
리스처분이익	(1,451)	-
파생상품거래이익	(253,841)	-
금융보증수익	(3,664)	-
영업활동으로 인한 자산부채의 변동	(136,003,539)	(7,816,236)
매출채권	(139,880,181)	(1,099,606)
미수금	2,895,522	(179,634)
선급금	3,915,010	(902,111)
선급비용	15,889,789	(257,996)
미지급금	(14,920,880)	(4,353,303)
미지급비용	24,678,358	294,208
예수금	(4,329,515)	(126,402)
선수금	1,195,745	17

선수수익	(5,362,258)	(332,695)
장기미지급비용	(20,085,129)	21,663
퇴직금의 지급	-	(880,377)
영업활동으로부터 창출된 현금흐름	150,054,541	(20,379,815)

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

구분	당분기	전분기
종속회사 임직원에의 주식선택권 부여	423,428	8,981,773
사용권자산의 증가	95,008,015	-
사용권자산의 처분	83,206	30,251
건설중인자산 대체	10,146,679	-
리스채권의 유동성 대체	32,790	9,303
리스부채의 유동성 대체	17,576,741	101,945

19. 특수관계자와의 거래

(1) 지배・종속기업간의 특수관계

구분	기업의 명칭	
	당분기말	전기말
종속기업	En Masse Entertainment, Inc. 라이징윙스㈜ (주)레드사하라스튜디오 PUBG Santa Monica, Inc. PUBG Amsterdam B.V. PUBG Mad Glory, LLC PUBG Shanghai KP PTE. LTD. Striking Distance Studios, Inc. PUBG JAPAN Corporation PUBG Entertainment, Inc. Indestructible Frying Pan, LLC Striking Distance Studios Spain, S.L. KRAFTON Ventures, Inc. Krafton Ventures, L.L.C. Krafton Ventures Fund, L.P. Bonus XP, Inc. (주)블루홀스튜디오 PUBG INDIA PRIVATE LIMITED (주)비트윈어스(*1) SDS Interactive Canada Inc.(*1)	En Masse Entertainment, Inc. 라이징윙스㈜ (주)레드사하라스튜디오 PUBG Santa Monica, Inc. PUBG Amsterdam B.V. PUBG Mad Glory, LLC PUBG Shanghai KP PTE. LTD. Striking Distance Studios, Inc. PUBG JAPAN Corporation PUBG Entertainment, Inc. Indestructible Frying Pan, LLC Striking Distance Studios Spain, S.L. KRAFTON Ventures, Inc. Krafton Ventures, L.L.C. Krafton Ventures Fund, L.P. Bonus XP, Inc. (주)블루홀스튜디오 PUBG INDIA PRIVATE LIMITED
관계기업	(주)신한알파위탁관리부동산투자회사(*2) (주)히든시퀀스(*2) 1Up Ventures, L.P. 스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(*3) Nodwin Gaming Private Limited(*2),(*4)	(주)신한알파위탁관리부동산투자회사(*2) (주)히든시퀀스(*2) 1Up Ventures, L.P. 스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(*3)

(*1) 당사의 신규 투자로 인하여 종속기업 범위에 포함되었습니다.

(*2) 보유지분율이 20% 미만이나 유의적인 영향력을 보유하고 있어 관계기업투자로 분류하였습니다.

(*3) 보유지분율이 50% 이상이나 당사가 지배력 보유에 대한 요건을 충족하지 않고 유의적인 영향력을 행사하므로 관계기업투자로 분류하였습니다.

(*4) 당사의 신규 투자로 인하여 관계기업 범위에 포함되었습니다.

당사는 Spetznatz Helmet, LLC, (주)보이저엑스, Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited.(자회사 포함)를 기타특수관계자로 분류하였습니다.

(2) 당분기 및 전분기 중 특수관계자와의 주요 거래내용은 다음과 같습니다(단위:천원).

특수관계자명 (*1)	영업수익 등		영업비용 등	
	당분기	전분기	당분기	전분기
펍지(주)(*2)	-	139,161,243	-	836,570
En Masse Entertainment, Inc.	8,634	662,518	22,663	-
(주)스콜(*3)	-	76,158	-	-
라이징윙스㈜	87,198	5,239	450	-
㈜레드사하라스튜디오	6,420	343,282	531	-
㈜딜루젼스튜디오	-	34,833	-	-
PUBG Santa Monica, Inc.	398,056	-	6,579,358	-
PUBG Amsterdam B.V.	958,500	-	4,706,920	-
PUBG MadGlory, LLC	303,784	-	4,911,980	-
PUBG Shanghai	91,623	-	1,450,559	25,950
KP PTE. LTD.	6,357	-	-	-
Striking Distance Studios, Inc.	147,487	-	15,568,119	-
PUBG JAPAN Corporation	26,784	-	1,689,595	-
Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	476,345	-
(주)블루홀스튜디오	1,948,830	-	900	-
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED			513,038	
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	95,650	87,757	76,529	101,088
합계	4,079,323	140,371,030	35,996,987	963,608

(*1) 기타특수관계자와의 거래내역은 별도 기재하였습니다.
(*2) 전분기 영업수익 등에는 당사가 해당 특수관계자로부터 취득한 배당금 139,000,000천원이 포함되어 있습니다.
(*3) 전분기 중 특수관계가 소멸되기 전까지의 금액으로 표시하였습니다.

(3) 보고기간종료일 현재 특수관계자에 대한 채권·채무 잔액은 다음과 같습니다(단위:천원).

특수관계자명 (*1)	채권잔액 등		채무잔액 등	
	당분기말	전기말	당분기말	전기말
En Masse Entertainment, Inc.	26,453,975	26,327,996	23,048	427,296
라이징윙스㈜	12,496,339	10,474,316	29,187	26,913
㈜레드사하라스튜디오	15,736,128	18,378,687	35,412	35,470
PUBG Santa Monica, Inc.	11,429,023	14,177,212	1,859,586	5,396,764
PUBG Amsterdam B.V.	4,402,546	4,381,184	3,341,744	7,749,582
PUBG MadGlory, LLC	182,470	128,974	2,419,106	3,680,621
PUBG Shanghai	4,854,534	4,693,466	643,610	1,439,657
KP PTE. LTD.	639,808	611,531	-	-
Striking Distance Studios, Inc.	8,084,257	7,671,085	10,713,257	5,905,302
PUBG JAPAN Corporation	2,665,674	2,647,557	183,929	1,302,809
Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	335,761	655,181
Bonus XP, Inc.	4,357,637	4,357,637	-	-
(주)블루홀스튜디오	1,410,743	2,480,247	1,701,023	2,954,440
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	513,038	-
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	4,046,473	3,950,823	-	-
합계	96,759,607	100,280,715	21,798,701	29,574,035

(*1) 기타특수관계자에 대한 채권·채무 잔액은 별도 기재하였습니다.

(4) 당분기 및 전기 중 특수관계자와의 자금 대여 및 차입 거래는 다음과 같습니다(단위:천원).

특수관계자명	당분기					
	계정과목	기초	대여	회수/상환	외화평가 등	기말
En Masse Entertainment, Inc.	대여금	25,896,303	-	-	-	25,896,303
라이징윙스㈜		10,200,000	2,000,000	-	-	12,200,000
(주)레드사하라스튜디오		17,870,000	-	(2,650,000)	-	15,220,000
Bonus XP, Inc.		4,352,000	-	-	-	4,352,000
KP PTE.LTD		569,782	-	-	21,920	591,702
PUBG Amsterdam B.V.		3,345,600	-	-	(24,875)	3,320,725
PUBG JAPAN Corporation		2,635,650	-	-	-	2,635,650
PUBG Santa Monica, Inc.		12,853,023	-	(3,264,000)	522,547	10,111,570
Striking Distance Studios, Inc.		7,580,790	-	-	321,505	7,902,295
합계		85,303,148	2,000,000	(5,914,000)	841,097	82,230,245

특수관계자명	전기							
	계정과목	기초	대여	회수/상환	합병/분할	외화평가 등	특수관계소멸	기말
En Masse Entertainment, Inc.	대여금	10,885,345	20,683,830	(3,508,470)	-	(2,164,402)	-	25,896,303
(주)스콜(*1)		6,200,000	-	-	-	-	(6,200,000)	-
라이징윙스㈜		5,900,000	1,600,000	-	2,700,000	-	-	10,200,000
(주)레드사하라스튜디오		11,960,000	5,910,000	-	-	-	-	17,870,000
(주)달루젼스튜디오		1,900,000	800,000	-	(2,700,000)	-	-	-
Bonus XP, Inc.		-	4,527,020	-	-	(175,020)	-	4,352,000
KP PTE.LTD		-	-	-	552,450	17,332	-	569,782
PUBG Amsterdam B.V.		-	-	-	3,295,775	49,825	-	3,345,600
PUBG JAPAN Corporation		-	-	-	2,646,850	(11,200)	-	2,635,650
PUBG Santa Monica, Inc.		-	-	-	13,258,800	(405,777)	-	12,853,023
Striking Distance Studios, Inc.		-	-	-	7,734,300	(153,510)		7,580,790
대여금 소계		36,845,345	33,520,850	(3,508,470)	27,488,175	(2,842,752)	(6,200,000)	85,303,148
펍지(주)	차입금	53,000,000	-	-	(53,000,000)	-	-	-

(*1) 전기 중 법원의 파산선고에 따라 파산관재인이 선임되어 지배력을 상실하였기에 특수관계자에서 제외되었습니다.

(5) 보고기간종료일 현재 특수관계자채권에 대하여 설정된 대손충당금의 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

특수관계자명	계정과목	당분기말		전기말	
		채권금액	대손충당금	채권금액	대손충당금
En Masse Entertainment, Inc.	채권 등	557,672	(557,672)	431,693	(431,693)
	대여금	25,896,303	(25,896,303)	25,896,303	(25,896,303)
라이징윙스㈜	채권 등	296,339	(259,276)	259,276	(259,276)
	대여금	12,200,000	(12,200,000)	10,200,000	(10,200,000)
㈜레드사하라스튜디오	채권 등	516,128	(516,128)	508,687	(508,687)
	대여금	15,220,000	(15,220,000)	17,870,000	(14,954,552)
PUBG JAPAN Corporation	채권 등	30,024	-	11,246	(11,246)
	대여금	2,635,650	(2,635,650)	2,635,650	(2,635,650)
Bonus XP, Inc.	채권 등	5,637	(5,637)	5,637	(5,637)
	대여금	4,352,000	(4,352,000)	4,352,000	(4,352,000)
합계		61,709,753	(61,642,666)	62,170,492	(59,255,044)

당사는 당분기 중 특수관계자채권에 대하여 대손상각비 2,360천원(전분기: 1,113,788천원), 대손충당금환입 11,246천원, 기타의대손상각비 2,396,097천원(전분기: 10,311,477천원)을 각각 계상하였습니다.

(6) 보고기간종료일 현재 특수관계자에 투자한 주식 및 채권의 내역은 주석 4 및 주석 6에서 설명하고 있는 사항을 제외하고는 없습니다.

(7) 당분기말 현재 당사가 특수관계자에게 제공한 지급보증 및 담보 내역은 다음과 같습니다(단위:천원).

특수관계자명	보증 등의 내용	금융기관	통화	보증 또는 담보 금액
Striking Distance Studios, Inc.	임차료 관련 지급보증	Sunset Building Company, LLC	USD	2,280,000
PUBG Santa Monica, Inc.	임차료 관련 지급보증	Water Garden Realty Holdings LLC 등	USD	986,400
PUBG Santa Monica, Inc., PUBG Madglory LLC, Striking Distance Studios, Inc	법인카드 발급 보증	Citibank N.A.	USD	600,000

(8) 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(단위:천원).

구분	당분기	전분기
급여	1,375,474	114,450
기타소득	25,000	-
주식보상비용	6,131,083	15,106
성과보상인센티브	-	232,020
퇴직급여	21,317	10,207
합계	7,552,874	371,783

(9) 당분기말 현재 특수관계자인 (주)신한알파위탁관리부동산투자회사와 체결한 사무실 리스계약에 따라, 사용권자산 36,029백만원(전기말: 41,246백만원)과 리스부채39,424백만원(전기말: 43,181백만원)이 인식되었으며, 당분기 중 리스부채의 상환금액은 3,756백만원(전분기: 4,233백만원), 동 리스부채의 현재가치평가와 관련하여 발생한 이자비용 및 이자의 지급은 당분기 582백만원(전분기: 782백만원)입니다.

(10) 당분기말 현재 라이징윙스㈜와의 전대리스계약에 따라 사용권자산에서 246백만원(전기말: 242백만원)이 차감되었으며, 리스채권은 248백만원(전기말: 250백만원)이 계상되어 있습니다. 당분기 중 리스채권 회수액은 22백만원(전분기: 22백만원), 관련한 이자수익은 3백만원(전분기: 4백만원)입니다. 또한 당분기말 현재 (주)블루홀스튜디오와의 전대리스계약에 따라 사용권자산에서 1,323백만원(전기말: 1,460백만원)이 차감되었으며, 리스채권은 1,478백만원(전기말: 1,615백만원)이 계상되어 있습니다. 당분기 중 리스채권 회수액은 137백만원, 관련한 이자수익은 22백만원입니다. 또한 당분기말 현재 (주)비트윈어스와의 전대리스계약에 따라 사용권자산에서 60백만원이 차감되었으며, 리스채권은 62백만원이 계상되어 있습니다. 당분기 중 리스채권 회수액은 2백만원, 관련한 이자수익은 0.2백만원입니다.

(11) 특수관계자인 ㈜신한알파위탁관리부동산투자회사가 판교 크래프톤타워를 제 3자에게 매각하고자 하는 경우, 당사는 해당 부동산을 우선 매수할 수 있는 권리를 가지고 있습니다.

(12) 당사는 당분기 중 종속기업에 2,297백만원을 출자하였으며, 종속기업으로부터 출자원금을 회수한 내역은 없습니다. 당분기 중 관계기업에 출자한 내역은 25,660백만원이며, 관계기업 및 공동기업으로부터 출자원금을 회수한 내역은 없습니다.

(13) Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited.(자회사 포함)와 당분기 중 주요 거래 금액은 영업수익 330,766,037천원 및 영업비용 10,937,707천원이며, 당분기말 현재 채권은 564,441,145천원(전기말: 416,317,087천원) 및 채무는 24,137,911천원(전기말: 48,940,601천원)입니다.

(14) 당사의 (주)보이저엑스와의 당분기 중 주요 거래 금액은 영업비용 428,600천원입니다.

20. 영업부문

(1) 당사는 단일의 영업부문으로 운영되고 있습니다. 최고영업의사결정자에게 보고되는 재무정보는 공시된 재무제표와 일치합니다.

(2) 당사 수익의 상세내역은 다음과 같습니다(단위: 천원).

구 분	당분기	전분기
온라인	60,953,560	1,291,162
모바일	373,897,337	635,703
콘솔	3,150,238	777,049
기타	9,727,100	2,505,736
합계	447,728,235	5,209,650

(3) 당분기 중 당사 매출액의 10% 이상을 차지하는 외부 고객(고객 A)에 대한 영업수익 금액은 330,766,037천원입니다.

21. 보고기간 후 사건

(1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다.

(2) 당사는 2021년 5월 12일 개최된 이사회를 통해 자기주식(보통주: 25,342주)을 처분하기로 결의 하였습니다.

22. 코로나19의 영향의 불확실성

코로나19의 확산을 차단하기 위하여 전세계적으로 이동 제한을 포함한 다양한 예방 및 통제가 시행되고 있으며, 그 결과 전세계 경제가 광범위한 영향을 받고 있습니다. 또한, 코로나19에 대처하기 위한 다양한 형태의 정부지원정책이 발표되고 있습니다.

당사가 영위하고 있는 사업은 주로PC, 콘솔과 모바일 플랫폼에서 제공되고 있습니다. 코로나19의 영향을 받는 항목은 주로 매출채권의 회수 가능성, 유무형자산의 손상 등입니다. 당사는 코로나19가 기업에 미치는 영향을 합리적으로 추정하여 분기재무제표를 작성하였습니다.

그러나, 코로나19 상황에서 코로나19의 종식시점 및 코로나19가 당사에 미치는 영향의 추정에 중요한 불확실성이 존재합니다.

6. 기타 재무에 관한 사항

가. 재무제표 재작성 등 유의사항

(1) 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도

1) 합병

① ㈜크래프톤의 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스 흡수합병

당사는 2020년 12월 경영합리화를 통한 기업가치 증대를 위하여 종속회사인 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스를 흡수합병하였습니다. 본 합병에 관한 자세한 사항은 당사가 2020년 9월 25일 및 2020년 9월 28일에 공시한 '주요사항보고서(회사합병 결정) 및 'XI.그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항' 중 '3. 제재현황 등 그 밖의 사항 다. 합병 등의 사후 정보'를 참조하시기 바랍니다.

② 라이징윙스㈜의 ㈜딜루젼스튜디오 흡수합병

당사의 종속회사인 라이징윙스㈜(구 ㈜피닉스)는 2020년 12월 모바일 캐주얼 장르 개발 및 서비스하는 조직으로서 경쟁력 강화를 위해 ㈜딜루젼스튜디오를 1:0의 합병비율로 흡수합병하였습니다. 본 합병으로 라이징윙스㈜는 존속회사로 남고, ㈜딜루젼스튜디오는 합병 후 소멸하였습니다.

2) 분할

① ㈜크래프톤의 테라 등 사업부문 분할

당사는 2020년 12월 경영합리화를 통한 기업가치 증대를 위하여 테라, 엘리온 및 현재 개발중인 신규 RPG 게임 1건의 개발 및 배포 사업부문을 물적분할하여 분할신설법인인 ㈜블루홀스튜디오를 설립하였습니다. 본 분할은 상법 제530조의2 내지 제530조의12의 규정이 정하는 바에 따른 단순・물적분할에 해당하여, 분할 자체로는 연결재무제표상 미치는 영향이 없습니다. 본 분할에 관한 자세한 사항은 당사가 2020년 9월 25일에 공시한 '주요사항보고서(회사분할 결정) 및 'XI.그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항' 중 '3. 제재현황 등 그 밖의 사항 다. 합병 등의 사후 정보'를 참조하시기 바랍니다.

3) 자산양수도

① ㈜크래프톤 및 ㈜펍지랩스간 자산양수도

당사는 2018년 3월 ㈜펍지랩스로부터 게임 '트렌디타운', '드레곤프랜즈', '환생기사단', 히어로스카이'와 관련된 일체의 권리와 자산을 양수받았습니다. (자산양수 금액 5억원)

구분	양도자	양수자
회사명	㈜펍지랩스(구,㈜이노스파크)	㈜크래프톤(구,㈜블루홀)
대표자	김성용, 신재찬	김효섭
소재지	경기도 성남시 판교역로 230, B동 817호 (삼평동, 삼환하이펙스)	경기도 성남시 분당구 판교로 344, 7층 (삼평동, 스마일게이트캠퍼스)
상장여부	비상장	비상장

② ㈜크래프톤 및 펍지㈜간 자산양수도

당사는 2019년 12월 펍지㈜로부터 게임 '데빌리언(Devilian)'과 관련된 일체의 권리와 자산을 양수받았습니다. (자산양수 금액 19백만원)

구분	양도자	양수자
회사명	펍지㈜	㈜크래프톤
대표자	김창한	김효섭
소재지	서울시 서초구 서초대로 38길 12, 6~8층 (서초동, 마제스타시티 타워원)	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117 (백현동, 크래프톤타워)
상장여부	비상장	비상장

4) 지분인수

① En Masse Entertainment, Inc.의 Bonus XP, Inc. 지분인수

En Masse Entertainment, Inc.는 2020년 6월 개발역량 확보를 위하여 Bonus XP, Inc.에 대한 투자계약을 체결하고, Bonus XP, INC의 지분 100%를 취득하였습니다.

구분	내용			
인수 방법	지분 100% 취득			
계약체결일	2020년 6월 6일			
인수 내역	매수인	매도인	주식 수	금액
	En Masse Entertainment, Inc.	David Pottinger 외 2	300,000주	USD13백만 Earn-out USD12백만

(2) 재무제표 이용에 유의할 사항

연결재무제표 및 재무제표는 한국채택국제회계기준(이하 기업회계기준)에 따라 작성되었습니다. 한국채택국제회계기준은 국제회계기준위원회("IASB")가 발표한 기준서와 해석서 중 대한민국이 채택한 내용을 의미합니다. 연결재무제표 및 재무제표 작성에 적용된 중요한 회계정책 등에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항' 중 '3.연결재무제표 주석 2. 중요한 회계정책', 'Ⅲ. 재무에관한사항' 중 '5. 재무제표 주석 2. 중요한 회계정책' 등을 참조하시기 바랍니다.

나. 대손충당금 설정현황

(1) 계정과목별 대손충당금 설정내용

(단위 : 백만원)

구 분	계정과목	채권금액	대손충당금	대손충당금 설정률
제15기 1분기	매출채권	611,231	810	0.1%
	미수수익	1,091	323	29.6%
	미수금	10,478	924	8.8%
	선급금	3,541	-	0.0%
	선급비용	23,215	-	0.0%
	단기대여금	-	-	-
	장기대여금	6,370	6,200	97.3%
	합계	655,926	8,257	1.3%
제14기	매출채권	463,553	1,074	0.2%
	미수수익	1,064	324	30.5%
	미수금	11,372	923	8.1%
	선급금	7,079	-	0.0%
	선급비용	35,318	-	0.0%
	단기대여금	78	10	12.8%
	장기대여금	6,363	6,200	97.4%
	합계	524,827	8,531	1.6%
제13기	매출채권	368,263	408	0.1%
	미수수익	615	-	0.0%
	미수금	12,326	188	1.5%
	선급금	765	3	0.4%
	선급비용	27,672	-	0.0%
	단기대여금	170	-	0.0%
	장기대여금	832	606	72.8%
	합계	410,643	1,205	0.3%

(2) 대손충당금 변동현황

(단위 : 백만원)

구분	제15기 1분기	제14기	제13기
1. 기초대손충당금잔액합계	8,531	1,205	676
2. 순대손처리액(①-②±③)	(10)	-	(70)
① 대손처리액(상각채권액)	(10)	-	(70)
② 상각채권회수액	-	-	-
③ 기타증감액	-	-	-
3. 대손상각비계상(환입)액	(264)	1,443	599
4. 연결범위변동	-	5,883	-
5. 기말대손충당금잔액합계	8,257	8,531	1,205

(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) 보고서 작성기준일 현재 경과기간별 매출채권 잔액 현황

(단위 : 천원)

구분	90일 이내	180일 이내	270일 이내	1년 이내	1년 초과	개별 손상채권	합계
금액	609,653,929	974,337	360,567	39,673	45,332	157,153	611,230,991
구성비율	99.7%	0.2%	0.1%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%

다. 공정가치 평가 내역

(1) 금융상품의 공정가치

보고기간종료일 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당분기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정된 자산				
유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,120,073	12,120,073	12,070,055	12,070,055
당기손익-공정가치 측정 금융자산	36,598,098	36,598,098	28,068,007	28,068,007
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	76,162,281	76,162,281	71,389,744	71,389,744
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	750,200,006	750,200,006	719,846,888	719,846,888
매출채권	610,420,713	610,420,713	462,478,128	462,478,128
기타유동금융자산	39,533,623	39,533,623	53,979,798	53,979,798
기타비유동금융자산	28,278,114	28,278,114	16,147,305	16,147,305
기타금융자산				
유동리스채권	381,167	381,167	378,371	378,371
비유동리스채권	469,903	469,903	521,583	521,583
금융자산 합계	1,554,163,978	1,554,163,978	1,364,879,879	1,364,879,879
공정가치로 측정된 부채				
파생상품부채	-	-	774,000	774,000
상각후원가로 인식된 부채				
유동성장기차입금	-	-	1,000,000	1,000,000
기타유동금융부채	179,348,960	179,348,960	185,349,501	185,349,501
기타비유동금융부채	26,577,002	26,577,002	23,715,974	23,715,974
기타금융부채				
유동리스부채	50,483,452	50,483,452	32,690,465	32,690,465
비유동리스부채	115,814,614	115,814,614	53,746,743	53,746,743
금융부채 합계	372,224,028	372,224,028	297,276,683	297,276,683

(2) 공정가치 서열체계
연결회사는 공정가치로 측정되는 자산 및 부채를 공정가치 측정에 사용된 투입변수에 따라 다음과 같은 공정가치 서열체계로 분류하고 있습니다.

- 수준 1 : 활성시장에서 공시되는 가격을 공정가치로 측정하는 자산이나 부채의 경우 동 자산이나 부채의 공정가치는 '수준 1'로 분류됩니다. 공정가치 '수준 1'로 분류되는 자산이나 부채는 시장성 있는 지분증권이 있습니다.
- 수준 2: 현금흐름할인기법을 사용하여 자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우 모든 유의적인 투입변수가 시장에서 관측한 정보에 해당하면 자산이나 부채의 공정가치는 '수준 2'로 분류됩니다. 공정가치 '수준 2'로 분류되는 자산이나 부채는 파생상품이 있습니다.
- 수준 3: 현금흐름할인기법을 사용하여 자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우 하나 이상의 유의적인 투입변수가 시장에서 관측불가능한 정보에 해당하면 동 금융상품의 공정가치는 '수준 3'으로 분류됩니다.

보고기간종료일 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 서열체계별 금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기말			합 계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
유동성 당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	12,120,073	-	12,120,073
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	-	36,598,098	36,598,098
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	73,761,881	-	2,400,400	76,162,281

(단위 : 천원)

구 분	전기말			합 계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
유동성 당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	12,070,055	-	12,070,055
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	-	28,068,007	28,068,007
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	68,989,344	-	2,400,400	71,389,744
공정가치로 측정된 금융부채				
파생상품부채	-	774,000	-	774,000

공정가치 평가등에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항' 중 '3.연결재무제표 주석 4. 공정가치'를 참조하시기 바랍니다.

라. 채무증권 발행실적 등
(1) 채무증권 발행실적

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 백만원, %)

발행회사	증권종류	발행방법	발행일자	권면(전자등	이자율	평가등급	만기일	상환	주관회사

				록)총액		(평가기관)		여부	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

(2) 기업어음증권 미상환 잔액

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 백만원)

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

(3) 단기사채 미상환 잔액

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 백만원)

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

(4) 회사채 미상환 잔액

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 백만원)

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

(5) 신종자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 백만원)

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

(6) 조건부자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2021.03.31) (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	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

IV. 이사의 경영진단 및 분석의견

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

V. 감사인의 감사의견 등

1. 감사인에 관한 사항

가. 회계감사인의 감사의견 등

(1) 회계감사인의 명칭 및 감사의견

사업연도	감사인	감사의견	강조사항 등	핵심감사사항
제15기 1분기(당분기)	한영회계법인	적정	-	-
제14기(전기)	한영회계법인	적정	-	-
제13기(전전기)	삼일회계법인	적정	-	-

(2) 감사용역 체결현황

(단위 : 백만원)

사업연도	감사인	내 용	감사계약내역		실제수행내역	
			보수	시간	보수	시간
제15기 1분기(당분기)	한영회계법인	별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도	700	3,390	342	1,000
제14기(전기)	한영회계법인	별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도	518	3,390	518	3,298
제13기(전전기)	삼일회계법인	반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 운영실태보고서 검토	140	1,336	153	1,336

(3) 회계감사인과의 비감사용역 계약체결 현황

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제15기 1분기(당분기)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
제14기(전기)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
제13기(전전기)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-

(4) 내부감사기구가 회계감사인과 논의한 결과

구분	일자	참석자	방식	주요 논의 내용
1	2021.01.08	회사: 회계담당임원 감사인: 담당이사 외 2인	대면	중간감사 수행결과

2	2021.02.10	회사: 회계담당임원 감사인: 담당이사 외 2인	대면	외부감사 현황 논의
3	2021.02.16	회사: 회계담당임원 감사인: 담당이사 외 2인	대면	외부감사 현황 논의
4	2021.03.30	회사: 감사 감사인: 담당이사 외 2인	서면	외부감사 수행결과, 외부감사인의 독립성 안내

(5) 전・당기 감사인간 의견불일치 조정협의회 및 재무제표 불일치 정보
해당사항 없습니다.

나. 회계감사인의 변경

2020년 10월 20일 당사는 유가증권시장 상장을 위해 주식회사의 외부감사에 관한 법률 제11조 제1항 제12호 및 동법 시행령 제14조 제6항 제1호에 따라 증권선물위원회에 제14기 사업연도에 대한 감사인 지정을 신청하여 2020년 11월 12일자에 한영회계법인을 지정받았습니다. 2020년 12월 21일 양사간의 계약을 통해서 한영회계법인이 외부감사인으로 선임되었습니다.
2021년 1월 19일 당사는 유가증권시장 상장을 위해 주식회사의 외부감사에 관한 법률 제11조 제1항 제12호 및 동법 시행령 제14조 제6항 제1호에 따라 증권선물위원회에 제15기 사업연도에 대한 감사인 지정을 신청하여 2021년 3월 15일자에 한영회계법인을 지정받았습니다. 2021년 3월 31일 양사간의 계약을 통해서 한영회계법인이 외부감사인으로 선임되었습니다.
또한, 당사의 종속회사인 ㈜블루홀스튜디오는 2020년 12월 당사에서 물적분할하여 분할신설된 법인으로 2021년 2월 15일 한영회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

2. 내부통제에 관한 사항

가. 내부회계관리제도

사업연도	보고일자	보고자	평가의견	결과	비고
2020년 (제14기)	2021.03.30	회계감사인	경영자의 내부회계관리제도 운영실태 보고서에 대한 우리의 검토결과, 상기 경영자의 운영실태보고 내용이 중요성의 관점에서 내부회계관리제도 모범규준 제5장 '중소기업에 대한 적용'의 규정에 따라 작성되지 않았다고 판단하게 하는 점이 발견되지 아니하였습니다.	특이사항 없음	-
2019년 (제13기)	2020.03.26.	회계감사인	경영진의 내부회계관리제도 운영실태보고서에 대한 우리의 검토결과, 상기 경영진의 운영실태보고 내용이 중요성의 관점에서 내부회계관리제도모범규준 제5장 '중소기업에 대한 적용'의 규정에 따라 작성되지 않았다고 판단하게 되는 점이 발견되지 아니하였습니다.	특이사항 없음	-

VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항

1. 이사회에 관한 사항

가. 이사회 구성개요

(1) 이사회 구성 개요

당사의 이사회는 보고서 작성기준일 현재 사내이사 2명, 사외이사 4명 및 기타비상무이사 1명으로 총 7명의 이사로 구성되어 있으며, 이사회 내 감사위원회, 사외이사후보추천위원회, 전략위원회를 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 운영을 담당하기에 적합하다고 인정받아 의장으로 선임되었습니다.

(2) 사외이사 및 그 변동현황

(단위 : 명)

이사의 수	사외이사 수	사외이사 변동현황		
		선임	해임	중도퇴임
7	4	4	-	-

주1) 상기 이사의 수 및 사외이사 수는 보고서 작성기준일 기준입니다.

주2) 사외이사 변동현황은 보고서 작성기준일이 속하는 사업연도의 개시일부터 보고서 제출일까지 기간동안의 현황 기준입니다.

주3) 제14기 정기주주총회 결과 (2021년 3월 31일 개최)

- 신규 사외이사 선임(4명) : Kevin Maxwell Lin, 여은정, 이수경, 백양희

나. 중요 의결사항 등

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	이사 찬반여부								
				장병규 (출석률:100%)	김창한 (출석률:100%)	Xiaomi Ma (출석률:100%)	김강석 (출석률:100%)	윤원기 (출석률:100%)	Kevin Maxwell Lin (출석률:100%)	여은정 (출석률:100%)	이수경 (출석률:100%)	백양희 (출석률:100%)
1	2021.01.14	1. 타법인 지분 투자의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		2. 부동산 매입의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
2	2021.02.22 .	1. 2020년 내부회계관리제도 운영실태 보고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		2. 2020년 감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가 보고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		3. 2020년 제14기 재무제표 및 영업보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		4. 2021년 예산 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		5. 이사회 운영 규정 제정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		6. 감사위원회 규정 제정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		7. 사외이사후보추천위원회 규정 제정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		8. 내부회계관리 규정 개정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		9. 제14기 정기주주총회 소집의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		10. 신규 프로젝트 개발비 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		11. 영업양수 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
3	2021.03.24	1. 2021년 비용 예산 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		2. 2021년 재무제표 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
4	2021.03.31	1. 감사위원회 설치 및 위원 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		2. 사외이사후보추천위원회 설치 및 위원 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		3. 전략위원회 설치, 운영규정 제정 및 위원 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		4. 준법통제기준 제정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성

주1) 2021년 3월 31일 개최된 제14기 주주총회에서 Kevin Maxwell Lin, 여은정, 이수경, 백양희 사외이사가 신규 선임되었으며, 김강석, 윤원기 기타비상무이사가 사임하였습니다.

다. 이사회 내 위원회

기업공시서식 작성기준에 따라 감사위원회, 사외이사후보추천위원회에 관한 사항은 기재하지 않습니다.

(1) 구성현황

위원회명	구성	소속 이사명	설치 목적 및 권한사항	비고
전략위원회	사내이사(2명)	장병규	회사의 사업 및 중장기 전략 수립, 운영 사항 심의	2021년 3월 31일 이사회 결의로 설치 및 위원회 위원 선임
		김창한		
	사외이사(1명)	Kevin Maxwell Lin		

(2) 활동내역

당사의 이사회 내 위원회는 2021년 3월 31일 이사회 결의로 설치되어 보고서 작성기준일 현재 활동내역이 없습니다.

라. 이사의 독립성

각 이사의 주요이력 및 인적사항은 'Ⅷ.임원 및 직원 등에 관한 사항'의 '1. 임원 및 직원의 현황'을 참조하여 주시기 바랍니다.

직명	성명	추천인	담당업무	회사와의 거래	최대주주와의 관계	임기	연임여부 (횟수)	선임배경
사내이사 (이사회의장)	장병규	이사회	이사회 의장	해당없음	본인	2011.03 ~2023.03	연임(3회)	당사의 창업자로서 산업분야에 대한 깊은 이해와 진취적 경영 마인드, 당사를 글로벌 기업으로 키워낸 역량 등을 바탕으로 이사회 운영을 담당하기에 적합하다고 인정받아 의장으로 선임
사내이사 (대표이사)	김창한	이사회	경영총괄	해당없음	발행회사 등기임원	2020.03 ~2023.03	신규	게임분야의 전문가로서 산업 전반에 대한 깊은 이해와 혁신적 경영 능력을 인정받아 회사의 지속적인 성장과 글로벌 경쟁력 확대에 중요한 역할을 수행할 수 있을 것으로 판단되어 선임
사외이사	Kevin Maxwell Lin	이사회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2024.03	신규	글로벌 스트리밍 플랫폼 트위치의 창업자이며, 현재 CSI로 글로벌 게임 이용자 및 산업에 대한 깊은 이해와 인사이트를 통하여 당사의 성장 가속화에 기여할 것으로 기대되어 선임
사외이사	여은정	이사회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2024.03	신규	재무, 금융 및 ESG 관련 분야에서 전문성을 보유하고 있어 향후 당사 재무의 적절한 감독 및 발전적인 비전을 제시해 줄 것으로 기대되어 선임
사외이사	이수경	이사회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2024.03	신규	글로벌 시장에서의 풍부한 경영 경험 보유, 특히 중국, 인도 등 신흥 성장국가에 대한 이해도가 높아 당사의 경쟁력 제고에 기여할 것으로 판단되어 선임
사외이사	백양희	이사회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2024.03	신규	글로벌 엔터테인먼트 기업 월트디즈니에서의 경험을 토대로 콘텐츠에 대한 깊은 이해도와 젊고 새로운 시각 제시 가능할 것으로 판단되어 선임
기타비상무이사	샤오이마	이사회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2018.11 ~2021.11	신규	디지털 엔터테인먼트 전문가로서 당사의 글로벌 사업 역량 제고에 중요한 역할을 수행할 수 있다고 판단되어 선임

마. 사외이사의 전문성

(1) 사외이사 직무수행 지원 조직

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Corp.Strategy Dept. 내 이사회 사무국	1	팀장 (6개월)	이사회 운영 및 사외이사 직무수행과 관련된 지원 업무 일체

(2) 사외이사 교육 미실시 내역

사외이사 교육 실시여부	사외이사 교육 미실시 사유
미실시	당사는 2021년 3월 31일 제14회 주주총회에서 사외이사를 최초로 선임하여보고서 작성기준일 현재 교육 실시내역이 없습니다.

2. 감사제도에 관한 사항

가. 감사위원회

(1) 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 2009~2013 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 조교수 2013~현재 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 부교수 2019~2020 한국금융학회 부회장 2020~현재 한국금융정보학회 감사 2020~현재 (주)KT 사외이사 및 감사위원회 위원	예	상법시행령 제37조 제2항 제2호유형 (회계・재무분야 학위보유자)	미시간대학교 경제학 박사 2009~2013 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 조교수 2013~현재 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 부교수
이수경	예	연세대학교 영문학 학사 연세대학교 경영학 석사 1994~현재 P&G 중국 Safeguard, Skin&Personal Care부 사장	-	-	-
백양희	예	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 경영학 석사 2010~2017 월트디즈니 스튜디오 디렉터 2018~현재 라엘 공동대표	-	-	-

(2) 감사위원회 위원의 독립성
당사는 정관 제40조 및 상법 제415조의2에 따른 감사위원회를 설치하여 운영하고 있습니다. 감사위원회 위원은 이사회의 추천을 받아 주주총회 결의를 통해 선임하였으며, 3명 전원 사외이사로 전원 구성되어 있습니다.

선출기준 주요 내용	선출기준 당사 충족여부	관련 법령 등
3명 이상의 이사로 구성	충족 (3인)	상법 제415조의2 제2항
사외이사가 위원의 3분의 2 이상	충족 (전원 사외이사)	
위원 중 1명 이상은 회계 또는 재무 전문가	충족 (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' 중 '1. 이사회에 관한 사항 라. 이사의 독립성'을 참조하시기 바랍니다.

(3) 감사위원회 활동

당사는 2021년 3월 31일 이사회에서 감사위원회를 최초로 설치하여 작성기준일 현재 활동 내역이 없습니다.

감사위원회 설치 이전인 공시대상기간 중 감사의 활동 내역은 다음과 같습니다.

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	참석여부
1	2021.01.14	1. 타법인 지분 투자의 건	가결	불참
		2. 부동산 매입의 건	가결	불참
2	2021.02.22.	1. 2020년 내부회계관리제도 운영실태 보고	-	참석
		2. 2020년 감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가 보고	-	참석
		3. 2020년 제14기 재무제표 및 영업보고서 승인의 건	가결	참석
		4. 2021년 예산 승인의 건	가결	참석
		5. 이사회 운영 규정 제정의 건	가결	참석
		6. 감사위원회 규정 제정의 건	가결	참석
		7. 사외이사후보추천위원회 규정 제정의 건	가결	참석
		8. 내부회계관리 규정 개정의 건	가결	참석
		9. 제14기 정기주주총회 소집의 건	가결	참석
		10. 신규 프로젝트 개발비 승인의 건	가결	참석
		11. 영업양수 승인의 건	가결	참석
3	2021.03.24	1. 2021년 비용 예산 승인의 건	가결	불참
		2. 2021년 재무제표 승인의 건	가결	불참
4	2021.03.31	1. 감사위원회 설치 및 위원 선임의 건	가결	불참
		2. 사외이사후보추천위원회 설치 및 위원 선임의 건	가결	불참
		3. 전략위원회 설치, 운영규정 제정 및 위원 선임의 건	가결	불참
		4. 준법통제기준 제정의 건	가결	불참

(4) 교육실시 계획

교육일자	교육실시주체	참석 대상 감사위원	주요 교육내용
2021.04	감사위원회포럼	여은정, 이수경, 백양희	- 코로나시대와 ESG - ESG 관련 감사(위원회)의 역할

(5) 감사위원회 교육 미실시 내역

감사위원회 교육 실시여부	감사위원회 교육 미실시 사유
미실시	2021년 3월 31일 이사회에서 감사위원회를 최초로 설치하여 보고서작성기준일 현재 교육 실시내역이 없습니다.

(6) 감사위원회 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역

Business Assessment Office (경영진단실)	2	실장 (2개월) 팀원 (2개월)	감사위원회 운영 및 감사위원회 위원 직무수행과 관련된 지원 업무 일체

주1) 근속연수는 지원업무 담당기간입니다.

나. 준법지원인
당사는 보고서 작성기준일 현재 비상장법인으로 준법지원인을 선임하고 있지 않습니다.

3. 주주의 의결권 행사에 관한 사항

가. 주주의 의결권 행사에 관한 사항
당사는 정관상 집중투표제를 채택하고 있지 않으며, 서면투표제에 대하여 다음과 같이 정하고 있습니다.

제26조 (의결권의 행사) 1. 주주는 총회에 출석하지 아니하고 서면에 의하여 의결권을 행사할 수 있다. 2. 서면에 의하여 의결권을 행사하고자 하는 주주는 의결권행사에 관한 서면에 필요한 사항을 기재하여, 회일의 전일까지 회사에 제출하여야 한다. 3. 주주는 대리인으로 하여금 그 의결권을 행사하게 할 수 있으며, 이 경우 대리인은 주주총회 개시 전에 그 대리권을 증명하는 서면(위임장)을 제출하여야 한다.

나. 소수주주권의 행사여부
당사는 공시대상 기간 중 소수주주권이 행사되지 않았습니다.

다. 경영권 경쟁
당사는 공시대상 기간 중 경영지배권에 관하여 경쟁이 없었습니다.

VII. 주주에 관한 사항

1. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

가. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 주, %)

성 명	관 계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				비고
			기 초		기 말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
장병규	본인	보통주	1,405,593	16.43	1,405,593	16.43	-
정승혜	배우자	보통주	84,000	0.98	84,000	0.98	-
벨리즈원 유한회사	최대주주의 특수관계법인	보통주	553,846	6.47	553,846	6.47	-
㈜본엔젤스벤처파트너스	최대주주의 특수관계법인	보통주	188,475	2.20	188,475	2.20	-
강석흔	최대주주의 특수관계법인 등기임원	보통주	1,500	0.02	1,500	0.02	-
김강석	최대주주의 특수관계법인 등기임원	보통주	217,020	2.54	217,020	2.54	-
송인애	최대주주의 특수관계법인 등기임원	보통주	26,517	0.31	26,517	0.31	-
김창한	발행회사 등기임원	보통주	123,875	1.45	103,875	1.21	기타
김정훈	계열회사 등기임원	보통주	164,143	1.92	164,143	1.92	-
박진석	계열회사 등기임원	보통주	147,375	1.72	147,375	1.72	-
김효섭	계열회사 등기임원	보통주	11,500	0.13	10,500	0.12	지분 일부 매도
조두인	계열회사 등기임원	보통주	12,286	0.14	12,286	0.14	-
김형준	계열회사 등기임원	보통주	142,000	1.66	142,000	1.66	-
배용택	계열회사 등기임원	보통주	2,210	0.03	0	0.00	특수관계 해소(임원 퇴임)
이지훈	계열회사 등기임원	보통주	33,544	0.39	0	0.00	특수관계 해소(임원 퇴임)
계		보통주	3,113,884	36.39	3,057,130	35.72	-
		우선주	-	-	-	-	-

주1) 기초(2021.1.1) 지분율은 발행주식총수 8,557,037주 기준이며, 기말(2021.3.31) 지분율은 발행주식총수 8,557,237주 기준입니다.

주2) 임원퇴임의 경우 특수관계인으로 제외되는 시점에 기존 소유주식을 신고 제외 하는 내용입니다.

주3) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였으며, 상기 주식 수는 주식분할 효력 발생 전인 보고서 작성기준일 기준입니다.

나. 최대주주의 주요경력 및 개요

최대주주의 최근 5년간 주요 경력은 다음과 같으며, 겸직현황은 'Ⅷ.임원 및 직원 등에 관한 사항 중 1. 임원 및 직원 등의 현황 다. 타회사 임원 겸직 현황 '을 참조하시기 바랍니다.

성명	주요 경력
장병규	2007~현재 ㈜크래프톤 창업자, 사내이사, 이사회 의장 2007~현재 ㈜본엔젤스벤처파트너스 창업자, 고문 2017~2020 4차산업혁명위원회 위원장

2. 주식의 분포

가. 주식 소유현황

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율	비고
5% 이상 주주	장병규	1,405,593	16.43	-
	IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	1,328,328	15.52	-
	벨리즈원 유한회사	553,846	6.47	-
	케이넷문화콘텐츠전문투자조합	460,000	5.38	-
우리사주조합		-	-	-

주1) 5%이상 주주는 의결권 있는 주식을 기준으로 작성하였으며, 지분율은 발행주식총수 대비 비율입니다.
주2) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였으며, 상기 주식 수는 주식분할 효력 발생 전인 보고서 작성기준일 기준입니다.

나. 소액주주현황

(기준일 : 2020.12.31) (단위 : 주)

구 분	주주			소유주식			비 고
	소액 주주수	전체 주주수	비율 (%)	소액 주식수	총발행 주식수	비율 (%)	
소액주주	2,883	2,903	99.31	1,880,985	8,118,485	23.17	-

주1) 최근 주주명부폐쇄일인 2020년 12월 31일 주주명부를 기준으로 작성하였습니다.
주2) 소액주주는 기준일 현재 의결권 있는 발행주식 총수의 1%에 미달하는 주식을 소유한 주주를 말하며, 총발행주식수는 의결권 있는 발행주식 총수입니다.
주3) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였으며, 상기 주식 수는 주식분할 효력 발생 전인 보고서 작성기준일 기준입니다.

3. 주식의 사무

(기준일 : 2021.03.31)

정관상 신주인수권의 내용	제9조 (신주인수권) 1. 이 회사가 이사회의 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. (1) 주주에게 그가 가진 주식 수에 따라서 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식 (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 (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 2. 제1항 제(3)호의 방식으로 신주를 배정하는 경우에는 이사회의 결의로 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방식으로 신주를 배정하여야 한다. (1) 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 자의 유형을 분류하지 아니하고 불특정 다수의 청약자에게 신주를 배정하는 방식 (2) 관계 법령에 따라 우리사주조합원에 대하여 신주를 배정하고 청약되지 아니한 주식까지 포함하여 불특정 다수인에게 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식 (3) 주주에 대하여 우선적으로 신주인수의 청약을 할 수 있는 기회를 부여하고 청약되지 아니한 주식이 있는 경우 이를 불특정 다수인에게 신주를 배정받을 기회를 부여하는 방식 (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 (5) 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 등 관련 법령의 규정에 의하여 이사회의 결의로 주식예탁증서(DR)발행에 따라 신주를 발행하는 방식 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. 4. 제1항 각호의 어느 하나의 방식에 의해 신주를 발행할 경우에는 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회의 결의로 정한다. 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 이사회의 결의로 정한다. 6. 회사는 신주를 배정하면서 발생하는 단주에 대한 처리방법은 이사회의 결의로 정한다. 7. 회사는 제1항 제1호에 따라 신주를 배정하는 경우 주주에게 신주인수권증서를 발행해야 한다.
결산일	12월 31일
주주명부폐쇄 및 주주총회 소집	제12조 (기준일) 1. 회사는 매년 12월 31일 최종의 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 결산기에 관한 정기주주총회에서 권리를 행사할 주주로 한다. 2. 회사는 임시주주총회의 소집 기타 필요한 경우 이사회의 결의로 정한 날에 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 권리를 행사할 주주로 할 수 있으며, 회사는 이사회의 결의로 정한 날의 2주간 전에 이를 공고하여야 한다. 제18조 (소집시기) 1. 회사의 주주총회는 정기주주총회와 임시주주총회로 한다. 2. 회사의 정기주주총회는 제12조 제1항에서 정한 기준일로부터 3개월 이내에, 임시주주총회는 필요한 경우에 수시 소집한다.
주권의 종류	주식・사채 등의 전자등록에 관한 법률에 따라 주권 및 신주인수권증서에 표시되어야 할 권리가 의무적으로 전자등록될 예정임에 따라 주권의 종류를 기재하지 않음
명의개서대리인	주식회사 국민은행(증권대행부 02-2073-8121) 서울시 영등포구 국제금융로 8길 26(KB국민은행 3층 증권대행부)
주주의 특전	없음
공고방법	회사의 공고는 회사의 인터넷 홈페이지(www.krafton.com)에 게재한다. 다만, 전산장애 또는 그 밖의 부득이한 사유로 회사의 인터넷 홈페이지에 공고를 할 수 없을 때에는 서울특별시에서 발행하는 일간 한국경제신문에 게재한다.

VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

1. 임원 및 직원 등의 현황

가. 임원 현황

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 주)

성명	성별	출생년월	직위	등기임원 여부	상근 여부	담당 업무	주요경력	소유주식수		최대주주와의 관계	재직기간	임기 만료일
								의결권 있는 주식	의결권 없는 주식			
장병규	남	1973.04	사내이사	등기임원	상근	경영총괄	카이스트 전산학 학사 카이스트 대학원 전산학 석사 카이스트 대학원 전산학 박사과정 수료 1996~2005 ㈜네오위즈 창업자, 이사 2005~2007 ㈜첫눈 창업자, 대표이사 2017~2020 4차산업혁명위원회 위원장 2007~현재 ㈜본엔젤스벤처파트너스 파트너 2007~현재 ㈜크래프톤 창업자, 사내이사, 이사회 의장	1,405,593	-	본인	13년 1개월	2023.03.30
김창한	남	1974.09	대표이사	등기임원	상근	경영총괄	카이스트 전산학 학사 카이스트 전산학 석사 카이스트 전산학 박사 2003~2008 ㈜넥스트플레이 CTO, 테크니컬디렉터 2009~2015 ㈜지노게임즈 CTO, 개발 프로듀서 2015~2017 ㈜블루홀지노게임즈 개발 본부장 2017~2020 펍지㈜ 대표이사 2020~현재 ㈜크래프톤 대표이사	103,875	-	발행회사 등기임원	10개월	2023.03.30
Kevin Maxwell Lin (케빈 맥스웰 린)	남	1982.03	사외이사	등기임원	비상근	경영자문	예일대학교 Ecology & Evolutionary Biology 학사 2008~2018 Twitch 공동창업자, COO 2019~현재 Twitch CSI	-	-	발행회사 등기임원	1개월	2024.03.31
여은정	여	1973.02	사외이사	등기임원	비상근	경영자문	서울대학교 화학공학 학사 서울대학교 화학공학 석사 미시간대학교 경제학 박사 2009~2013 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 조교수 2013~현재 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 부교수 2020~현재 (주)KT 사외이사 및 감사위원회 위원	-	-	발행회사 등기임원	1개월	2024.03.31
이수경	여	1966.11	사외이사	등기임원	비상근	경영자문	연세대학교 영문학 학사 연세대학교 경영학 석사 1994~현재 P&G 중국 Safeguard, Skin&Personal Care부사장	-	-	발행회사 등기임원	1개월	2024.03.31
백양희	여	1979.12	사외이사	등기임원	비상근	경영자문	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 경영학 석사 2010~2017 월트디즈니 스튜디오 디렉터 2018~현재 라엘 공동대표	-	-	발행회사 등기임원	1개월	2024.03.31

Xiaoyi Ma (샤오이마)	남	1974.02	기타비상무이사	등기임원	비상근	경영자문	Shanghai Jiaotong Univ. Fu Dan Univ. EMBA 2007~현재 Tencent Games, Senior Vice President	-	-	발행회사 등기임원	2년 5개월	2021.11.30
배동근	남	1977.12	이사	미등기임원	상근	재무총괄	서울대학교 화학공학 학사 MIT Sloan MBA 2003~2008 국민은행 국제금융부 2008~2018 J.P. Morgan 홍콩, 한국 IB 본부장 2018~현재 ㈜크래프톤 최고재무책임자	-	-	발행회사 미등기임원	2년 8개월	2023.03.31

나. 임원 변동현황

공시서류작성기준일 이후 공시서류제출일 사이에 임원 변동 내역은 없습니다.

다. 타회사 임원 겸직 현황

겸직자		겸직회사	
성명	직위	회사명	직위
장병규	사내이사	라이징윙스㈜	기타비상무이사
		㈜스콜	기타비상무이사
		벨리즈원(유)	이사
		㈜부동산다이렉트	기타비상무이사
		㈜밸런스히어로	기타비상무이사
		㈜뉴플로이	기타비상무이사
		㈜아이엠랩	기타비상무이사
		㈜마카롱팩토리	기타비상무이사
		지오인터넷㈜	기타비상무이사
		㈜코드브릭	기타비상무이사
김창한	사내이사	PUBG Shanghai	대표이사
		PUBG JAPAN Corporation	대표이사
		PUBG Santa Monica, Inc.	Director
		PUBG Entertainment, Inc.	Director
		Indestructible Frying Pan, LLC	Director
		Striking Distance Studios, Inc.	Director
		Striking Distance Studios Spain, S.L.	Director
		KRAFTON Ventures, Inc.	Director
Kevin Maxwell Lin	사외이사	Twitch	CSI (Culture Strategy, and Innovation)
여은정	사외이사	㈜KT	사외이사 및 감사위원회 위원
이수경	사외이사	P&G 중국	Safeguard, Skin&Personal Care 부사장
백양희	사외이사	라엘	공동대표
Xiaoyi Ma	기타비상무이사	Tencent Games	Senior Vice President
		iDreamSky	Non-executive Director
배동근	이사	라이징윙스㈜	기타비상무이사
		㈜레드사하라스튜디오	기타비상무이사
		KRAFTON Ventures, Inc.	CEO

라. 직원 등 현황

(기준일 : 2021.03.31) (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	883	-	34	-	917	1.2년	26,254	30	-	-	-	-
게임	여	328	-	19	-	347	1.1년	8,055	24				-
합 계		1,211	-	53	-	1,264	1.2년	34,309	28				-

주1) 직원 현황에는 미등기임원이 포함되어 있습니다. (등기임원 제외)

주2) 직원수는 보고서 작성기준일 현재 기준입니다.

주3) 평균 근속연수는 2020년 12월 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스 흡수합병으로 고용승계된 인원의 경우 당사 입사일 기준으로 산정하였습니다.

주4) 연간 급여총액은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서의 근로소득 기준입니다.

주5) 1인평균 급여액은 2021년 1월~2021년 3월의 급여총액을 월평균 직원수 기준으로 산정하였습니다.

마. 미등기임원 보수 현황

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 백만원)

구 분	인원수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
미등기임원	1	225	225	-

주1) 인원수는 보고서 작성기준일 현재 기준입니다.

주2) 연간 급여총액은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서의 근로소득 기준입니다.

주3) 1인평균 급여액은 월평균 인원수를 기준으로 산정하였습니다.

2. 임원의 보수 등

<이사・감사 전체의 보수현황>

가. 이사・감사 전체의 보수현황

(1) 주주총회 승인금액

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	주주총회 승인금액	비고
등기이사	7	10,000	-

주1) 인원수는 2021년 3월 31일 개최된 주주총회 승인일 기준입니다.

2. 보수지급금액
2-1. 이사・감사 전체

(단위 : 백만원)

인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
10	1,400	210	-

주1) 인원수는 당해 사업연도 중 퇴직한 이사를 포함하여 기재하였습니다.
주2) 보수총액은 당해 사업연도 중 재임 또는 퇴임한 등기이사가 등기임원 자격으로 지급받은 금액으로, 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서의 근로소득과 소득세법 제21조 또는 제22조에 따라 산정된 기타소득, 퇴직소득을 합산한 금액입니다.
주3) 1인당 평균보수액은 월평균 인원수를 기준으로 산정하였습니다.

2-2. 유형별

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	5	1,388	320	-
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	1	-	-	-
감사위원회 위원	3	-	-	-
감사	1	12	12	-

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. 주식매수선택권의 부여 및 행사현황

(1) 이사・감사의 주식매수선택권의 주식매수선택권 현황

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	주식매수선택권의 공정가치 총액	비고
등기이사	1	6,131	-
사외이사	-	-	-
감사위원회 위원 또는 감사	-	-	-
계	1	6,131	-

주1) 공정가치는 이항모형 및 몬테-카를로(Monte-Carlo)를 이용한 공정가치접근법을 적용하여 산정하였으며, 주가변동성 53.4%, 무위험이자율 0.8%~1.6% 등이 포함되어 있습니다.

(2) 주식매수선택권 부여 및 행사 현황

(기준일 : 2021.03.31) (단위 : 원, 주)

부여 받은자	관 계	부여일	부여방법	주식의 종류	최초 부여 수량	당기변동수량		총변동수량		기말 미행사수량	행사기간	행사 가격
						행사	취소	행사	취소			
직원 21명	직원	2015.04.01	신주교부	보통주	9,800	200	-	9,800	-	-	2018.04.01~2021.03.31	5,073
김형준	계열회사 임원	2017.03.30	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2019.04.01~2026.03.31	5,016
김정훈	계열회사 임원	2017.03.30	신주교부	보통주	15,000	-	-	10,500	-	4,500	2019.04.01~2026.03.31	5,016
김효섭	계열회사 임원	2017.03.30	신주교부	보통주	8,500	-	-	-	-	8,500	2019.04.01~2026.03.31	5,016
직원 3명	-	2017.03.30	신주교부	보통주	22,250	-	-	8,575	11,500	2,175	2019.04.01~2026.03.31	5,016
직원 1명	직원	2017.03.30	신주교부	보통주	7,500	-	-	5,250	-	2,250	2019.04.01~2026.03.31	5,016
김창한	등기임원	2017.10.20	신주교부	보통주	102,500	-	-	35,875	-	66,625	2019.10.20~2026.10.19	7,262
직원 1명	직원	2017.10.20	신주교부	보통주	100,000	-	-	35,000	-	65,000	2019.10.20~2026.10.19	7,262
직원 1명	계열회사 직원	2017.10.20	신주교부	보통주	2,250	-	-	-	-	2,250	2020.10.20~2025.10.19	7,262
직원 10명	직원	2017.10.20	신주교부	보통주	27,750	-	-	-	-	27,750	2020.10.20~2025.10.19	7,262
Glen Schofield	계열회사 임원	2019.07.01	신주교부	보통주	7,500	-	-	-	-	7,500	2021.06.30~2028.06.30	220,000
Steve Papoutsis	계열회사 임원	2019.08.01	신주교부	보통주	3,000	-	-	-	-	3,000	2021.07.31~2028.07.31	220,000
직원 1명	계열회사 직원	2019.08.01	신주교부	보통주	2,900	-	-	-	-	2,900	2021.07.31~2028.07.31	220,000
직원 1명	계열회사 직원	2019.10.01	신주교부	보통주	1,300	-	-	-	-	1,300	2021.09.30~2028.09.30	220,000
김창한	등기임원	2020.11.05	신주교부	보통주	140,000	-	-	-	-	140,000	2022.11.05~2032.11.04	720,000
배동근	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,000	-	-	-	-	2,000	2023.03.31~2028.03.30	950,000
조두인	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	1,000	-	-	-	-	1,000	2023.03.31~2028.03.30	950,000
손현일	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,000	-	-	-	-	2,000	2023.03.31~2028.03.30	950,000
정수영	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	500	-	-	-	-	500	2023.03.31~2028.03.30	950,000
임우열	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	500	-	-	-	-	500	2023.03.31~2028.03.30	950,000
남영선	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	1,000	-	-	-	-	1,000	2023.03.31~2028.03.30	950,000
윤진원	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	500	-	-	-	-	500	2023.03.31~2028.03.30	950,000
남서현	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	500	-	-	-	-	500	2023.03.31~2028.03.30	950,000
Steven S Baik	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	500	-	-	-	-	500	2023.03.31~2028.03.30	950,000
직원 6명	계열회사 직원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,200	-	-	-	-	2,200	2023.03.31~2028.03.30	950,000
직원 50명	직원	2021.03.31	신주교부	보통주	25,050	-	-	-	-	25,050	2023.03.31~2028.03.30	950,000
Kevin Maxwell Lin	등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	500	-	-	-	-	500	2023.03.31~2027.03.30	950,000

주1) 당해 사업연도 중 주식매수선택권이 행사되거나 보고서 작성기준일 현재 미행사된 주식매수선택권 기준입니다.

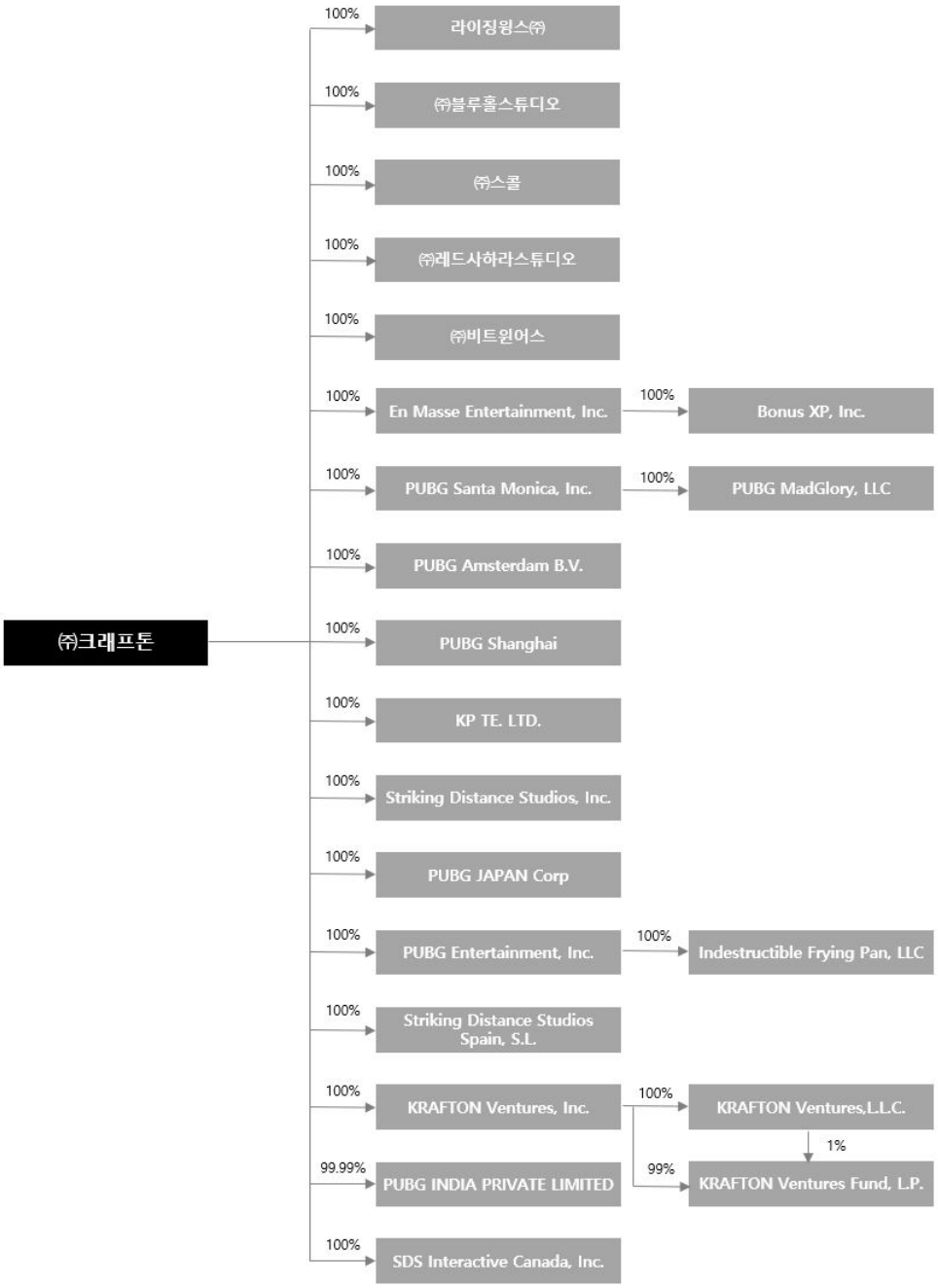
주2) 회사와의 관계는 보고서 작성기준일 현재 기준으로, 퇴직한 직원은 "-"로 표시하였습니다.

IX. 계열회사 등에 관한 사항

1. 계열회사의 현황

구분	법인명	주요사업	법인등록번호	비고
국내 비상장법인	라이징윙스㈜	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매	110111-4869123	-
	㈜블루홀스튜디오	소프트웨어 개발 및 공급	131111-0613347	-
	㈜스콜	소프트웨어 개발	110111-5179828	-
	㈜레드사하라스튜디오	소프트웨어 개발 및 공급	131111-0354016	-
	㈜비트윈어스	데이터베이스 검색, 개발 및 판매	110111-7808251	-
해외 비상장법인	En Masse Entertainment, Inc.	게임 소프트웨어 공급	-	미국
	PUBG Santa Monica, Inc.	게임 소프트웨어 개발 및 공급	-	미국
	PUBG Amsterdam B.V.	게임 소프트웨어 개발 및 공급	-	네덜란드
	PUBG Shanghai	게임 개발 및 공급	-	중국
	PUBG MadGlory, LLC	소프트웨어 개발 및 공급	-	미국
	KP PTE. LTD.	컨설팅 자문 및 투자	-	싱가포르
	Striking Distance Studios, Inc.	소프트웨어 개발	-	미국
	PUBG JAPAN Corporation	게임 개발 및 서비스	-	일본
	PUBG Entertainment, Inc.	영상물 제작업	-	미국
	Indestructible Frying Pan, LLC	영상물 제작업	-	미국
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	게임 소프트웨어 개발	-	스페인
	KRAFTON Ventures, Inc.	투자	-	미국
	Krafton Ventures, L.L.C.	투자	-	미국
	Krafton Ventures Fund, L.P.	투자	-	미국
	Bonus XP, Inc.	게임 소프트웨어 개발	-	미국
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	게임 소프트웨어 개발 및 공급	-	인도
	SDS Interactive Canada Inc.	게임 소프트웨어 개발	-	캐나다

2. 계열회사 계통도


㈜크래프톤
100%
라이징윙스㈜
100%
㈜블루홀스튜디오
100%
㈜스콜
100%
㈜레드사하라스튜디오
100%
㈜비트윈어스
100%
En Masse Entertainment, Inc.
100%
Bonus XP, Inc.
100%
PUBG Santa Monica, Inc.
100%
PUBG MadGlory, LLC
100%
PUBG Amsterdam B.V.
100%
PUBG Shanghai
100%
KP TE. LTD.
100%
Striking Distance Studios, Inc.
100%
PUBG JAPAN Corp
100%
PUBG Entertainment, Inc.
100%
Indestructible Frying Pan, LLC
100%
Striking Distance Studios Spain, S.L.
100%
KRAFTON Ventures, Inc.
100%
KRAFTON Ventures,L.L.C.
1%
99%
KRAFTON Ventures Fund, L.P.
99.99%
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED
100%
SDS Interactive Canada, Inc.

3. 회사와 계열회사 간 임원겸직 현황

겸직자		계열회사 겸직현황		
성명	직위	회사명	직위	상근여부
장병규	사내이사	라이징윙스㈜	기타비상무이사	비상근
		㈜스콜	기타비상무이사	비상근
김창한	대표이사	PUBG Shanghai	대표이사	비상근
		PUBG JAPAN Corporation	대표이사	비상근
		PUBG Santa Monica, Inc.	Director	비상근
		PUBG Entertainment, Inc.	Director	비상근
		Indestructible Frying Pan, LLC	Director	비상근
		Striking Distance Studios, Inc.	Director	비상근
		Striking Distance Studios Spain, S.L.	Director	비상근
		KRAFTON Ventures, Inc.	Director	비상근
배동근	이사	라이징윙스㈜	기타비상무이사	비상근
		㈜레드사하라스튜디오	기타비상무이사	비상근
		KRAFTON Ventures, Inc.	CEO	비상근

4. 타법인출자 현황

(기준일 : 2021.03.31)

(단위 : 백만원, 주, %)

법인명	최초취득일자	출자 목적	최초취득금액	기초잔액			증가(감소)			기말잔액			최근사업연도 재무현황	
				수량	지분율	장부 가액	취득(처분)		평가 손익	수량	지분율	장부 가액	총자산	당기 순손익
							수량	금액						
라이징윙스㈜(비상장)	2015.04.22	사업관련 등	2,300	2,222	100.00	-	-	-	-	2,222	100.00	-	5,515	-6,387
㈜스콜(비상장)	2015.06.26	사업관련 등	1,998	40,000	100.00	-	-	-	-	40,000	100.00	-	-	-770
㈜레드사하라스튜디오(비상장)	2018.02.13	사업관련 등	6,710	2,147,588	100.00	-	-	-	-	2,147,588	100.00	-	3,110	-3,697
㈜블루홀스튜디오(비상장)	2020.12.02	사업관련 등	1,006	20,000	100.00	1,006	-	17	-	20,000	100.00	1,023	28,601	-40
En Masse Entertainment, Inc.(비상장)	2009.02.13	사업관련 등	421	4,380,000	100.00	-	-	-	-	4,380,000	100.00	-	15,287	-16,819
PUBG Santa Monica, Inc.(비상장)(주2)	2017.09.14	사업관련 등	-	220	100.00	851	-	-	-	220	100.00	851	29,090	2,532
PUBG Amsterdam B.V.(비상장)(주2)	2017.11.22	사업관련 등	-	200	100.00	-	-	-	-	200	100.00	-	19,364	-6,619
PUBG Shanghai(비상장)(주2)	2018.05.09	사업관련 등	2,168	-	100.00	2,168	-	-	-	-	100.00	2,168	11,793	-218
KP PTE. LTD(비상장)(주2)	2019.02.18	사업관련 등	-	1	100.00	-	-	-	-	1	100.00	-	546	-30
Striking Distance Studios, Inc.(비상장)(주2)	2019.06.19	사업관련 등	-	300	100.00	9,021	-	393	-	300	100.00	9,414	29,074	3,027
PUBG JAPAN Corportation(비상장)(주2)	2019.09.02	사업관련 등	1,704	3,000	100.00	-	-	-	-	3,000	100.00	-	6,567	-38
PUBG Entertainment, Inc.(비상장)(주2)	2020.02.10	사업관련 등	-	1,000	100.00	-	-	-	-	1,000	100.00	-	-	-307
KRAFTON Ventures, Inc.(비상장)	2020.04.10	사업관련 등	-	1,000	100.00	2,437	-	-	-	1,000	100.00	2,437	2,168	-8
Striking Distance Studios Spain, S.L.(비상장)(주2)	2020.04.23	사업관련 등	4	1,000,300	100.00	1,348	-	-	-	1,003,000	100.00	1,348	2,821	134
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED(비상장)(주2)	2020.11.21	사업관련 등	2,297	-	99.90	-	14,499,950	2,297	-	14,499,950	99.99	2,297	-	-
ESDF INTERNATIONAL HOLDINGS, LLC(비상장)	2017.07.13	지분투자 등	573	500,000	21.01	-	-	-	-	500,000	21.01	-	2,194	-4
㈜카카오게임즈(상장)	2018.02.28	지분투자 등	10,000	643,670	0.87	29,609	-	-	4,699	643,670	0.87	34,308	1,148,417	88,399
케이넷 VALUE-UP 벤처투자조합(비상장)(주3)	2018.03.08	투자조합출자 등	300	-	9.98	5,789	-	-	-	-	9.98	5,789	46,886	-1,185
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사(상장)(주4)	2018.04.26	지분투자 등	4,900	1,000,000	1.91	5,620	-	-	-	1,000,000	1.91	5,620	704,851	9,676
라구나 청년창업 투자조합 제1호(비상장)(주3)	2018.12.27	투자조합출자 등	300	-	10.71	1,499	-	-	-	-	10.71	1,499	13,296	-360
BITKRAFT Esports Ventures Fund I, LP(비상장)(주2)(주3)	2019.01.14	투자조합출자 등	281	-	0.60	880	-	110	-	-	0.60	990	121,314	-2,950
1Up Ventures, L.P.(비상장)(주2)(주3)	2019.03.26	투자조합출자 등	3,783	-	49.26	7,803	-	-	-	-	33.42	7,803	13,755	-795
Kowloon Nights Fund LP(비상장)(주3)	2019.05.17	투자조합출자 등	2,266	-	8.32	3,716	-	-	-	-	8.32	3,716	53,126	-847
MAKERS FUND LP(비상장)(주2)(주3)	2019.05.28	투자조합출자 등	3,086	-	2.76	5,240	-	-	-	-	2.76	5,240	262,059	-2,575
㈜넵튠(상장)	2019.08.30	지분투자 등	10,000	1,474,926	6.22	39,381	-	-	74	1,474,926	4.65	39,455	172,715	57,379
케이제이앤1호게임전문투자조합(비상장)(주3)	2019.12.27	투자조합출자 등	500	-	3.33	500	-	-	-	-	3.33	500	14,281	-718
㈜히든시퀀스(비상장)(주5)	2020.08.14	지분투자 등	2,023	4,768	9.54	2,023	-	-	-	4,768	9.54	2,023	6,611	-784
㈜히든시퀀스(비상장)(주6)	2020.08.14	지분투자 등	2,977	5,225	10.46	3,709	-	-	-	5,225	10.46	3,709	6,611	-784
WindWalk Games Corp(비상장)(주7)	2020.08.27	지분투자 등	895	-	6.00	895	-	-	-	-	6.00	895	1,438	-831
Lumikai Fund I(비상장)(주3)	2020.09.08	투자조합출자 등	479	-	16.67	479	-	108	-	-	11.80	587	2,542	-124

Progression Fund(비상장)(주3)	2020.09.09	투자조합출자 등	149	-	5.00	287	-	-	-	-	5.00	287	3,285	723
Bunch. Live(비상장)	2020.09.09	지분투자 등	2,380	867,453	3.08	2,380	-	-	-	867,453	3.08	2,380	22,242	-6,226
㈜21스튜디오(비상장)	2020.11.25	지분투자 등	1,000	3,000	20.00	1,125	-	-	-	3,000	20.00	1,125	1,555	-117
엔피티케이이머징아시아펀드1(비상장)(주3)	2020.12.04	투자조합출자 등	1,111	-	18.62	1,111	-	-	-	-	17.73	1,111	6,078	-112
스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(비상장)(주3)	2020.12.08	투자조합출자 등	3,600	-	54.55	3,600	-	-	-	-	54.55	3,600	6,601	-18
Moloco, Inc.(비상장)	2020.12.18	지분투자 등	1,107	-	0.30	1,107	-	-	-	-	0.30	1,107	62,484	7,821
해시드 벤처투자조합 1호(비상장)(주3)	2020.12.30	투자조합출자 등	800	-	1.70	800	-	600	-	-	1.70	1,400	47,078	-88
㈜스캐터랩(비상장)	2021.01.19	지분투자 등	1,000	-	0.00	-	-	1,000	-	-	4.21	1,000	1,385	-1,919
Makers Fund II LP(비상장)(주3)	2021.02.24	투자조합출자 등	1,740	-	0.00	-	-	1,740	-	-	1.20	1,740	83,283	-7,625
Nodwin Gaming Private Limited(비상장)(주8)	2021.03.05	지분투자 등	25,660	-	0.00	-	-	25,660	-	-	15.00	25,660	27,090	669
퓨처이노베이션삼호사모투자(비상장)(주3)(주9)	2021.03.12	투자조합출자 등	4,434	-	0.00	-	-	4,434	-	-	12.50	4,434	-	-
임팩트 컬렉티브 코리아 펀드(비상장)(주3)	2021.03.30	투자조합출자 등	500	-	0.00	-	-	500	-	-	12.50	500	2,000	-11
합 계				-	-	134,384	-	36,859	4,773	-	-	176,016	-	-

(주1) 최근사업연도 재무현황은 2020년말 기준이며, 별도재무제표 기준으로 작성하였습니다.

(주2) 2020년 12월 펍지㈜ 합병으로 인한 취득이며, 최초취득일, 최초취득금액, 기초잔액은 합병 전의 법인에서 발생한 내용입니다.

(주3) 투자조합 혹은 펀드로서, 주식수량을 기재하지 않았습니다.

(주4) 6개월 결산법인으로 최근사업연도는 2020년 09월 30일입니다.

(주5) ㈜히든시퀀스의 보통주 투자내역입니다.

(주6) ㈜히든시퀀스의 우선주 투자내역입니다.

(주7) WindWalk Games Corp.는 SAFE 투자로서, 주식수량을 기재하지 않았습니다.

(주8) Nodwin Gaming Private Limited는 3월 결산법인으로 최근사업연도는 2021년 03월 31일이며, 재무현황은 회계감사를 받지 아니한 가결산 금액으로, 향후 수정이 발생할 수 있습니다.

(주9) 퓨처이노베이션삼호사모투자는 신생펀드로, 최근사업연도 재무현황의 기재를 생략하였습니다.

X. 이해관계자와의 거래내용

1. 대주주등에 대한 신용공여 등

가. 대여금 현황

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

(단위 : 백만원)

법인명	관계	종류	목적	거래내역				
				기초	증가	감소	기타	기말
En Masse Entertainment, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	25,896	-	-	-	25,896
㈜스콜	종속회사	대여금	운전자금	6,200	-	-	-	6,200
라이징윙스㈜	종속회사	대여금	운전자금	10,200	2,000	-	-	12,200
㈜레드사하라스튜디오	종속회사	대여금	운전자금	17,870	-	(2,650)	-	15,220
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	7,581	-	-	322	7,902
PUBG JAPAN Corportation	종속회사	대여금	운전자금	2,636	-	-	-	2,636
Bouns XP,Inc	종속회사	대여금	운전자금	4,352	-	-	-	4,352
PUBG Santa Monica, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	12,853	-	(3,264)	523	10,112
PUBG Amsterdam B.V.	종속회사	대여금	운전자금	3,346	-	-	(25)	3,321
KP PTE. LTD	종속회사	대여금	운전자금	570	-	-	22	592

주1) 대여금 현황은 별도 기준입니다.

나. 보증 현황

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

(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 ~2021.11	USD	2,280	2,280	-	-	2,280
PUBG Santa Monica, Inc.,	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2021.11	USD	727	727	-	-	727
PUBG Santa Monica, Inc.,	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2021.11	USD	259	259	-	-	259
PUBG Santa Monica, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~상환시	USD	600	600	-	-	600
PUBG Madglory LLC	종속회사									
Striking Distance Studios, Inc	종속회사									

주1) 보증 현황은 별도 기준입니다.

2. 대주주 등과의 자산양수도 등

(단위 : 백만원)

법인명	회사와의 관계	종류	일자	대상	거래금액
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	종속회사	유상증자	2020.01	보통주 14,499,950주	2,297
㈜레드사하라스튜디오	종속회사	자산양수	2021.01	무형자산	1,020

주1) 자산양수도현황은 별도 기준입니다.

3. 대주주 등과의 영업거래

(단위 : 백만원)

법인명	관계	거래종류	거래기간	거래내용	거래금액
PUBG Santa Monica, Inc.	종속회사	매출입 등	2021.01~2021.03	용역료 등	6,977
PUBG Amsterdam B.V.	종속회사	매출입 등	2021.01~2021.03	용역료 등	5,441
PUBG MadGlory, LLC	종속회사	매출입 등	2021.01~2021.03	용역료 등	5,216
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	매출입 등	2021.01~2021.03	용역료 등	15,716

주1) 영업거래는 별도 기준입니다.

주2) 최근사업연도 별도기준 매출액의 5/100 이상 기준입니다.

4. 대주주 이외의 이해관계자와의 거래

해당사항 없습니다.

XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

1. 공시내용의 진행·변경상황 및 주주총회 현황

가. 공시사항의 진행·변경상황

해당사항 없습니다.

나. 주주총회 의사록 요약

일자	안건	결의내용	비고
제14기 정기주주총회 (2021.03.31)	제1호 의안 재무제표 승인의 건 제2호 의안 사외이사 4인 신규 선임의 건 제3호 의안 주식분할의 건 제4호 의안 정관 개정의 건 제5호 의안 주주총회 운영 규정 제정의 건 제6호 의안 주식매수선택권 부여의 건 제7호 의안 이사 및 감사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결	-
제13기 임시주주총회 (2020.11.05)	제1호 의안 분할계획서 승인의 건 제2호 의안 주식매수선택권 부여의 건	원안대로 가결	-
제13기 정기주주총회 (2020.03.30)	제1호 의안 재무제표 승인의 건 제2호 의안 사내이사 선임 및 중임의 건 제3호 의안 정관 일부 변경의 건 제4호 의안 주식매수선택권 부여 승인의 건 제5호 의안 주식매수선택권 부여 이사회 위임의 건 제6호 의안 이사 및 감사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결	-
제12기 정기주주총회 (2019.03.29)	제1호 의안 재무제표 승인의 건 제2호 의안 감사 선임의 건 제3호 의안 이사 및 감사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결	-

2. 우발채무 등

가. 중요한 소송사건

구분	내용
소제기일	2019.08.27
소송 당사자	원고: ㈜크래프톤 / 피고: 황보현 외 4명
소송의 내용	IT자산 구매와 관련하여 사기・배임 등의 불법행위로 인한 손해배상 청구 진행 (소가: 860,948,341원)
진행사항 및 당사영향	소송의 진행 및 소송 결과가 당사의 재무상태에 중요한 영향을 미치지 않을 것으로 판단됩니다.

구분	내용
소제기일	2019.10.15
소송 당사자	원고 : ㈜크래프톤(구 펍지㈜), PUBG Santa Monica / 피고 : NetEase, Inc. 등
소송의 내용	2019년 3월에 맺은 소송합의계약서를 피고 측에서 위반
진행사항 및 당사영향	관할법원 변경 및 피고 반소 제기된 상태이며, 소송의 진행 및 소송 결과가 당사의 재무상태에 중요한 영향을 미치지 않을 것으로 판단됩니다.

구분	내용
소제기일	2021.03.19
소송 당사자	원고 : 개인 / 피고 : PUBG JAPAN Corporation
소송의 내용	주위적 청구로 계정정지에 대한 부당이득반환 등 청구, 예비적으로 계정정지의 해소 청구 (소가 : JPY 597,200)
진행사항 및 당사영향	소송의 진행 및 소송 결과가 당사의 재무상태에 중요한 영향을 미치지 않을 것으로 판단됩니다.

나. 담보 및 채무보증 현황

(1) 담보현황

(단위 : 백만원, 천USD)

담보제공자	채무자	채권자	담보기간	통화	거래내역				담보제공자산
					기초	증가	감소	기말	
㈜크래프톤	㈜크래프톤	㈜네이버	2018.04 ~2021.08	KRW	4,491	-	-	4,491	단기금융상품
㈜레드사하라	종속회사 임원	㈜우리은행	2018.01 ~2021.01	KRW	2,650	-	2,650	-	단기금융상품
En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment, Inc.	DP Bunker Hill	2017.03 ~2024.02	USD	550	-	122	428	장기금융상품
En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment, Inc.	Chase Credit Card	2018.07 ~상환시	USD	84	-	-	84	장기금융상품
합 계				KRW	7,141	-	2,650	4,491	-
				USD	634	-	122	512	-

주1) 담보제공 현황은 연결 기준입니다.

(2) 보증현황

(단위 : 백만원, 천USD)

보증제공자	보증을 제공받는자	보증채권자	내용	보증기간	통화	보증 한도	거래내역				주채무 금액
							기초	증가	감소	기말	
서울보증보험	㈜크래프톤	근로복지공단 외	공탁 및 이행보증	2019.06 ~2026.11	KRW	2,350	2,350	-	-	2,350	-
신용보증기금	㈜레드사하라	㈜하나은행	지급보증	2016.03 ~2021.03	KRW	1,000	1,000	-	1,000	-	-
Citibank N.A.	Striking Distance Studios, Inc.	Sunset Building Company, LLC	Standby L/C	2019.08 ~2021.08	USD	1,844	1,844	-	-	1,844	-
Citibank N.A.	PUBG Santa Monica, Inc.,	Water Garden Realty Holdings LLC	Standby L/C	2019.11 ~2021.10	USD	605	605	-	-	605	-
Citibank N.A.	PUBG Santa Monica, Inc.,	Douglas Emmet Management, LLC	Standby L/C	2019.11 ~2021.11	USD	216	216	-	-	216	-
합 계					KRW	3,350	3,350	-	1,000	2,350	-
					USD	2,666	2,666	-	-	2,666	-

다. 그 밖의 우발채무 등

그 밖의 우발채무 등에 관한 사항은' III. 재무에 관한 사항' 중 '3. 연결재무제표 주석 11. 우발채무와 주요 약정사항', 'Ⅲ. 재무에관한사항' 중 '5. 재무제표 주석 11. 우발채무와 주요 약정사항' 등을 참조하시기 바랍니다.

3. 제재현황 등 그 밖의 사항

가. 제재현황

제재 조치일	조치기관	조치대상자	조치내용	사유 및 근거법령	조치에 대한 이행현황	재발방지를 위한 대책
2018.11.14	서울지방고용노동청	펌지㈜	과태료	「남녀고용평등과 일가정·양립 지원에 관한 법률」 제 13조 제1항 위반 - 직장내 성희롱 예방 교육 누락	성희롱 예방교육 실시 및 증빙자료 제출 (18.12.10)	남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률 제13조 제1항 준수
2019.06.10	서울지방고용노동청	㈜피닉스	시정지시	「근로기준법」 제 53조 제1항 위반, 장시간 근로 「근로기준법」 제 93조 위반, 취업규칙 미 신고	장시간 근로 개선계획서 제출 (19.06.24) 취업규칙 변경 신고(19.07.15)	근로기준법 제53조 제1항 준수 취업규칙 개정 시 분기 내 신고/처리
2019.09.30	중부지방고용노동청 성남지청	㈜크래프톤	시정지시	「근로기준법」 제93조 위반 - 시정지시사항(취업규칙 미 신고)	취업규칙 변경신고 시행 (19.10.11)	취업규칙 개정 시 분기 내 신고/처리
2019.09.30	중부지방고용노동청 성남지청	㈜크래프톤	시정지시	「근로기준법」 제57조 1항 위반 - 시정지시사항(휴일근로)	휴일근무 보상휴가 지급완료 (19.10.11)	휴일근무 사전 신청제도 도입, 휴일근무 발생시 보상휴가 부여
2019.12.31	금융감독원	㈜크래프톤	경고	「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제5조, 제6조 위반 - 2017년 지분법적용투자주식 과소계상	업무지도 및 내부통제 시스템 강화	
2020.01.20	금융감독원	㈜크래프톤	경고	「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제159조, 제160조 등 위반 - 정기보고서의 중요사항 기재누락	업무지도 및 내부통제 시스템 강화	
2020.04.21	금융감독원	펌지㈜	과태료	「외국환거래법」 제18조, 「외국환거래규정」 제7-14조 등 위반 - 지정거래외국환은행장에 신고하지 않고 미국 소재 현지법인으로부터 차입	업무지도 및 내부통제 시스템 강화	
2020.05.19	금융감독원	펌지㈜	경고	「외국환거래법」 제18조, 「외국환거래규정」 제7-14조 등 위반 - 지정거래외국환은행장에 신고하지 않고 미국 소재 현지법인으로부터 차입	업무지도 및 내부통제 시스템 강화	
2020.08.04	금융감독원	㈜크래프톤	과태료	「외국환거래법」 제20조, 「외국환거래규정」 제9-5조 위반 - 2012.3월과 5월 한국은행총재에 증권취득신고 후 취득한 해외 자회사의 전환사채를 2016.3월 지정거래외국환은행장에 신고하지 않고 대여계약으로 변경	업무지도 및 내부통제 시스템 강화	
2020.09.08	근로복지공단	㈜크래프톤	시정지시	「직장어린이집 등 설치·운영 규정」 제36조 제1항제5호, 제37조의3, 제37조의5 등 위반 - 1개 사업장 소속 근로자의 보육영유아수가 사업주단체 전체 보육 영유아수의 80%초과	영유아 추가 등록으로 초과 사업장 비율 감소 시정조치 및 결과 회신 (20.10.12)	직장어린이집 등 설치·운영 규정 제 36조 제1항제5호 외 관련 규칙 준수

나. 작성기준일 이후 발생한 주요사항

(1) 주식분할
당사는 2021년 3월 31일 개최된 제14기 정기주주총회에서 1주당 주식가액을 500원에서 100원으로 분할하는 내용의 정관변경을 승인하였으며, 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할을 실시하였습니다.
보고서 제출일 현재 주식분할을 반영한 변경사항은 다음과 같습니다.

(기준일 : 2021.05.17)

구분	주식분할 전	주식분할 후	비고
1주당 액면가액	500원	100원	-
발행주식총수	8,620,963	43,104,815주	주1)
자기주식수	438,552주	2,192,760주	-

주1) 주식분할 전 발행주식총수는 2021년 4월 15일 주식매수선택권 행사로 발행한 63,726주가 포함되어 있습니다.

다. 합병 등의 사후 정보

(1) ㈜크래프톤의 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스 흡수합병

당사는 경영합리화를 통한 기업가치 증대를 위하여 종속회사인 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스를 흡수합병하였습니다. 본 합병에 관한 자세한 사항은 당사가 2020년 9월 25일 및 9월 28일에 공시한 '주요사항보고서(회사합병 결정)을 참조하시기 바랍니다

1) 개요

구분			내용
상대방 (피합병 법인)	펍지㈜	소재지	서울시 서초구 서초대로38길 12, 6~9,13층(서초동, 마제스타시티 타워원)
		대표이사	김창한
		법인구분	주권비상장법인
	㈜펍지랩스	소재지	서울시 서초구 서초대로38길 12, 6층(서초동, 마제스타시티 타워원)
		대표이사	김주현
		법인구분	주권비상장법인
	㈜펍지웍스	소재지	서울시 서초구 서초대로38길 12, 9층(서초동, 마제스타시티 타워원)
		대표이사	박민규
		법인구분	주권비상장법인
계약 내용		배경	합병 상대방이 경영하던 온라인 및 모바일 게임 사업을 당사의 인적, 물적 시스템과 결합하여 시너지 효과 극대화 및 경영효율성을 증대시킴으로써, 기업가치를 제고하고자 함
		내용	1) 합병비율 ㈜크래프톤 기명식 보통주식 : 펍지㈜ 기명식 보통주식 = 1.0000000 : 96.7892636 ㈜크래프톤 기명식 보통주식 : ㈜펍지랩스 기명식 보통주식 = 1.0000000 : 0.0000000 ㈜크래프톤 기명식 보통주식 : ㈜펍지웍스 기명식 보통주식 = 1.0000000 : 0.0000000 2) 합병형태 상법 제527조의3 규정에 따른 소규모합병으로, 당사가 종속회사인 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스를 흡수합병, 합병종료 후 당사는 존속회사로 남고, 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스는 합병 후 소멸
		주요일정	합병계약 체결 : 2020년 9월 28일 합병승인 이사회 : 2020년 10월 29일 합병종결(등기일) : 2020년 12월 2일

2) 합병에 대한 회계처리
합병으로 인수된 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스의 주요 자산과 부채의 장부금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	금액			
	펍지㈜	㈜펍지랩스	㈜펍지웍스	합계
이전대가				
종속기업투자자산 장부가액	132,503,842	499,528	-	133,003,370
자기주식	219,276	-	-	219,276
이전대가 합계	132,723,118	499,528	-	133,222,646
취득한 자산과 인수한 부채의 계상액				-
현금및현금성자산	744,252,508	1,218,868	4,538,953	750,010,329
단기금융상품	55,956,000	100,000	100,000	56,156,000
매출채권	424,574,472	141	-	424,574,613
투자자산	47,848,631	20,000	-	47,868,631
유형자산	28,894,974	173,815	644,644	29,713,433
무형자산	2,151,962	1,844	73,294	2,227,100
기타자산	109,885,748	425,659	1,113,210	111,424,617
선수수익	(66,247,842)	-	-	(66,247,842)
리스부채	(19,751,282)	-	-	(19,751,282)
퇴직급여충당부채	(3,074,321)	(196,204)	(156,963)	(3,427,488)
기타부채	(156,805,539)	(1,770,633)	(5,929,563)	(164,505,735)
인수한 순자산 장부금액	1,167,685,311	(26,510)	383,575	1,168,042,376
자본잉여금				1,034,819,730

(2) ㈜크래프톤의 '테라' 등 사업부문 분할
당사는 경영합리화를 통한 기업가치 증대를 위하여 '테라', '엘리온' 및 현재 개발 중인 신규 RPG 게임 1건의 개발 및 배포 사업부문(이하 '분할대상 사업부문')을 물적분할하여 분할신설법인인 ㈜블루홀스튜디오를 설립하였습니다. 본 분할에 관한 자세한 사항은 당사가 2020년 9월 25일에 공시한 '주요사항보고서(회사분할 결정)을 참조하시기 바랍니다.

1) 개요

구분			내용
상대방 (분할신설법인)	㈜블루홀스튜디오	소재지	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 크래프톤타워)
		대표이사	조두인
		법인구분	주권비상장법인
계약 내용		배경	1) 분할존속법인인 당사와 분할신설법인인 ㈜블루홀스튜디오는 각 사업부문에 집중함으로써 사업특성에 맞는 신속하고 전문적인 의사결정이 가능한 지배구조를 확립하고, 경영효율성 및 투명성을 극대화하고자 함 2) 각 사업부문의 전문화를 통하여 핵심사업의 경쟁력을 강화하고, 사업부문별 독립적인 경영 및 객관적인 평가를 가능케 함으로써 책임경영체제를 확립, 궁극적으로 기업가치와 주주의 가치를 제고하고자 함
		내용	1) 분할방법 상법 제530조의2 내지 제530조의12의 규정이 정하는 바에 따라 당사는 분할대상 사업부문을 분할하여 ㈜블루홀스튜디오을 설립하고, 당사가 존속하면서 ㈜블루홀스튜디오 발행주식의 100%를 보유하는 단순・물적분할 방식
		주요일정	분할승인 이사회 : 2020년 9월 23일 분할승인 주주총회 : 2020년 11월 5일 분할종결(등기일) : 2020년 12월 2일

2) 분할된 자산 및 부채
분할로 인하여 분할신설법인으로 이전될 자산과 부채의 주요 종류별 금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	금액
자산	
Ⅰ. 유동자산	17,871,753
금융자산	14,259,763
매출채권	747,628
기타유동채권	2,864,362
Ⅱ. 비유동자산	1,136,377
유형자산	922,699
무형자산	213,678
자산총계	19,008,130
부채	
Ⅰ. 유동부채	12,725,476
기타유동부채	12,725,476
Ⅱ. 비유동부채	5,282,654
퇴직급여충당부채	4,986,650
기타비유동부채	296,004
부채총계	18,008,130
순자산 장부금액	1,000,000

【 전문가의 확인 】

1. 전문가의 확인

해당사항 없음

2. 전문가와의 이해관계

해당사항 없음