목 차

분 기 보 고 서 1
【 대표이사 등의 확인 】 2
I. 회사의 개요 3
1. 회사의 개요 3
2. 회사의 연혁 5
3. 자본금 변동사항 10
4. 주식의 총수 등 11
5. 정관에 관한 사항 13
II. 사업의 내용 14
1. 사업의 개요 14
2. 주요 제품 및 서비스 15
3. 원재료 및 생산설비 17
4. 매출 및 수주상황 18
5. 위험관리 및 파생거래 23
6. 주요계약 및 연구개발활동 27
7. 기타 참고사항 29
III. 재무에 관한 사항 39
1. 요약재무정보 39
2. 연결재무제표 42
3. 연결재무제표 주석 49
4. 재무제표 96
5. 재무제표 주석 102
6. 배당에 관한 사항 140
7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항 142
7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적 142
7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적 145
8. 기타 재무에 관한 사항 146
IV. 이사의 경영진단 및 분석의견 156
V. 회계감사인의 감사의견 등 157
1. 외부감사에 관한 사항 157
2. 내부통제에 관한 사항 160
VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항 161
1. 이사회에 관한 사항 161
2. 감사제도에 관한 사항 166
3. 주주총회 등에 관한 사항 171
VII. 주주에 관한 사항 176
VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항 180
1. 임원 및 직원 등의 현황 180
2. 임원의 보수 등 183
IX. 계열회사 등에 관한 사항 188
X. 대주주 등과의 거래내용 193
XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항 197
1. 공시내용 진행 및 변경사항 197
2. 우발부채 등에 관한 사항 197
3. 제재 등과 관련된 사항 201

4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항.....204
XII. 상세표.....206
1. 연결대상 종속회사 현황(상세).....206
2. 계열회사 현황(상세).....207
3. 타법인출자 현황(상세).....209
4. 연구개발실적(상세).....213
【 전문가의 확인 】.....216
1. 전문가의 확인.....216
2. 전문가와의 이해관계.....216

분 기 보 고 서

(제 17 기 1분기)

사업연도 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

금융위원회
한국거래소 귀중

2023년 5월 15일

제출대상법인 유형 : 주권상장법인
면제사유발생 : 해당사항 없음

회 사 명 : 주식회사 크래프톤
대 표 이 사 : 김 창 한
본 점 소 재 지 : 서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)
(전 화) 02-6250-0812
(홈페이지) https://www.krafton.com
작 성 책 임 자 : (직 책) CFO (성 명) 배동근
(전 화) 02-6250-0812

【 대표이사 등의 확인 】

확 인 서

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

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

2023 년 5 월 15 일

주식회사 크래프톤

대표이사 김 창 한 (서명)

신고업무담당이사 배 동 근 (서명)

I. 회사의 개요

1. 회사의 개요

가. 연결대상 종속회사 현황(요약)

(단위 : 사)

구분	연결대상회사수				주요 종속회사수
	기초	증가	감소	기말	
상장	0	-	-	0	0
비상장	30	1	-	31	2
합계	30	1	-	31	2

※상세 현황은 '상세표-1. 연결대상 종속회사 현황(상세)' 참조

나. 연결대상회사의 변동내용

구 분	자회사	사 유
신규 연결	VECTOR NORTH s.r.o.	신규 설립
	-	-
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

주소: 서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)
전화번호: 02-6250-0812
홈페이지: https://www.krafton.com

바. 중소기업 등 해당 여부

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

사. 주요 사업의 내용

당사 및 종속회사는 게임 제작 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하고 있습니다. 글로벌 IP PUBG: 배틀그라운드(이하 <배틀그라운드>)를 기반으로 200개국 이상에 게임 서비스를 제공하고 있습니다. 당사의 2023년 1분기 누적 매출액은 5,387억원이며, 플랫폼 별로는 모바일 3,482억원(64.6%), PC 1,785억원(33.1%), 콘솔 72억원(1.3%), 기타 48억원(0.9%)으로 구성되어 있습니다. 당사는 <배틀그라운드>를 기반으로 한 성장을 지속하는 한편, 차별화된 콘텐츠를 만들어 내는데에 집중하며 사업 확장을 추진할 것입니다. 기타 자세한 사항은 'II.사업의 내용'을 참고하여 주시기 바랍니다.

아. 회사의 주권상장(또는 등록・지정)여부 및 특례상장에 관한 사항

주권상장 (또는 등록・지정)여부	주권상장 (또는 등록・지정)일자	특례상장 등 여부	특례상장 등 적용법규
유가증권시장	2021.08.10	해당사항 없음	해당사항 없음

2. 회사의 연혁

가. 회사의 연혁

최근 5사업년도 중 주요 연혁은 아래와 같습니다.

일자	연혁
2019년 09월	㈜크래프톤, 모바일 게임 <미니라이프> 글로벌 출시
2019년 10월	㈜스콜, 모바일 RPG <테라 오리진> 일본 출시
2019년 10월	㈜크래프톤, <미스트오버> 콘솔 및 PC버전 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> 국내 출시
2021년 07월	㈜크래프톤, <배틀그라운드 모바일 인도> 출시
2021년 10월	㈜블루홀스튜디오, <엘리온> 북미/유럽 출시
2021년 10월	라이징윙스㈜, <캐슬 크래프트> 글로벌 출시
2021년 11월	㈜크래프톤, <뉴스테이트 모바일> 글로벌 출시
2021년 11월	㈜블루홀스튜디오, <엘리온> 일본 출시
2022년 06월	㈜드림모션, <로드 투 발러: 엠파이어스> 글로벌 출시
2022년 09월	라이징윙스㈜, <캠핑 캣 패밀리> 국내 출시
2022년 09월	Unknown Worlds Entertainment, Inc., <문브레이커> PC Early Access 런칭
2022년 12월	Striking Distance Studios, Inc. <칼리스토 프로토콜> 글로벌 출시

나. 회사의 본점 소재지 및 그 변경

일자	주소
2021.07.12	서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)

다. 경영진 및 감사의 중요한 변동

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2019.03.29	정기주총	-	감사 송인애	-
2020.03.30	정기주총	사내이사 김창한	최대주주인 사내이사 장병규	-
2020.06.18	-	대표이사 김창한	-	사내이사 김효섭(중도퇴임) 대표이사 김효섭(중도퇴임)
2021.03.31	정기주총	사외이사 Kevin Maxwell Lin(케빈 맥스웰 린) 사외이사 및 감사위원 여은정 사외이사 및 감사위원 이수경 사외이사 및 감사위원 백양희	-	기타비상무이사 김강석(중도퇴임) 기타비상무이사 윤원기(중도퇴임) 감사 송인애(중도퇴임)
2021.11.30	-	-	-	기타비상무이사 Xiaoyi Ma(샤오이마) (임기만료)
2022.01.10	-	-	-	사외이사 Kevin Maxwell Lin(케빈 맥스웰 린) (중도퇴임) (주1)
2023.03.28	정기주총	사외이사 및 감사위원 정보라 사외이사 윤구	최대주주인 사내이사 장병규 사내이사 김창한	-
2023.03.28	-	-	대표이사 김창한	-

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

※ 대표이사의 경우 당사 이사회에서 선임하였습니다.

(주1) 사외이사 중도퇴임 후 미등기임원으로 전환하여 재직중입니다.

라. 최대주주의 변동

당사는 설립일부터 공시서류 제출일 현재까지 최대주주 변동 이력이 없습니다.

마. 상호의 변경

회사명	변경일자	변경전	변경 후
Striking Distance Studios, Inc.	2019.07.03	1470 Development, Inc.	Striking Distance Studios, Inc.
라이징윙스㈜	2020.12.02	㈜피닉스	라이징윙스㈜
Chicken Dinner Industries, LLC	2022.04.25	Spetznatz Helmet Industries, LLC	Chicken Dinner Industries, LLC
En Masse Entertainment Texas, Inc.	2022.12.12	Bonus XP, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.
Krafton Americas, Inc.	2023.03.30	PUBG Santa Monica, Inc.	Krafton Americas, Inc.

바. 화의, 회사정리절차 등

회사명	변경일자	내용
㈜스콜	2021.05.25	파산 종결
㈜레드사하라스튜디오	2022.03.18	파산 종결

㈜740게임즈	2022.06.20	청산 종결

사. 합병 등을 한 경우 그 내용

합병 등의 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '8.기타 재무에 관한 사항' - '가.재무제표 재작성 등 유의사항' 및 'XI.그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항' - '4.작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항' - '가.합병 등의 사후 정보'를 참고하여 주시기 바랍니다.

구분	내용
합병	2020년 12월 ㈜크래프톤이 펍지㈜, ㈜펍지랩스, ㈜펍지웍스를 합병 2020년 12월 ㈜피닉스가 ㈜딜루젼스튜디오를 합병 2022년 06월 ㈜띵스플로우가 ㈜비트윈어스를 합병
분할	2020년 12월 ㈜크래프톤이 ㈜블루홀스튜디오를 분할
종속회사 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 2021년 07월 ㈜팁토우게임즈 설립 2021년 11월 Krafton Global GP, LLC 및 Krafton Global, LP 설립 2022년 11월 KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC. 설립 2023년 02월 VECTOR NORTH s.r.o. 설립
종속회사 지분 인수	2020년 06월 Bonus XP, Inc. 지분인수 2021년 06월 ㈜드림모션 지분인수 2021년 07월 ㈜띵스플로우 및 Thingsflow Inc. 지분인수 2021년 12월 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 Unknown Worlds Entertainment, Ltd. 지분인수 2022년 02월 ㈜5민랩 및 ㈜740게임즈 지분인수 2022년 11월 Neon Giant AB 지분인수
자산양수도 및 영업양수도	2019년 12월 ㈜크래프톤과 펍지㈜ 자산양수도(게임 <데빌리언>) 2021년 05월 ㈜비트윈어스와 브이씨엔씨㈜ 영업양수도 (비트윈 사업부문) 2022년 04월 ㈜크래프톤과 ㈜띵스플로우 자산양수도 (㈜비트윈어스 지분) 2023년 01월 ㈜크래프톤 ㈜블루홀스튜디오 영업양수도 (프로젝트 블루)

아. 회사의 업종 또는 주된 사업의 변화

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

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

3. 자본금 변동사항

가. 자본금 변동추이

(단위 : 원, 주)

종류	구분	제17기 1분기 (2023년 1분기말)	제16기 (2022년말)	제15기 (2021년말)	제14기 (2020년말)	제13기 (2019년말)
보통주	발행주식총수	49,237,290	49,081,545	48,967,045	8,557,037	8,045,498
	액면금액	100	100	100	500	500
	자본금	4,923,729,000	4,908,154,500	4,896,704,500	4,278,518,500	4,022,749,000
우선주	발행주식총수	-	-	-	-	-
	액면금액	-	-	-	-	-
	자본금	-	-	-	-	-
기타(주1)	발행주식총수	-	-	-	-	-
	액면금액	-	-	-	-	-
	자본금	-	-	-	-	-
합계	자본금	4,923,729,000	4,908,154,500	4,896,704,500	4,278,518,500	4,022,749,000

(주1) 상기 '기타' 주식은 전환상환우선주식입니다.

4. 주식의 총수 등

가. 주식의 총수 현황

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 주)

구 분		주식의 종류			비고
		보통주	기타	합계	
Ⅰ. 발행할 주식의 총수		-	-	300,000,000	-
Ⅱ. 현재까지 발행한 주식의 총수		49,237,290	13,719,825	62,957,115	-
Ⅲ. 현재까지 감소한 주식의 총수		-	13,719,825	13,719,825	-
	1. 감자	-	-	-	-
	2. 이익소각	-	-	-	-
	3. 상환주식의 상환	-	-	-	-
	4. 기타	-	13,719,825	13,719,825	보통주로 전환
Ⅳ. 발행주식의 총수 (Ⅱ-Ⅲ)		49,237,290	-	49,237,290	-
Ⅴ. 자기주식수		2,191,418	-	2,191,418	-
Ⅵ. 유통주식수 (Ⅳ-Ⅴ)		47,045,872	-	47,045,872	-

나. 자기주식 취득 및 처분 현황

(기준일 : 2023.03.31) (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	-	24,000	-	-	24,000	-
			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	2,167,418	-	-	-	2,167,418	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
총 계(a+b+c)			보통주	2,167,418	24,000	-	-	2,191,418	-
			우선주	-	-	-	-	-	-

다. 자기주식 직접 취득・처분 이행현황

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 주, %)

구 분	취득(처분)예상기간		예정수량 (A)	이행수량 (B)	이행률 (B/A)	결과 보고일
	시작일	종료일				
직접 처분	2021.06.03	2021.06.03	25,342	25,342	100.0	-
직접 취득	2023.03.29	2023.06.28	960,000	24,000	2.5	-
직접 처분	2023.04.03	2023.05.02	700	-	0.0	-

※ 2021.06.03 처분 건의 경우 처분종료일 당시 비상장법인으로 '자기주식처분결과보고서' 제출 의무가 없어 '결과보고일' 기재를 생략하였습니다.

※ 2023.03.29 취득 건의 경우 공시서류 작성기준일 현재 자기주식 취득을 진행 중이며, 2023.04.03 처분 건의 경우 공시서류 작성기준일 현재 시작일이 도래하지 않아 이행수량이 없습니다.

5. 정관에 관한 사항

본 공시서류에 첨부된 정관의 최근 개정일은 2022년 3월 31일로, 당사 제15기 정기주주총회에서 변경되었습니다.

가. 정관 변경 이력

정관변경일	해당주총명	주요변경사항	변경이유
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
2022.03.31	제15기 정기주주총회	- 사업 목적 추가	- 신규사업 진출 및 사업 다각화 등을 위한 회사 경영 목적 추가

II. 사업의 내용

1. 사업의 개요

당사는 2007년에 설립된 글로벌 게임회사로서, 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하고 있으며, 크래프톤 본사 산하 총 9개의 개발 스튜디오를 갖추고 <배틀그라운드>, <뉴스테이트 모바일>, <서브노티카> 등 총 18개의 게임을 서비스하고 있습니다.
당사의 2023년 1분기 누적 매출액은 5,387억원이며, 플랫폼 별로는 모바일 3,482억원(64.6%), PC 1,785억원(33.1%), 콘솔 72억원(1.3%), 기타 48억원(0.9%)으로 구성되어 있습니다. 해당 매출액의 약 95%가 해외에서 발생되고 있으며 전세계 권역에서 당사의 게임이 서비스되고 있습니다.
2023년 당사는 핵심 IP인 <배틀그라운드>가 지속 성장 가능한 IP로 거듭날 수 있도록 발전시켜 나갈 것입니다. 또한, 유저 성향마다 각기 다른 새로운 게임 플레이를 경험할 수 있도록 하는 데에 지향점을 두고 당사 산하 크리에이티브 스튜디오를 통해 다양한 장르의 게임을 선보일 계획입니다.
당사는 직접 내재화한 글로벌 퍼블리싱 경험을 기반으로 세컨드 파티(Second Party) 퍼블리싱으로의 사업 영역 확대를 추진하고 있습니다. 소수 지분 투자를 통해 다양한 IP를 선보일 수 있는 기회를 확보하고 출시 시점과 플랫폼, 마케팅 등에 대한 주요 퍼블리싱 전략을 내부적으로 강화하여, 전세계 이용자들에게 지속적인 즐거움을 제공할 수 있는 글로벌 게임회사로 도약하고자 합니다.
이 외에도 AI/딥러닝 등 신기술 분야를 통해서는 게이머와 크리에이터 모두에게 새로운 가치를 제공하고, 차별화된 콘텐츠를 만들어 내는데에 집중하며 사업 확장을 추진하고자 합니다.

2. 주요 제품 및 서비스

가. 주요 서비스 등의 현황

(1) 연결기준

(단위: 백만원)

사업부문	구분	품목	제17기 1분기 (2023년 1분기)		제16기 (2022년)		제15기 (2021년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	PC	<배틀그라운드>, <테라> 등	178,500	33.14%	464,978	25.08%	398,447	21.13%
	모바일	<배틀그라운드>, <테라> 등	348,189	64.63%	1,252,773	67.57%	1,417,152	75.17%
	콘솔	<배틀그라운드>, <테라> 등	7,236	1.34%	104,081	5.61%	19,632	1.04%
	기타	기타	4,773	0.89%	32,184	1.74%	50,121	2.66%
합 계			538,698	100.00%	1,854,016	100.00%	1,885,352	100.00%

(2) 별도기준

(단위: 백만원)

사업부문	구분	품목	제17기 1분기 (2023년 1분기)		제16기 (2022년)		제15기 (2021년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	PC	<배틀그라운드>, <테라> 등	169,444	32.60%	428,079	24.22%	380,081	20.79%
	모바일	<배틀그라운드>, <테라> 등	345,061	66.39%	1,239,553	70.12%	1,399,667	76.55%
	콘솔	<배틀그라운드>, <테라> 등	4,310	0.83%	76,131	4.31%	14,260	0.78%
	기타	기타	920	0.18%	24,013	1.36%	34,366	1.88%
합 계			519,735	100.00%	1,767,776	100.00%	1,828,374	100.00%

나. 주요 서비스 등의 가격변동 추이

주요 게임인 <배틀그라운드>의 PC 및 콘솔 버전은 최초 다운로드 시 지불하는 판매가격(Buy-to-Play) 방식에서 2022년 1월 무료 플레이 방식으로 전환하였습니다. 또한 게임 내에서 유료 아이템을 구매할 수 있는 시스템을 채택하고 있습니다.

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

PC와 콘솔 버전의 최초 구매 시 판매 가격 변동 추이는 다음과 같습니다.

(단위 : 원, USD)

구분		제17기 1분기 (2023년 1분기)	제16기 (2022년)	제15기 (2021년)
PC	국내	₩0	₩0	₩32,000
	국외	$0	$0	$29.99
콘솔	Xbox	$0	$0	$19.99
	PlayStation(주1)	$0	$0	$29.99

(주1) 독일의 경우 현지 법령(청소년보호법)에 의하여 EUR 0.25로 판매되고 있습니다.

3. 원재료 및 생산설비

당사 및 종속회사는 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로 일반 제조업과는 달리 원재료의 매입이나 생산설비가 존재하지 않는 바, 주요 원재료 및 생산설비 등에 대한 사항은 별도로 기재하고 있지 않습니다.
다만, 글로벌 개발 인력의 투입과 게임 서비스 제공 등을 위하여 보유 중인 유형자산에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '7.유형자산 및 리스'를 참고하여 주시기 바랍니다.

4. 매출 및 수주상황

가. 매출실적

(1) 연결기준

(단위 : 백만원)

사업부문	구분	제17기 1분기 (2023년 1분기)	제16기 (2022년)	제15기 (2021년)
게임	대한민국	28,280	103,038	121,784
	아시아	464,495	1,485,121	1,630,504
	아메리카/유럽	41,680	251,886	106,778
	기타	4,243	13,971	26,286
합 계		538,698	1,854,016	1,885,352

(2) 별도기준

(단위 : 백만원)

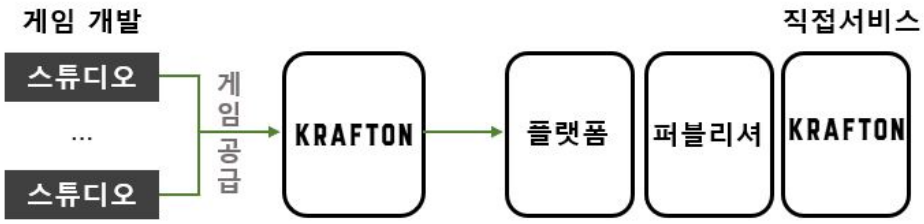
사업부문	구분	제17기 1분기 (2023년 1분기)	제16기 (2022년)	제15기 (2021년)
게임	대한민국	23,191	92,152	105,116
	아시아	460,897	1,474,693	1,618,649
	아메리카/유럽	32,577	189,435	81,858
	기타	3,070	11,496	22,751
합 계		519,735	1,767,776	1,828,374

나. 판매경로, 판매방법 및 전략

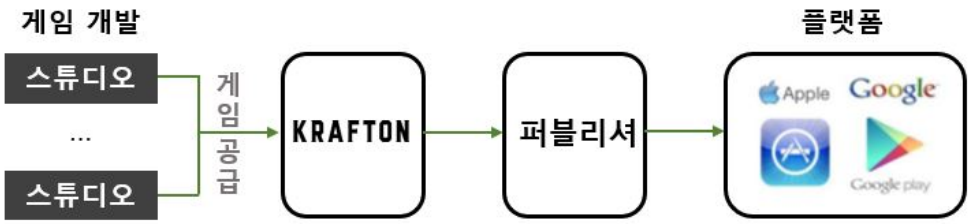
(1) 판매경로

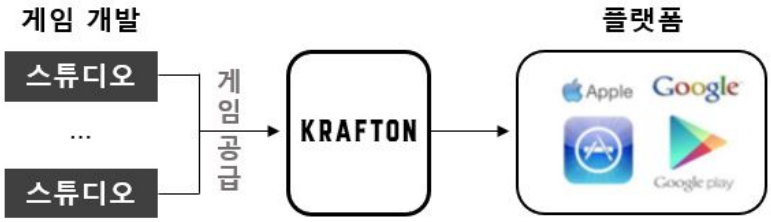
당사는 당사 및 종속회사의 스튜디오에서 개발한 게임을 다양한 플랫폼을 통해 직접 서비스 또는 퍼블리셔를 통하여 제공하고 있습니다. 각 경로별 판매방법은 다음과 같습니다.

[PC 게임]

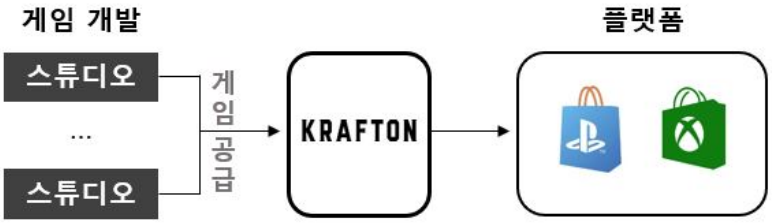


[모바일 게임]





[콘솔 게임]



(2) 판매전략
당사는 대표 게임 IP인 <배틀그라운드>의 PC, 모바일, 콘솔 버전을 전 세계 권역에서 동시 서비스 중에 있습니다. 당사는 이용자 수 증가와 게임 내 수익화 증대 노력을 위해 여러 국내외 파트너들과 긴밀한 협조를 통한 마케팅 전략을 추진하고 있습니다. 더불어, 이탈 이용자의 최소화와 잠재적 시장 규모 또한 확대하기 위하여 노력하고 있으며, 신규 이용자 유입이 용이할 수 있도록 다양한 매체, 플랫폼을 통한 당사 콘텐츠 노출과 사업 다각화를 진행하고 있습니다.

1) 인플루언서/스트리밍 서비스 마케팅
인플루언서, 크리에이터 마케팅 전략은 유명 스트리머가 스트리밍 방송을 통해 게임을 플레이하는 방식을 통해 신규 이용자들에게는 게임을 소개하고, 이탈 이용자들에게도 게임에 대한 관심을 환기시킬 수 있어 당사 게임을 알릴 수 있는 효과적인 마케팅 방법입니다. 또한 게임을 직접 플레이하지 않는 사람도 게임 스트리밍 방송 시청을 통해 게임의 팬으로 만들 수 있어, 잠재적인 수요자를 확보할 수 있는 효과가 있습니다. 당사는 자체적으로 영향력 있는 크리에이터 파트너들과 협업하는 전략을 통해 효과적인 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 2018년 독일에서 PUBG Global Invitational(PGI)을 개최한 이래 지속적으로 <배틀그라운드> e스포츠 대회를 운영하고 있습니다. 2023년 4월에는 말레이시아에서 PUBG Global Series(PGS)를 개최하였고, 2023년 하반기에는 PGS 외에도 PUBG Nations Cup(PNC)과 글로벌 최상위 대회인 PUBG Global Championship(PGC)을 개최할 예정입니다. 당사는 단편적 e스포츠 이벤트 개최가 아닌 전체 리그가 하나의 연결된 스토리를 가지고, 스토리가 하나의 콘텐츠가 될 수 있도록 기획하고자 합니다. 이러한 e스포츠 대회를 통해 대중과의 접점을 넓히고, 콘텐츠 비즈니스를 강화하여 게임과 e스포츠가 상호 작용을 통하여 선순환 할 수 있는 방향성을 추구하고 있습니다. 또한 e스포츠 대회는 게임에 대한 중계뿐만 아니라 대회 기간 중 회사의 IP 홍보, 콜라보레이션 상품 출시 등 부수적인 마케팅 효과를 누릴 수 있습니다. 당사는 영향력 높은 파트너사들과 다수의 스폰서십을 체결하고 장기적인 파트너로서 협력 관계를 구축해 나가고 있습니다. 이와 같이 e스포츠 운영을 통하여, 게임 이용자 확대는 물론 스폰서십, 중계권, 티켓, MD 상품 판매, 프로모션 등을 통해 부가적인 수익 또한 기대가 가능합니다.

3) 기타 마케팅 진행 사항
당사는 기타 여러 매체 및 수단을 활용하여 마케팅을 진행하고 있습니다.

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

5. 위험관리 및 파생거래

가. 위험관리

(1) 시장위험

1) 환율변동 위험

연결회사는 글로벌 영업활동을 수행함에 따라 기능통화와 다른 외화의 수입과 지출이 발생하고 있습니다. 이로 인해 환율변동위험에 노출되는 환포지션의 주요 통화로는 USD, EUR, JPY 등이 있습니다. 연결회사는 외화로 표시된 채권과 채무를 주기적으로 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	1,010,011,336	4,496,250	4,210,666	71,560,950	797,025,003	5,431,320	1,915,311	14,132,404
외화금융부채	56,286,376	3,253,218	657	5,386,075	46,156,073	372,978	49,565	3,145,590

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

(당분기말) (단위:천원)

구분	원화절상시	원화절하시
외화금융자산	(54,513,960)	54,513,960
외화금융부채	3,246,316	(3,246,316)
순효과	(51,267,644)	51,267,644

(전기말) (단위:천원)

구분	원화절상시	원화절하시
외화금융자산	(40,925,202)	40,925,202
외화금융부채	2,486,210	(2,486,210)
순효과	(38,438,992)	38,438,992

2) 이자율변동 위험

연결회사는 이자율 변동으로 인한 불확실성을 대비하기 위하여, 주기적인 금리동향 모니터링 등을 통해 이자율 위험을 관리하고 있습니다.

보고기간종료일 현재 이자율 변동으로 인한 현금흐름의 변동위험에 노출되어 있는 금융자산 및 금융부채는 없습니다.

(2) 신용위험

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

1) 매출채권

연결회사는 매출채권에 대해 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	합계
기대 손실률	0.16%	36.35%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	
총 장부금액	639,178,584	13,593	17,446	33,889	2,193,788	259	641,437,559
손실충당금	(1,036,662)	(4,940)	(17,446)	(33,889)	(2,193,788)	(259)	(3,286,984)

당분기와 전분기 중 매출채권 손상과 관련하여 손익에 인식한 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
영업비용	(1,844,651)	2,539,984

나. 파생상품 및 풋백옵션 등 거래 현황

공시서류작성기준일 현재 주요 옵션계약 및 그 내용은 다음과 같습니다.

당사는 2018년 4월 24일 관계기업인 ㈜신한알파위탁관리부동산투자회사와 체결한 우선매수권 계약에 따라 ㈜신한알파위탁관리부동산투자회사가 그레이츠판교(구, 크래프톤타워)를 제3자에게 매각하고자 하는 경우, 해당 부동산을 우선 매수할 수 있는 권리를 가지고 있습니다. 동 일자에 ㈜신한알파위탁관리부동산투자회사 주주들과 주주간 계약을 체결하였으며, 해당 계약상 지분 관련한 우선매수권, 동반매도청구권 등 조건에 대해 약정하고 있습니다.

당사는 2021년 6월 25일 종속기업인 ㈜띵스플로우의 상환전환우선주 및 보통주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주들과 주주간 계약을 체결하였으며, 해당 주주간 계약상 지분 관련한 풋옵션, 콜옵션, 기타 조건에 대해 약정하고 있습니다. 해당 계약에 대한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '12.우발채무와 주요 약정사항' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주석' - '12.우발채무와 주요 약정사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

당사는 2022년 2월 4일 파트너십 확보를 위해 ㈜서울옥션블루와 전환우선주식 인수 계약을 체결하였으며, 해당 계약상 지분 관련한 풋옵션, 콜옵션 및 동반매도청구권 등 조건에 대해 약정하고 있습니다. 해당 계약에 대한 자세한 사항은 당사가 2022년 2월 7일 제출한 '타법인 주식 및 출자증권 취득결정(자율공시)' 공시를 참고하여 주시기 바랍니다.

당사는 2022년 2월 4일 파트너십 확보를 위해 ㈜엑스바이블루와 전환우선주식 인수 계약을 체결하였으며, 해당 계약상 지분 관련한 풋옵션, 콜옵션 및 동반매도청구권 등 조건에 대해 약정하고 있습니다. 해당 계약에 대한 자세한 사항은 당사가 2022년 2월 7일 제출한 '타법인 주식 및 출자증권 취득결정(자율공시)' 공시를 참고하여 주시기 바랍니다.

당사는 2021년 10월 29일 종속기업인 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 주식 취득 계약을 체결하였으며, 피투자법인의 운영 성과에 따라 2026년 중 조건부 대가의 지급여부 및 규모(최대 USD 250,000,000)가 결정될 예정입니다. 해당 계약에 대한 자세한 사항은 당사가 2021년 10월 29일 및 2021년 12월 9일 제출한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수결정)', 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '22. 사업결합' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주석' - '12.우발채무와 주요 약정사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

당사는 2022년 2월 15일 종속기업인 ㈜5민랩 주식 취득 계약을 체결하였으며, 피투자법인의 운영 성과에 따라 2024년 6월 이후, 2025년 6월 이후 조건부 대가의 지급 여부 및 규모(조건부 대가 금액 산정 시 신주 인수금액 29,999,947,950원은 회수하며, 최대 금액은 1,000억원과 1,000억원 초과분의 10%를 합산한 금액임)가 결정될 예정입니다. 해당 계약에 대한 자세한 사항은 당사가 2022년 2월 10일 제출한 '타법인 주식 및 출자증권 취득결정(자율공시)', 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '22.사업결합' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주석' - '12.우발채무와 주요 약정사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

당사는 2022년 11월 23일 종속기업인 Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주(주식선택권을 보유한 종업원 포함)들과 주주간 계약을 체결하였으며, 해당 주주간 계약상 지분 관련한 풋옵션, 콜옵션, 기타 조건에 대해 약정하고 있습니다. 해당 계약에 대한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '12.우발채무와 주요 약정사항' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주석' - '12.우발채무와 주요 약정사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

6. 주요계약 및 연구개발활동

가. 주요 계약

(단위: 억원, 백만USD)

계약체결 시기	구분	계약상대방	목적	내용	금액	비고
2021년 06월	지분 투자	이준영, 류성중 외	게임 개발역량 확충	㈜드림모션 지분 취득	400	(주1)
2021년 10월	지분 투자	Adam Max McGuire 외	게임 개발역량 확충	Unknown Worlds Entertainment, Inc. 지분 취득	USD 803	(주2)
2021년 11월	펀드 투자	미래에셋자산운용㈜	장기 거점 및 복합문화시설 조성 공간 확보	미래에셋맵스 일반사모부동산투자신탁66호 제2종 수익권 취득	2,900	(주3)
2022년 02월	지분 투자	박문형 외	게임 개발역량 확충	㈜5민랩 지분 취득	238	(주4)
2022년 06월	펀드 투자	스마트 케이앤비 부스터 펀드	스타트업 투자 등	스마트 케이앤비 부스터 펀드	1,100	(주5)
2022년 11월	지분 투자	Tor Gote Frick 외	게임 개발역량 확충	Neon Giant AB 지분 취득	USD 24	-

(주1) 2021.06.03 이준영, 류성중이 소유하고 있는 ㈜드림모션의 주식을 취득하는 대가의 일부로 당사의 자기주식 25,342주로 지급하였으며, 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2021.05.13에 공시한 '주요사항보고서(자기주식처분결정)'를 참고하여 주시기 바랍니다.

(주2) 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2021.10.29, 2021.12.09 에 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수결정)'를 참고하여 주시기 바랍니다.

(주3) 본 거래에 관한 자세항 사항은 당사가 2021.11.16에 공시한 '투자판단 관련 주요경영사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

(주4) 본 거래에 관한 자세항 사항은 당사가 2022.02.10에 공시한 '타법인 주식 및 출자증권 취득결정(자율공시)'을 참고하여 주시기 바랍니다.

(주5) 상기 '금액'은 출자 약정액 기준입니다.

나. 연구개발활동

(1) 연구개발 담당조직

당사는 부설연구소 및 연구개발조직과 종속회사인 ㈜블루홀스튜디오, 라이징윙스㈜, Striking Distance Studios, Inc., PUBG Mad Glory, LLC, Unknown Worlds Entertainment, Inc., PUBG Amsterdam B.V. 등을 통하여 신규 콘텐츠 개발 및 관련 제반 기술에 대한 연구를 진행하고 있습니다.

(2) 연구개발 비용

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

(단위: 백만원)

과 목	제17기 1분기 (2023년 1분기)	제16기 (2022년)	제15기 (2021년)	비고
연구개발비용 계	88,378	404,079	365,229	-
연구개발비 / 매출액 비율 [연구개발비용계÷당기매출액×100]	16.4%	21.8%	19.4%	-

(3) 연구개발 실적

당사 및 종속회사의 연구개발 실적과 관련한 자세한 사항은 'XII.상세표' - '4.연구개발 실적(상세)'를 참고하여 주시기 바랍니다.

※상세 현황은 '상세표-4. 연구개발실적(상세)' 참조

7. 기타 참고사항

가. 지적재산권 보유현황

(단위: 건)

구 분	상표권		디자인권		특허권		저작권	
	출원	등록	출원	등록	출원	등록	출원	등록
국내	39	267	-	18	23	22	-	62
해외	180	850	-	-	1	7	-	11
합 계	219	1,117	-	18	24	29	-	73

나. 법률 및 규정 등에 의한 규제사항

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

구분	내용	주무부처
게임물 등급분류 (게임산업법)	- 게임을 제작 또는 배급하기 전에 게임물관리위원회 또는 자체등급분류사업자로 지정 받은 자로부터 사전 등급분류 의무	문화체육관광부
게임 과몰입중독 예방 조치 (게임산업법)	- 게임물 관련사업자의 게임과몰입과 중독을 예방하기 위하여 과도한 게임물 이용 방지 조치 의무 이행해야 함 - 적용 대상 게임물의 범위는 '셧다운제'와 동일함 - 대표적으로 회원 가입 시 실명, 연령 및 본인 확인 의무, 청소년 가입 시 법정대리인의 동의 확보, 청소년 본인 또는 부모 등 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등을 제한할 수 있는 이른바 '선택적 셧다운제'가 있음. 여기서 청소년은 만 18세 미만의 자에 고등학생을 포함함	문화체육관광부
청소년 보호 (청소년보호법)	- 게임물이 청소년유해매체물로 지정 및 고시되는 경우 해당 게임물에 청소년유해표시를 하여야 하며, 해당 게임물을 판매하거나 그 이용에 제공하기 위하여는 나이 및 본인 여부를 확인하고 청소년에게 판매 또는 이용하도록 제공해서는 아니 됨 - 정보통신서비스 제공자 중 일일 평균 이용자 수, 매출액 등이 일정한 기준에 해당하고 청소년유해매체물을 제공 및 매개하는 자는 청소년 보호 책임자를 지정해야 함	여성가족부 / 방송통신위원회
소비자 보호 규제 (민법, 전자상거래법, 표시광고법 등	- 통신판매업자는 19세 미만의 미성년자와 거래할 때에는 법정대리인의 동의가 없을 시 민법상 규정된 취소권에 따라 해당 거래를 취소할 수 있다는 점을 고지하여야 함 - 통신판매업자는 전자상거래법상 일정한 예외에 해당하지 아니하는 이상 원칙적으로 소비자에게 계약내용에 관한 서면을 받은 날로부터 7일 이내에 청약철회권을 보장하여야 함 - 표시광고의 공정화에 관한 법률('표시광고법') 및 전자상거래법상 사업자는 거짓, 기만, 과장된 표시·광고로 소비자를 유인하거나 소비자와 거래해서는 아니 됨	공정거래위원회
개인정보 규제 (개인정보보호법)	- 개인정보를 수집 및 이용하거나 제3자에게 제공하려는 경우에는 법에서 정하는 사항을 정보주체에게 알리고, 각 동의를 받아야 하며, 이용자가 동의를 철회한 경우에는 지체없이 수집된 개인정보를 복구 및 재생할 수 없도록 파기하는 등 필요한 조치를 하여야 함 - 법에서 정하는 사항들을 포함한 개인정보처리방침을 수립하고 공개하여야 함 - 개인정보가 분실, 도난, 유출, 위조, 변조 또는 훼손되지 않도록 안전성 확보에 필요한 기술적·관리적 및 물리적 조치를 하여야 함	개인정보보호 위원회
확률형 아이템 자율규제	- 한국게임산업협회에서 자율적으로 확률형 게임 아이템의 종류와 구성 비율, 획득 확률 등을 공개해 게임 이용자들의 과소비를 방지하도록 하고, 모니터링을 통한 미준수 게임 개발사 매월 공표	-

청소년 결제한도	- PC 온라인게임과 관련하여 청소년의 온라인 결제한도를 매월 7만원으로 제한하는 것으로 실무상 게임물관리 위원회가 게임물 등급분류 시 결제한도를 확인하는 방식으로 규제함	문화체육관광부

다. 업계의 현황

(1) 산업의 특성

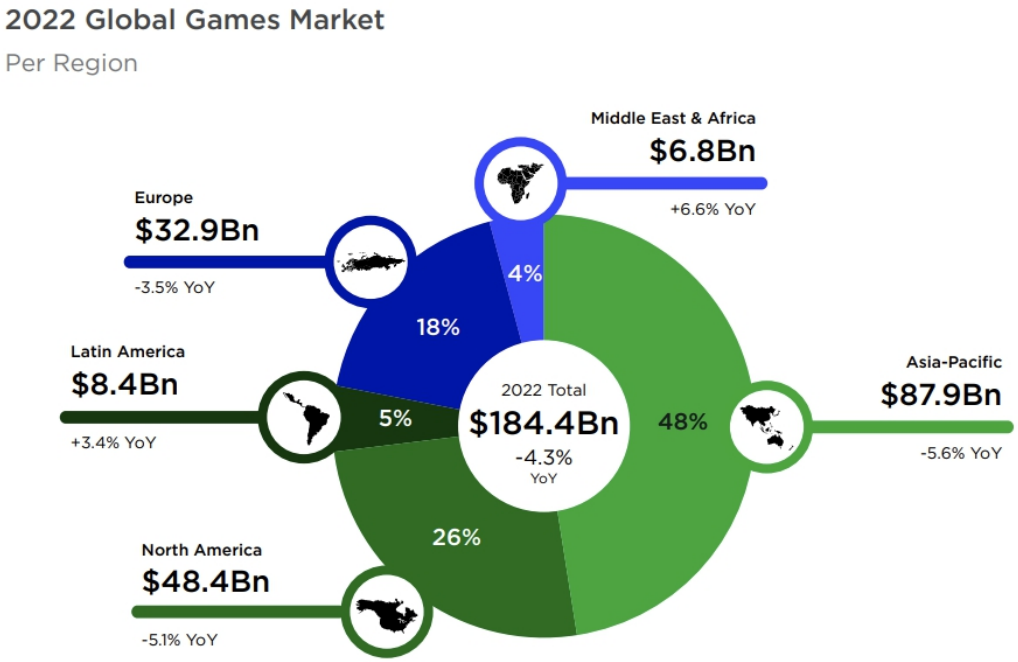
1) 산업의 개요

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

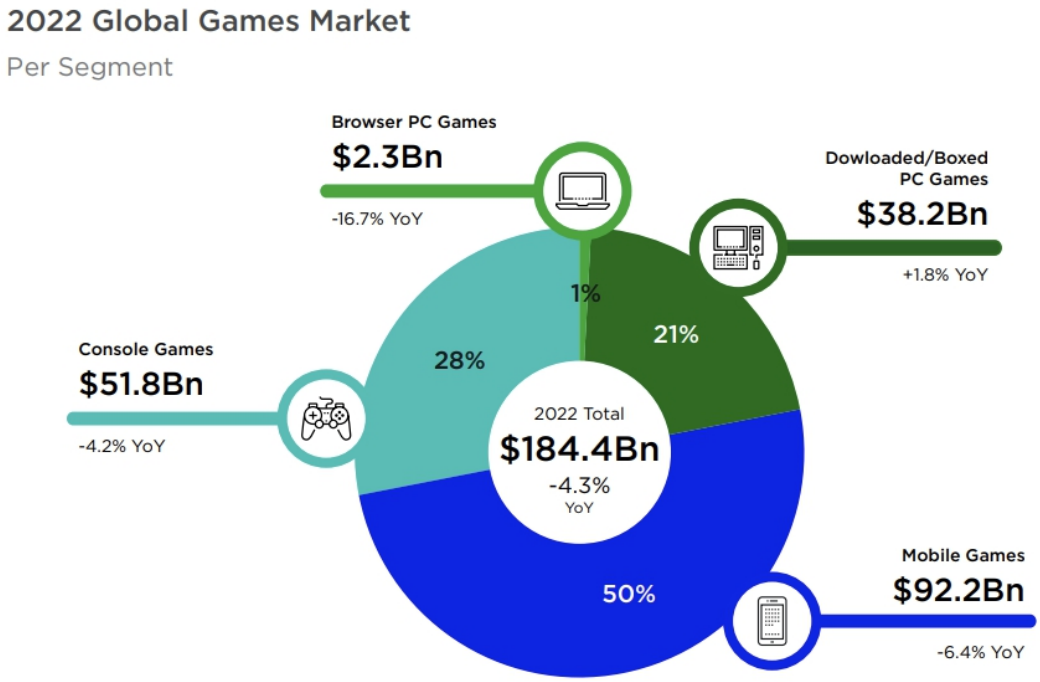
또한, 핵심 게임 IP는 탄탄한 스토리와 흥행이 검증된 세계관을 통하여 영화, 드라마, 웹툰, 애니메이션 등 다채로운 콘텐츠로 확대가 가능하여, 이를 통해 이용자를 지속적으로 유입하는 한편, 신규 비즈니스 기회 발굴을 위한 노력을 하고 있습니다. 중장기적으로는 AI/딥러닝 등 신기술을 접목한 게임과 멀티 플랫폼(Multi-Platform), 크로스 플레이(Cross-Play) 등의 플랫폼 진화에 힘입어 글로벌 게임 시장은 지속적인 성장을 이어갈 것으로 전망됩니다.

(2) 산업의 성장성

글로벌 게임 시장은 장기적으로 지속 성장할 것으로 전망하나, 2022년의 경우 글로벌 리오프닝 및 경기 침체 등의 영향으로 글로벌 게임 시장 규모 또한 다소 위축되었습니다. 글로벌 시장 조사기관 Newzoo에 따르면 2022년 글로벌 게임 시장의 규모는 약 1,844억 달러로 전년 동기 대비 4.3% 하락하였으나, 중장기적으로는 확장세가 지속되어 2025년까지 약 2,112억 달러 규모로 확대될 것으로 예상됩니다. 권역별로는 아시아가 약 48%로 가장 높은 비중을 차지하고, 북미(26%), 유럽(18%), 남미(5%), 중동 및 아프리카(4%)로 구성되어 있습니다.



글로벌 게임 시장 규모를 플랫폼별로 살펴보면 모바일이 50%로 가장 높은 비중을 차지하고, 콘솔(28%), PC(22%)로 구성되어 있습니다. 2010년 이후 최근 시장의 성장을 견인해온 모바일게임의 고성장이 유지되며 타 플랫폼의 성장세를 압도할 것으로 예상됩니다. 인도, 남미와 같은 신흥국에서 전반적인 인구 성장과 스마트폰 보급율 확대로 신규 이용자가 지속 유입되고 있습니다. 또한, 선진국에서는 5G, 스마트폰 고사양화, 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 및 클라우드 서비스에 힘입어 PC 또는 콘솔에서만 즐길 수 있었던 게임을 모바일로도 쉽게 즐길 수 있게 되어 기존 이용자의 모바일 유입이 가속화될 것으로 판단됩니다.



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 IT 기기의 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, 이용자들은 언제 어디서든 게임을 즐길 수 있고, 게임사 측면에서는 북미, 유럽은 콘솔, 아시아는 모바일 게임 등 국가별 플랫폼 선호도에 따라 각 시장에 대응할 수 있는 역량을 갖추게 되는 이점이 존재합니다.
나아가, 게임의 '보면서 즐기고, 소통할 수 있는 콘텐츠'로서의 매력이 부각되며 e스포츠 산업 또한 전 세계적으로 큰 인기를 얻고 있습니다. 다가오는 2023년 항저우 아시안게임에서는 e스포츠가 정식 종목으로 채택되어 또 다른 성장의 기회가 마련될 것으로 기대됩니다. 글로벌 시장 조사기관 Newzoo에 따르면 2022년 글로벌 e스포츠 시장 규모는 약 13.8억 달러로 2025년까지 약 18.7억 달러 규모까지 확대될 것으로 전망하며, e스포츠 시청자 수는 전년 대비 8.7% 증가한 약 5억 3,200만 명에 달할 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 시장 성장에 지속 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 인플레이션 및 경기 변동에 대한 민감성이 낮은 경향을 보입니다.
또한, 게임의 시간적, 공간적 제약으로 인해 실내활동이 잦아지는 겨울, 명절, 방학 등과 같은 시기에 수요가 증가하는 편입니다. 따라서, 게임사들은 이러한 게임의 계절성을 고려하여 콘텐츠 업데이트 및 이벤트를 제공하고 있습니다.

(4) 국내외 시장 여건 및 경쟁상황
게임 시장은 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 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, 자체 글로벌 사업 역량을 갖추거나, 이를 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.

라. 회사의 현황
(1) 회사의 개요
당사는 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로, 당사의 대표 게임 타이틀로 전 세계 200개국 이상에서 서비스되고 있는 <배틀그라운드>, 멀티 플랫폼으로 출시된 <서브노티카>와 <서브노티카: 빌로우제로>, 글로벌 시장에 출시된 <뉴스테이트 모바일>까지 다수의 글로벌 게임 IP를 확보하고 있습니다. 이러한 글로벌 전략의 성과로 인해 현재 당사의 2023년 1분기 누적 매출액 중 약 95%가 해외에서 발생되고 있으며, 전 세계 권역에서 당사의 게임이 서비스되고 있습니다.

(2) 회사의 주요 라인업
당사 및 산하 스튜디오에서 현재 서비스를 운영 중인 게임은 아래와 같습니다.

연번	게임명	개발 스튜디오	장르	플랫폼
1	<배틀그라운드> (PUBG: BATTLEGROUNDS)	펍지	배틀로얄	PC, 모바일, 콘솔
2	<뉴스테이트 모바일> (NEW STATE Mobile)	펍지	배틀로얄	모바일
3	<썬더 티어원> (Thunder Tier One)	크래프톤	탑다운 슈터	PC
4	<볼링킹> (Bowling King)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
5	<미니골프킹> (Mini Golf King)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
6	<골프킹: 월드투어> (Golf King: World Tour)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
7	<캐슬 크래프트> (Castle Craft: World War)	라이징윙스	전략	모바일
8	<로드 투 발러: 월드워2> (Road to Valor: World War II)	드림모션	전략	모바일
9	<로닌: 더 라스트 사무라이> (Ronin: The Last Samurai)	드림모션	액션	모바일
10	<로드 투 발러: 엠파이어스> (Road to Valor: Empires)	드림모션	전략	모바일
11	<내추럴 셀렉션 2> (Natural Selection 2)	언노운월즈	전략, FPS	PC
12	<서브노티카> (Subnautica)	언노운월즈	액션, 어드벤처	PC, 콘솔
13	<서브노티카: 빌로우 제로> (Subnautica: Below Zero)	언노운월즈	액션, 어드벤처	PC, 콘솔
14	<문브레이커> (Moonbreaker)	언노운월즈	턴제 전략	PC
15	<토이클래시> (Toy Clash)	5민랩	전략 디펜스 VR/AR	PC, 모바일
16	<스매시 레전드> (Smash Legends)	5민랩	액션 PvP	PC, 모바일
17	<디 어센트> (The Ascent)	네온 자이언트	액션 슈터 RPG	PC
18	<칼리스토 프로토콜> (The Callisto Protocol)	스트라이킹 디스턴스 스튜디오	서바이벌 호러	PC, 콘솔

(3) 당사의 개발 스튜디오

당사는 멀티 타이틀을 자체 서비스할 수 있는 역량과 조직 구조를 확보하고 있으며, 총 10개의 스튜디오 체제를 구축하였습니다.

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

당사는 향후에도 역량 있는 개발사를 발굴하고 관계사로 편입하는 전략을 통해 경쟁력 높은 게임을 개발하고, PC 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 - <뉴스테이트 모바일>, <썬더 티어원> 출시
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
드림모션	액션, 전략, 로그라이크	- 모바일게임 전문 개발사, 다양한 도전을 통한 기존 게임을 재해석하고 새롭게 조합하는 역량 보유 - <건스트라이더>, <로드 투 발러: 월드워2>, <로닌: 더 라스트 사무라이> 개발
스트라이킹 디스턴스 스튜디오	서바이벌, 호러	- 서구권에서 AAA급 타이틀을 주로 제작하던 제작진을 주축으로 미국 캘리포니아에 설립 - <칼리스토 프로토콜> 글로벌 출시
언노운월즈	액션, 어드벤처, 전략, FPS	- <서브노티카>, <내추럴 셀렉션> 시리즈 등 개발 - Sci-fi 세계관을 배경으로 한 턴제 전략 게임 <문브레이커> 런칭
5민랩	액션, 실시간대전	- 장르와 플랫폼을 넘나드는 다양한 도전, 제작 역량 보유 - <토이클래시>, <스매시 레전드> 개발
네온 자이언트	액션 슈터 RPG	- 스웨덴 소재의 개발 역량이 높은 개발진으로 구성된 스튜디오 - <디 어센트> 개발
몬트리올 스튜디오	미정	- 판타지 소설 <눈물을 마시는 새> IP 기반 게임 제작 목표
프라하 스튜디오	액션 어드벤처 샌드박스	- 체코와 한국 개발팀 공동 제작, PvEvP 액션 어드밴처 샌드박스 장르 게임 제작 목표

(4) 회사의 경쟁우위 요소
1) 글로벌 메가 IP 보유
게임 시장에서 초기 이용자 유입에 가장 영향을 크게 미치는 것은 단연 메가 IP입니다. 메가 IP가 이용자 유입에 영향을 미치는 이유는 다양합니다. 먼저, 메가 IP는 시간이 경과하여도 스테디셀러로 남아 이용자들의 관심을 꾸준히 받으며 IP 자체의 두터운 팬층을 보유하고 있어 인지도 면에서 신작 게임 대비 훨씬 유리한 고지를 점하고 있습니다. 또한, 수많은 신작 출시 가운데서도 메가 IP를 활용한 세계관 확장과 차기작 출시에 있어 이용자들의 선택을 받을 수 있도록 해주는 선점 효과가 존재합니다. 뿐만 아니라, 메가 IP가 지닌 자체적 마케팅 효과는 상대적으로 적은 마케팅 비용으로도 이용자 유입을 이끌 수 있어 게임 개발사 입장에서는 게임의 흥행을 상당 부분 보장해주는 매력적인 요소입니다.
당사는 글로벌 메가 IP인 <배틀그라운드>를 전 세계 이용자들에게 더욱 오랫동안 사랑받을 수 있는 프랜차이즈로 발전시키고 있습니다. 이러한 전략의 일환으로, <배틀그라운드>의 세계관을 확장하는 차기작 모바일게임 <뉴스테이트 모바일>을 자체 개발하여 출시하였습니다. 보다 장기적으로는 게임 IP에서 그치지 않고 미디어, 엔터테인먼트 사업까지 독립적인 프로젝트로 확장하여 다양한 콘텐츠 포트폴리오를 구축해 나갈 계획입니다.

2) 글로벌 개발 및 기술 역량 확보
최근 게임 산업 내 무수히 많은 게임이 출시되고 최첨단 IT 기술이 적용됨에 따라 게임 개발도 전문화, 고도화가 이뤄지고 있습니다. 이를 즐기는 이용자들의 눈높이 또한 계속해서 높아지고 있으며, 이를 충족하기 위해 게임에 적용되는 기술적 난이도는 과거 대비 현저히 높아졌습니다.
당사의 대표 메가 IP인 <배틀그라운드>의 성공 또한 다양한 문화를 경험한 글로벌 Talent 조합에 기인하는데, 현재 당사는 전 세계 주요 권역에 글로벌 개발팀을 확보하고 확장 가능한 시스템적 환경을 구축하고 있습니다. 당사의 경쟁력 중 하나인 건플레이 구현을 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 싱글 플레이 비디오게임이 주력이었던 만큼 그래픽과 엔지니어링에 강점을 지니고 있습니다. 게임이 엔지니어링, 디자인, 아트라는 3가지 요소가 복합적으로 융합되어 만들어지는 상품임에도 불구하고 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.
또한, 당사는 Game Production 본부 주도 하에 당사 산하 개발 스튜디오 내 다양한 문화권에서 게임 개발 경력을 보유한 글로벌 개발인력 간 시너지를 확대하고 있습니다. 각 스튜디오의 개발진이 다른 스튜디오가 공유한 코드에 접근할 수 있는 '코드 공유 시스템(Code Sharing System)', 개발자 간 개발 역량 노하우를 공유하는 'Krafton Developers C:onnect(KDC:)', 전문가 피드백 시스템 등을 운영하며 기술적인 측면에서도 지속적인 협력을 이어가고 있으며, 이는 게임 개발 간 이슈나 기술적 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되고 있습니다.

3) 글로벌 퍼블리싱 및 라이브 서비스 역량(Live Ops)
국내 게임 시장의 경쟁이 격화됨에 따라 게임 시장 내 해외 진출 기회가 더욱 중요해지고 있습니다. 그리고, 음악, 소설, 영화 등 타 엔터테인먼트 산업과 달리 게임은 언어의 장벽이 비

교적 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 방식의 진출로는 점점 차별화하기 어려운 상황입니다. 이렇게 이용자 성향 차이가 존재하고 문화적으로도 차이를 보이는 해외 시장에 대해 당사와 같이 다양한 국가에서 게임을 운영한 경험 또한 게임사의 핵심 역량으로 자리 잡고 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 글로벌 서버 관리를 할 수 있는 능력은 당사만의 차별점입니다.
당사는 추후 출시되는 일부 차기작의 경우, 모 퍼블리셔-자 스튜디오 체계로 직접 퍼블리싱을 진행할 계획이며, 단순 게임 개발에 그치지 않고 글로벌 시장에서 직접 서비스할 수 있는 동사의 역량을 바탕으로 글로벌 게임사로서의 입지를 더욱 공고히 할 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 경쟁력입니다. 예를 들어, 같은 게임이더라도 모바일 이용자를 위해서는 접근성 낮은 항목을 대폭 줄인 라이트 버전에 가까운 게임을 제공하고, 콘솔 이용자를 위해서는 화려한 그래픽과 사운드에 대한 수요를 충족시키며, PC 이용자를 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 버전을 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 국내 시장에만 국한되는 것이 아니라 해외 시장에서 더 큰 기회가 있을 것으로 예상되는 가운데, 자사의 게임을 다양한 환경에서 여러 플랫폼에 최적화시켜 노련하게 전개하고 운영하는 능력이 향후 해외 시장에서의 성패를 가를 것으로 예상됩니다. 이를 위해서는 당사가 그동안 해외 시장에서 자사의 게임 서비스를 통해 장기간 데이터를 축적하고, 이를 분석하여 실제 운영에 접목해온 능력이 핵심 경쟁우위로 자리 잡을 것으로 판단됩니다.

(5) 신규사업 등의 내용 및 전망
1) 신흥시장 지역 확장
당사는 창립 초기부터 글로벌 시장 진출에 대한 목표를 갖고 해외 진출을 확대해왔으며, 북미, 유럽, 아시아 등의 기존 시장 외에 향후 성장성이 주목되는 인도, 중동, 아프리카를 포함한 신흥시장에 주목하고 있습니다.
특히 인도는 최근 빠르게 경제가 성장하고 있고, 2022년 기준 스마트폰 점유율이 약 66%로 집계됨에 따라, 향후 게임 시장 내에서 높은 성장률을 보이며 주요 시장으로 부상할 것으로 예측됩니다. 당사는 현지 성장 동력 발굴과 전략적 사업 확대를 위하여 인도 법인을 설립, 주요 조직을 구축하였으며, 게임 및 연관 분야 투자를 통해 인도 내에서 선두적인 회사로 자리매김하는 것을 목표로 하고 있습니다. 그 일환으로 e스포츠 기업, 게임 스트리밍 플랫폼, 게

임 개발사 등 기술적 역량과 향후 성장이 기대되는 인도 기업에 대한 투자를 이어갈 계획입니다.

2) 배틀그라운드(PUBG) Universe 확대 및 IP 다각화
당사의 주력 사업인 게임 개발에서 더 나아가 다양한 미디어 콘텐츠로 PUBG Universe를 확장시켜 나가고자 합니다. PUBG Universe를 구축하기 위해 당사는 <배틀그라운드> 세계관, 로어를 창작해왔고 이를 넓혀가고 있습니다. 생존이라는 테마 아래, 인류의 번영과 적자생존이라는 철학의 충돌, 그리고 인류 진화라는 주제를 바탕으로 <배틀그라운드> 세계의 역사와 세력, 캐릭터, 그리고 이들이 만들어 내는 이야기를 그려 나가고 있습니다. 이에 따라 <배틀그라운드> 세계관을 바탕으로 한 웹툰, 단편영화 등 다양한 콘텐츠를 제작하여 선보였으며, 향후 다양한 콘텐츠 공개를 통하여 기존 게임 이용자 뿐만 아니라 다양한 대중이 즐길 수 있게 선보이는 것을 목표하고 있습니다. 이를 통해 글로벌 IP <배틀그라운드> 팬덤 및 라이프사이클을 강화할 수 있을 것으로 기대합니다.
당사는 이외에도 IP 다각화를 위하여 다양한 프로젝트를 전개하고 있습니다. 프로젝트 윈드리스(Windless)는 한국 판타지 소설 '눈물을 마시는 새' IP를 활용하여 비주얼 R&D 작업을 진행하였고, 아트북을 국내 출시하였습니다. 또한, 이를 게임으로 만들기 위하여 캐나다 몬트리올에 현지 스튜디오를 설립하였습니다.

3) AI, 딥러닝(Deep Learning) 기술
당사가 선제적으로 투자하고 연구해온 AI/딥러닝 관련 기술은 기존 게임의 제작 및 퍼블리싱, 운영에 있어서의 효율성을 높였으며, 새로운 게임성을 발견하는 데에도 기여해 왔습니다. 향후 그동안의 AI/딥러닝 기술 성과를 바탕으로 사람과 같이 게임 플레이가 가능한 버츄얼 게임 프랜드(Virtual Game Friend)를 구현할 계획입니다. 이는 몰입도 높은 가상 세계인 Interactive Virtual World에서 높은 확장성을 지닐 것이며, 게임 산업의 성장을 가속화시킬 것으로 예상합니다.
또한 당사가 보유한 높은 수준의 TTS(Text-To-Speech)와 음성합성 기술을 더해 고유의 목소리로 대화, 노래할 수 있는 특징을 지닌 버츄얼 휴먼 '애나(ANA)'를 제작하였습니다. 게임 IP 이슈화 및 서포트를 위하여 버츄얼 휴먼을 인플루언서로서 활용하고, 혁신적인 제작 기술력을 지속 발전시킬 계획입니다.

III. 재무에 관한 사항

1. 요약재무정보

가. 요약 연결 재무정보

(단위 : 백만원)

구 분	제17기 1분기 (2023년 1분기)	제16기 (2022년)	제15기 (2021년)
I. 유동자산	4,075,294	3,892,564	3,653,732
1. 현금및현금성자산	980,325	674,689	3,019,311
2. 유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,235,659	2,450,603	0
3. 매출채권	638,151	525,559	530,730
4. 기타유동금융자산	177,706	187,188	57,524
5. 기타유동자산	41,482	49,169	45,731
6. 당기법인세자산	1,971	5,356	436
II. 비유동자산	2,237,137	2,145,220	2,064,095
1. 관계기업투자	433,753	425,297	394,620
2. 당기손익-공정가치측정금융자산	144,121	142,676	84,851
3. 기타포괄손익-공정가치측정금융자산	80,553	83,397	109,881
4. 유형자산	215,010	223,374	243,749
5. 무형자산	884,027	867,737	911,378
6. 투자부동산	269,228	202,173	183,259
7. 기타비유동금융자산	72,138	74,102	35,782
8. 기타비유동자산	46,911	28,484	4,659
9. 이연법인세자산	89,636	96,220	95,072
10. 파생상품자산	1,760	1,760	844
자산총계	6,312,431	6,037,784	5,717,827
I. 유동부채	398,643	411,460	638,188
II. 비유동부채	513,304	509,919	471,395
부채총계	911,947	921,379	1,109,583
I. 지배기업 소유주지분	5,395,620	5,111,207	4,608,132
1. 자본금	4,924	4,908	4,897
2. 자본잉여금	1,467,702	1,448,605	3,839,098
3. 기타자본	187,957	190,113	206,327
4. 이익잉여금	3,735,037	3,467,581	557,810
II. 비지배지분	4,864	5,198	112
자본총계	5,400,484	5,116,405	4,608,244
부채와자본총계	6,312,431	6,037,784	5,717,827
구 분	2023.01.01~2023.03.31	2022.01.01~2022.12.31	2021.01.01~2021.12.31
I. 영업수익	538,698	1,854,016	1,885,352

II. 영업비용	255,698	1,102,410	1,234,744
III. 영업이익	282,999	751,607	650,608
IV. 법인세비용차감전순이익	362,404	683,877	761,169
V. 법인세비용	95,178	168,702	230,914
VI. 계속영업순이익	267,225	515,175	530,255
VII. 중단영업순손실	0	(15,021)	(10,378)
VIII. 당기순이익	267,225	500,154	519,878
지배기업 소유주지분	267,456	500,154	519,878
비지배지분	(230)	0	0
IX. 기타포괄손익	25,131	37,260	17,777
X. 당기총포괄이익	292,356	537,414	537,654
지배기업 소유주지분	292,427	537,453	537,654
비지배지분	(71)	(39)	0
기본주당이익 (단위 : 원) (주1)	5,685	10,666	12,022
희석주당이익 (단위 : 원) (주1)	5,659	10,576	11,781
연결회사에 포함된 회사수	31	30	28

(주1) 당사는 2021.05.04을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 상기 '기본주당이익' 및 '희석주당이익'은 주식분할을 반영한 수치입니다.

나. 요약 별도 재무정보

(단위 : 백만원)

구 분	제17기 1분기 (2023년 1분기)	제16기 (2022년)	제15기 (2021년)
I. 유동자산	3,823,039	3,653,007	3,466,888
1. 현금및현금성자산	761,748	430,809	2,832,058
2. 유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,235,659	2,450,603	0
3. 매출채권	635,933	523,427	525,943
4. 기타유동금융자산	154,206	205,724	70,171
5. 기타유동자산	35,493	42,444	38,716
II. 비유동자산	2,223,717	2,121,458	2,024,681
1. 종속기업 및 관계기업투자	1,351,580	1,320,163	1,304,762
2. 당기손익-공정가치측정금융자산	144,451	143,592	88,809
3. 기타포괄손익-공정가치측정금융자산	80,554	83,080	109,881
4. 유형자산	167,211	177,348	201,143
5. 무형자산	8,493	9,059	10,802
6. 투자부동산	272,143	202,173	183,259
7. 기타비유동금융자산	84,860	82,713	42,013
8. 기타비유동자산	45,789	27,320	4,659
9. 이연법인세자산	66,879	74,253	78,509
10. 파생상품자산	1,757	1,757	844
자산총계	6,046,756	5,774,465	5,491,569
I. 유동부채	332,255	332,677	550,906

II. 비유동부채	402,697	399,484	348,584
부채총계	734,952	732,161	899,490
I. 자본금	4,924	4,908	4,897
II. 자본잉여금	2,493,616	2,481,010	4,861,996
III. 기타자본	40,240	69,243	134,804
IV. 이익잉여금(결손금)	2,773,024	2,487,143	(409,618)
자본총계	5,311,804	5,042,304	4,592,079
부채와자본총계	6,046,756	5,774,465	5,491,569
종속·관계·공동기업 투자주식의 평가방법	원가법	원가법	원가법
구 분	2023.01.01~2023.03.31	2022.01.01~2022.12.31	2021.01.01~2021.12.31
I. 영업수익	519,735	1,767,776	1,828,374
II. 영업비용	225,866	1,029,954	1,131,998
III. 영업이익(손실)	293,869	737,822	696,375
IV. 법인세비용차감전순이익(손실)	382,378	666,254	779,476
V. 법인세비용(수익)	96,497	179,111	237,274
VI. 당기순이익	285,881	487,143	542,202
VII. 기타포괄손익	(1,865)	(41,152)	20,281
VIII. 당기총포괄이익	284,016	445,991	562,483
기본주당이익 (단위 : 원) (주1)	6,076	10,388	12,538
희석주당이익 (단위 : 원) (주1)	6,049	10,301	12,287

(주1) 당사는 2021.05.04을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 상기 '기본주당이익' 및 '희석주당이익'은 주식분할을 반영한 수치입니다.

2. 연결재무제표

연결 재무상태표

제 17 기 1분기말 2023.03.31 현재

제 16 기말 2022.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 17 기 1분기말	제 16 기말
자산		
유동자산	4,075,293,811,199	3,892,564,094,341
현금및현금성자산	980,324,565,540	674,689,124,024
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,235,658,943,438	2,450,603,156,566
매출채권	638,150,573,835	525,559,384,394
기타유동금융자산	177,706,475,299	187,186,736,881
기타유동자산	41,481,873,672	49,169,337,734
당기법인세자산	1,971,379,415	5,356,354,742
비유동자산	2,237,137,733,637	2,145,219,871,795
관계기업투자	433,752,673,585	425,296,870,015
당기손익-공정가치측정금융자산	144,120,741,640	142,676,248,555
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	80,553,404,018	83,396,736,520
유형자산	215,010,188,544	223,373,573,729
무형자산	884,027,330,277	867,737,480,160
투자부동산	269,228,522,532	202,173,260,053
기타비유동금융자산	72,138,514,320	74,102,106,545
기타비유동자산	46,911,010,550	28,483,969,531
이연법인세자산	89,635,780,777	96,220,117,693
파생상품자산	1,759,567,394	1,759,508,994
자산총계	6,312,431,544,836	6,037,783,966,136
부채		
유동부채	398,643,168,439	411,459,589,199
단기차입금	7,000,000,000	7,000,000,000
기타유동금융부채	204,666,792,235	271,133,398,439
기타유동부채	77,736,870,206	88,569,014,082
유동성충당부채	2,902,828,131	2,902,828,131
당기법인세부채	106,336,677,867	41,854,348,547
비유동부채	513,304,123,835	509,919,276,492
당기손익-공정가치측정금융부채	245,046,910,567	234,747,388,637
순확정급여부채	14,553,280,353	13,876,873,368
충당부채	13,889,795,614	13,834,890,156
기타비유동금융부채	173,226,554,294	181,254,138,114

이연법인세부채	66,587,583,007	66,205,986,217
부채총계	911,947,292,274	921,378,865,691
자본		
지배기업의 소유주지분	5,395,620,205,222	5,111,207,141,880
자본금	4,923,729,000	4,908,154,500
자본잉여금	1,467,702,051,518	1,448,604,371,100
기타자본	187,957,157,966	190,113,305,866
이익잉여금	3,735,037,266,738	3,467,581,310,414
비지배지분	4,864,047,340	5,197,958,565
자본총계	5,400,484,252,562	5,116,405,100,445
부채와자본총계	6,312,431,544,836	6,037,783,966,136

연결 포괄손익계산서

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 17 기 1분기		제 16 기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익	538,697,549,664	538,697,549,664	522,971,445,747	522,971,445,747
영업비용	255,698,325,151	255,698,325,151	208,007,304,150	208,007,304,150
영업이익	282,999,224,513	282,999,224,513	314,964,141,597	314,964,141,597
기타수익	131,863,069,765	131,863,069,765	36,738,590,993	36,738,590,993
기타비용	54,045,997,186	54,045,997,186	15,120,057,498	15,120,057,498
금융수익	9,868,267,298	9,868,267,298	6,665,021,577	6,665,021,577
금융비용	1,918,877,605	1,918,877,605	1,644,929,211	1,644,929,211
지분법손익	(6,361,849,530)	(6,361,849,530)	(8,873,109,567)	(8,873,109,567)
법인세비용차감전순이익	362,403,837,255	362,403,837,255	332,729,657,891	332,729,657,891
법인세비용	95,178,358,237	95,178,358,237	84,517,576,008	84,517,576,008
계속영업순이익	267,225,479,018	267,225,479,018	248,212,081,883	248,212,081,883
중단영업순손실	0	0	(2,979,772,165)	(2,979,772,165)
분기순이익	267,225,479,018	267,225,479,018	245,232,309,718	245,232,309,718
기타포괄손익	25,130,519,689	25,130,519,689	10,388,710,448	10,388,710,448
후속적으로 당기손익으로 재분류되지 않는 항목:				
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 평가손익	(1,840,647,993)	(1,840,647,993)	(14,116,610,328)	(14,116,610,328)
후속적으로 당기손익으로 재분류 되는 항목:				
지분법자본변동	(1,082,367,467)	(1,082,367,467)	(315,732,433)	(315,732,433)
해외사업환산손익	28,053,535,149	28,053,535,149	24,821,053,209	24,821,053,209
분기총포괄이익	292,355,998,707	292,355,998,707	255,621,020,166	255,621,020,166
분기순손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분				
계속영업이익	267,455,956,324	267,455,956,324	248,212,080,151	248,212,080,151
중단영업손실	0	0	(2,979,772,165)	(2,979,772,165)
지배기업소유주에 귀속될 분기순손익	267,455,956,324	267,455,956,324	245,232,307,986	245,232,307,986
비지배지분				
계속영업이익(손실)	(230,477,306)	(230,477,306)	1,732	1,732
중단영업손실	0	0	0	0
비지배지에 귀속될 분기순이익(손실)	(230,477,306)	(230,477,306)	1,732	1,732
총포괄손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분	292,426,604,753	292,426,604,753	255,621,018,455	255,621,018,455
비지배지분	(70,606,046)	(70,606,046)	1,711	1,711
주당손익				
기본주당손익 (단위 : 원)				
계속기업기본주당이익 (단위 : 원)	5,685	5,685	5,297	5,297
중단영업기본주당손실 (단위 : 원)	0	0	(64)	(64)
기본주당이익 (단위 : 원)	5,685	5,685	5,233	5,233
희석주당손익 (단위 : 원)				
계속영업희석주당이익 (단위 : 원)	5,659	5,659	5,246	5,246
중단영업희석주당손실 (단위 : 원)	0	0	(63)	(63)

희석주당이익 (단위 : 원)	5,659	5,659	5,183	5,183

연결 자본변동표

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	자본						
	소계					비지배지분	자본 합계
	자본금	자본잉여금	기타자본	이익잉여금(결손금)	소계 합계		
2022.01.01 (기초자본)	4,896,704,500	3,839,098,492,238	206,327,037,338	557,809,704,858	4,608,131,938,934	112,369,837	4,608,244,308,771
총포괄손익:							
분기순이익	0	0	0	245,232,307,986	245,232,307,986	1,732	245,232,309,718
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 평가손익	0	0	(14,116,610,328)	0	(14,116,610,328)	0	(14,116,610,328)
지분법자본변동	0	0	(315,732,433)	0	(315,732,433)	0	(315,732,433)
해외사업환산손익	0	0	24,821,053,230	0	24,821,053,230	(21)	24,821,053,209
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:							
종속기업유상증자	0	(11,230)	0	0	(11,230)	11,230	0
주식선택권의 행사 및 소멸	10,500,000	(4,714,156,125)	(1,671,942,875)	0	(6,375,599,000)	0	(6,375,599,000)
주식보상비용	0	0	292,603,707	0	292,603,707	23,792,824	316,396,531
자기주식 취득	0	0	0	0	0	0	0
주주 증여	0	49,303,108,674	(60,280,487,691)	0	(10,977,379,017)	0	(10,977,379,017)
자본준비금의 이입	0	(2,409,617,572,037)	0	2,409,617,572,037	0	0	0
2022.03.31 (기말자본)	4,907,204,500	1,474,069,861,520	155,055,920,948	3,212,659,584,881	4,846,692,571,849	136,175,602	4,846,828,747,451
2023.01.01 (기초자본)	4,908,154,500	1,448,604,371,100	190,113,305,866	3,467,581,310,414	5,111,207,141,880	5,197,958,565	5,116,405,100,445
총포괄손익:							
분기순이익	0	0	0	267,455,956,324	267,455,956,324	(230,477,306)	267,225,479,018
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 평가손익	0	0	(1,840,647,993)	0	(1,840,647,993)	0	(1,840,647,993)
지분법자본변동	0	0	(1,082,367,467)	0	(1,082,367,467)	0	(1,082,367,467)
해외사업환산손익	0	0	27,893,663,889	0	27,893,663,889	159,871,260	28,053,535,149
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:							
종속기업유상증자	0	289,948,079	0	0	289,948,079	(289,606,399)	341,680
주식선택권의 행사 및 소멸	15,574,500	18,807,732,339	(18,603,541,599)	0	219,765,240	0	219,765,240
주식보상비용	0	0	4,307,386,870	0	4,307,386,870	26,301,220	4,333,688,090
자기주식 취득	0	0	(12,830,641,600)	0	(12,830,641,600)	0	(12,830,641,600)
주주 증여	0	0	0	0	0	0	0
자본준비금의 이입	0	0	0	0	0	0	0
2023.03.31 (기말자본)	4,923,729,000	1,467,702,051,518	187,957,157,966	3,735,037,266,738	5,395,620,205,222	4,864,047,340	5,400,484,252,562

연결 현금흐름표

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 17 기 1분기	제 16 기 1분기
영업활동으로 인한 현금흐름	143,850,947,057	9,103,897,415
영업활동으로부터 창출된 현금흐름	157,778,014,753	20,611,939,301
이자 수취	9,232,252,344	6,290,989,243
이자 지급	(3,513,144,019)	(2,469,207,559)
배당금 수취	351,095,129	0
법인세 납부	(19,997,271,150)	(15,329,823,570)
투자활동으로 인한 현금흐름	164,063,747,738	(1,063,142,264,309)
1.투자활동으로 인한 현금유입액	3,234,534,640,556	1,377,324,402
단기금융상품의 감소	769,695,983	0
단기대여금의 회수	6,416,871,474	0
장기금융상품의 감소	31,588,111	0
장기대여금의 회수		173,911,389
당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	3,224,515,369,185	51,526,530
보증금의 감소	113,552,947	367,167,472
리스채권의 회수	2,652,326,770	780,176,334
유형자산의 처분	35,236,086	4,542,677
2.투자활동으로 인한 현금유출액	(3,070,470,892,818)	(1,064,519,588,711)
단기금융상품의 증가	(4,398,479,038)	(840,800,000)
단기대여금의 증가	(994,443,830)	(100,000,000)
장기금융상품의 증가	(39,547,687)	(12,042,777,046)
장기대여금의 증가	(100,000,000)	(200,000,000)
당기손익-공정가치측정금융자산의 취득	(2,953,806,537,206)	(970,088,295,693)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 취득	0	(15,117,433,053)
보증금의 증가	(142,835,482)	(3,447,322,940)
유형자산의 취득	(4,962,095,524)	(6,029,026,195)
무형자산의 취득	(183,273,786)	(513,288,677)
투자부동산의 취득	(70,161,121,540)	(7,044,516,772)
정부보조금의 반환		(902,950,000)
관계기업투자의 취득	(15,900,020,567)	(33,764,906,935)
사업결합으로 인한 현금유출	(651,563,601)	(12,188,981,518)
장기선급금의 증가	(19,130,974,557)	(2,239,289,882)
재무활동으로 인한 현금흐름	(17,349,054,367)	(24,353,171,622)
1.재무활동으로 인한 현금유입액	220,106,920	107,526,000
주식선택권의 행사	219,765,240	107,526,000

비지배지분의 증가	341,680	0
2.재무활동으로 인한 현금유출액	(17,569,161,287)	(24,460,697,622)
당기손익-공정가치측정금융부채의 상환	0	(11,642,400,000)
리스부채의 상환	(13,367,226,477)	(12,818,297,622)
자기주식의 취득	(4,201,934,810)	0
현금및현금성자산의 증가(감소)	290,565,640,428	(1,078,391,538,516)
분기초 현금및현금성자산	674,689,124,024	3,019,311,209,614
현금및현금성자산의 환율변동효과	15,069,801,088	11,852,782,223
분기말 현금및현금성자산	980,324,565,540	1,952,772,453,321

3. 연결재무제표 주석

제17기 1분기: 2023년 1월 1일부터 2023년 3월 31일까지

제16기 1분기: 2022년 1월 1일부터 2022년 3월 31일까지

주식회사 크래프톤과 그 종속기업

1. 일반적인 사항

기준서 제1110호 '연결재무제표'에 의한 지배기업인 주식회사 크래프톤(이하 "지배기업")은 주식회사 블루홀스튜디오 등 31개의 종속기업(이하 주식회사 크래프톤 및 종속기업을 일괄하여 "연결회사")을 연결대상으로 하여 분기연결재무제표를 작성하였습니다.

1.1. 회사의 개요

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

지배기업은 2021년 8월 10일에 유가증권시장에 상장하였습니다.

수차례의 주식선택권의 행사 및 유상증자 등과 2021년 5월 4일자로 실시한 5:1 액면분할을 통하여 당분기말 현재 지배기업의 자본금은 보통주 4,924백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

주주명	소유주식수(주)	지분율
장병규	7,133,651	14.49%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.49%
국민연금공단	3,061,422	6.22%
자기주식	2,191,418	4.45%
기타	30,209,159	61.35%
합계	49,237,290	100.00%

1.2. 종속기업의 현황

보고기간종료일 현재 연결재무제표 작성대상에 포함된 종속기업의 현황은 다음과 같습니다.

투자기업	종속기업	소재지	지분율(%)(*1)		결산월	업 종
			당분기말	전기말		
㈜크래프톤	㈜블루홀스튜디오	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	En Masse Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 공급
	라이징윙스㈜	대한민국	100	100	12월	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매
	Krafton Americas, Inc. (*2)	미국	100	100	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급
	PUBG Amsterdam B.V.	네덜란드	100	100	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급
	PUBG Shanghai	중국	100	100	12월	게임 개발 및 공급
	KP PTE. LTD.	싱가포르	100	100	12월	컨설팅 자문 및 투자
	Striking Distance Studios, Inc.	미국	100	100	12월	소프트웨어 개발
	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
	PUBG Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	영상물 제작업
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	인도	99.9	99.9	3월	게임 소프트웨어 개발 및 공급
	SDS Interactive Canada Inc.	캐나다	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	㈜드림모션	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	㈜띵스플로우	대한민국	89.8	89.8	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	㈜팁토우게임즈	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 판매업
	Krafton Global GP, LLC	미국	100	100	12월	투자
	Krafton Global, LP	미국	100	100	12월	투자
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	㈜5민랩	대한민국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발 및 공급
	Neon Giant AB	스웨덴	72.3	72.9	12월	게임 소프트웨어 개발
	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	캐나다	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	VECTOR NORTH s.r.o. (*3)	체코	100	-	12월	게임 소프트웨어 개발
Krafton Americas, Inc. (*2)	PUBG Mad Glory, LLC	미국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
KRAFTON Ventures, Inc.	Krafton Ventures, L.L.C.	미국	100	100	12월	투자
	Krafton Ventures Fund, L.P.	미국	99	99	12월	투자
Krafton Ventures, L.L.C.	Krafton Ventures Fund, L.P.	미국	1	1	12월	투자
En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.(*4)	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
PUBG Entertainment, Inc.	Indestructible Frying Pan, LLC	미국	100	100	12월	영상물 제작업
㈜띵스플로우	Thingsflow Inc.	일본	100	100	12월	모바일 어플리케이션 개발 및 판매
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	Unknown Worlds Entertainment, Ltd (UK)	영국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발

(*1) 지배기업과 종속기업이 보유한 지분의 단순합산 지분율을 의미합니다.

(*2) 당분기 중 PUBG Santa Monica, Inc.의 사명이 Krafton Americas, Inc. 로 변경되었습니다.

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

(*4) 전기 중 Bonus XP, Inc.의 사명이 En Masse Entertainment Texas, Inc.으로 변경되었습니다.

1.3 종속기업의 재무정보

보고기간종료일 현재 연결대상 종속기업의 요약재무현황은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

종속기업명	당분기말(*1)				당분기(*1)				
	유동자산	비유동자산	유동부채	비유동부채	영업수익	계속영업손익	중단영업손익	기타포괄손익	분기총포괄손익
㈜블루홀스튜디오	9,748,323	3,804,786	7,183,093	4,498,093	1,919,404	2,830,313	-	-	2,830,313
En Masse Entertainment, Inc.	215,868	10,368,222	55,491,279	-	-	(484,027)	-	(1,544,298)	(2,028,325)
라이징윙스㈜	11,216,034	4,544,544	45,842,546	5,943,961	2,357,148	(4,472,921)	-	-	(4,472,921)
Krafton Americas, Inc. (*2)	15,129,202	7,362,687	4,344,618	30,007	12,475,922	1,341,432	-	167,565	1,508,997
PUBG Amsterdam B.V.	16,687,646	4,845,164	10,311,749	32,474	7,241,739	165,306	-	562,985	728,291
PUBG Shanghai	13,190,684	2,245,389	8,589,579	931,086	2,214,696	78,884	-	233,924	312,808
PUBG Mad Glory, LLC	7,969,563	6,936,126	1,056,739	6,022,127	4,206,985	332,097	-	320,108	652,205
KP PTE. LTD.	4,288,978	2,613,290	117,398	651,900	-	(9,704)	-	171,756	162,052
Striking Distance Studios, Inc.	54,105,425	21,563,734	12,181,830	19,996,429	23,343,487	1,223,149	-	1,268,239	2,491,388
PUBG JAPAN Corporation	2,098,515	3,040,331	1,257,055	1,921,834	1,267,249	302,115	-	66,957	369,072
Striking Distance Studios Spain, S.L.	1,334,312	1,733,100	857,380	769,675	737,415	(168,145)	-	73,360	(94,785)
KRAFTON Ventures, Inc.	24,461	2,416,830	615,574	-	-	(6,493)	-	(16,506)	(22,999)
Krafton Ventures, L.L.C.	56,027	23,549	41	-	-	(129)	-	1,568	1,439
Krafton Ventures Fund, L.P.	3,721,932	977,824	50	-	-	(138)	-	131,570	131,432
En Masse Entertainment Texas, Inc.(*4)	150,327	-	25,214,723	-	-	(289,775)	-	(700,516)	(990,291)
PUBG Entertainment, Inc.	203,425	-	1,126,177	-	31,381	2,325	-	(25,848)	(23,523)
Indestructible Frying Pan, LLC	-	-	-	-	-	26,516	-	(172)	26,344
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	4,068,042	5,558,387	2,548,824	3,837,889	1,422,607	(429,019)	-	140,449	(288,570)
SDS Interactive Canada Inc.	1,189,037	-	277,423	-	955,101	68,730	-	26,732	95,462
㈜드림모션	8,069,148	435,126	809,246	276,459	877,626	130,306	-	-	130,306
㈜띵스플로우	7,523,917	2,608,554	18,938,128	2,551,222	3,666,275	(2,521,849)	-	-	(2,521,849)
㈜팁토우게임즈	26,737	8,787	5,006	4,137	-	(17,607)	-	-	(17,607)
Krafton Global GP, LLC	258,733	-	-	-	-	(330)	-	7,245	6,915
Krafton Global, LP	1,604,196	-	-	-	-	(73,052)	-	45,384	(27,668)
Thingsflow Inc.	151,211	-	10,040	-	-	(28,275)	-	4,383	(23,892)
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	112,480,992	2,819,720	24,042,460	-	9,742,018	3,803,513	-	2,558,086	6,361,599
Unknown Worlds Entertainment, Ltd (UK)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
㈜5민랩	19,458,993	2,883,681	2,128,573	2,169,819	438,723	(1,688,705)	-	-	(1,688,705)
Neon Giant AB	3,617,222	1,125,621	546,620	85,512	1,115,982	(517,995)	-	67,998	(449,997)
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	5,992,924	127,224	238,439	26,696	1,067,518	111,804	-	174,342	286,146
VECTOR NORTH s.r.o. (*3)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

(*1) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

(*2) 당분기 중 PUBG Santa Monica, Inc.의 사명이 Krafton Americas, Inc. 로 변경되었습니다.

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

(*4) 전기 중 Bonus XP, Inc.의 사명이 En Masse Entertainment Texas, Inc.으로 변경되었습니다.

(단위:천원)

종속기업명	전기말(*1)				전분기(*1)				
	유동자산	비유동자산	유동부채	비유동부채	영업수익	계속영업손익	중단영업손익	기타포괄손익	분기총포괄손익
㈜블루홀스튜디오	4,252,582	4,083,745	10,531,061	4,590,251	3,928,341	(1,044,772)	-	-	(1,044,772)
En Masse Entertainment, Inc.	259,268	10,368,222	53,506,353	-	-	878,354	-	(1,059,046)	(180,692)
라이징윙스㈜	5,983,945	4,827,647	45,391,859	5,969,611	3,023,769	6,146,189	-	-	6,146,189
PUBG Santa Monica, Inc.	21,343,619	7,917,676	12,954,224	45,532	11,468,215	1,083,188	-	188,470	1,271,658
PUBG Amsterdam B.V.	16,622,840	4,740,958	10,936,222	20,702	4,980,679	(2,451,407)	-	70,785	(2,380,622)
PUBG Shanghai	13,570,456	2,445,846	9,392,744	1,084,790	1,966,875	275,140	-	223,422	498,562
PUBG Mad Glory, LLC	5,974,428	6,027,814	2,617,778	2,107,827	7,684,850	431,048	-	70,548	501,596
KP PTE. LTD.	4,171,237	2,540,131	106,799	633,650	-	(8,632)	-	(915)	(9,547)
Striking Distance Studios, Inc.	123,116,595	21,704,544	84,170,816	19,592,164	35,011,245	1,682,636	-	364,367	2,047,003
PUBG JAPAN Corporation	4,938,585	3,099,928	2,997,163	3,440,418	2,344,925	923,307	-	(77,411)	845,896
Striking Distance Studios Spain, S.L.	1,192,730	1,802,264	619,319	840,562	967,186	155,588	-	8,596	164,184
KRAFTON Ventures, Inc.	30,934	2,416,830	599,049	-	-	(6,231)	-	851	(5,380)
Krafton Ventures, L.L.C.	54,783	23,549	237	-	-	-	-	1,136	1,136
Krafton Ventures Fund, L.P.	3,775,842	792,581	148	-	-	(5)	-	47,198	47,193
En Masse Entertainment Texas, Inc.(*4)	381,003	-	24,455,824	-	35,759	-	(2,633,187)	(226,854)	(2,860,041)
PUBG Entertainment, Inc.	196,138	-	1,095,366	-	-	(127,278)	-	(18,968)	(146,246)
Indestructible Frying Pan, LLC	-	-	26,344	-	-	(425)	-	(473)	(898)
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	4,485,338	5,776,114	2,803,941	4,066,044	1,225,501	173,282	-	(2,149)	171,133
SDS Interactive Canada Inc.	4,348,100	-	3,531,949	-	666,992	(39,892)	-	3,040	(36,852)
㈜비트윈어스(*2)	-	-	-	-	532,406	20,730	-	-	20,730
㈜드림모션	8,026,537	263,825	629,587	182,928	1,198,580	579,348	-	-	579,348
㈜띵스플로우	2,928,611	2,578,621	11,873,511	2,475,976	1,401,453	(1,211,379)	-	-	(1,211,379)
㈜팁토우게임즈	46,152	9,442	6,712	4,894	-	(2,134)	-	-	(2,134)
Krafton Global GP, LLC	252,579	-	762	-	-	(60)	-	2,760	2,700
Krafton Global, LP	1,632,626	-	762	-	-	(68,746)	-	19,646	(49,100)
Thingsflow Inc.	174,500	-	9,436	-	-	(44,040)	-	(9,421)	(53,461)
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	108,113,473	2,677,393	26,366,544	-	14,753,011	11,738,628	-	25,197,606	36,936,234
Unknown Worlds Entertainment, Ltd (UK)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
㈜5민랩(*3)	20,799,238	3,018,578	2,066,111	2,018,717	-	-	-	-	-
㈜740게임즈(*2), (*3)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Neon Giant AB(*3)	2,564,060	1,415,299	630,488	520,435	-	-	-	-	-
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.(*3)	5,612,264	-	43,397	-	-	-	-	-	-

(*1) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

(*2) 연결범위에서 제외되기 이전까지 연결재무제표에 포함된 재무정보를 기준으로 작성되었습니다.

(*3) 전기 중 신규 투자로 인하여 종속기업 범위에 포함되었습니다.

(*4) 전기 중 Bonus XP, Inc.의 사명이 En Masse Entertainment Texas, Inc.으로 변경되었습니다.

1.4. 연결범위의 변동

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

(1) 당분기

기업명	사 유
VECTOR NORTH s.r.o.	신규 설립

(2) 전분기

기업명	사 유
㈜5민랩	인수
㈜740게임즈	

당분기 및 전분기 중 연결재무제표의 작성대상에서 제외된 종속기업은 존재하지 않습니다.

2. 중요한 회계정책

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

2.1 재무제표 작성기준

연결회사의 2023년 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, 2022년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

2.1.1 연결회사가 채택한 제・개정 기준서 및 해석서

연결회사는 2023년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제・개정 기준서 및 해석서를 신규로 적용하였습니다.

(1) 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시' - '회계정책'의 공시

중요한 회계정책 정보를 정의하고 이를 공시하도록 하였습니다. 해당 기준서의 개정이 연결재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(2) 기업회계기준서 제1001호 ' 재무제표 표시 ' - 행사가격 조정 조건이 있는 금융부채 평가손익 공시

발행자의 주가 변동에 따라 행사가격이 조정되는 조건이 있는 금융상품의 전부나 일부가 금융부채로 분류되는 경우 그 금융부채의 장부금액과 관련 손익을 공시하도록 하였습니다. 해당 기준서의 개정이 연결재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(3) 기업회계기준서 제1008호 '회계정책, 회계추정의 변경 및 오류' - '회계추정'의 정의

회계추정을 정의하고, 회계정책의 변경과 구별하는 방법을 명확히 하였습니다. 해당 기준서의 개정이 연결재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(4) 기업회계기준서 제1012호 '법인세' - 단일거래에서 생기는 자산과 부채에 대한 이연법인세

자산 또는 부채가 최초로 인식되는 거래의 최초 인식 예외 요건에 거래시점 동일한 가산할 일시적차이와 차감할 일시적차이를 발생시키지 않는 거래라는 요건을 추가하였습니다. 해당 기준서의 개정이 연결재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(5) 기업회계기준서 제1117호 '보험계약' 제정

기업회계기준서 제1117호 '보험계약'은 기업회계기준서 제1104호 '보험계약'을 대체합니다. 보험계약에 따른 모든 현금흐름을 추정하고 보고시점의 가정과 위험을 반영한 할인율을 사용하여 보험부채를 측정하고, 매 회계연도별로 계약자에게 제공한 서비스(보험보장)를 반영하여 수익을 발생주의로 인식하도록 합니다. 또한, 보험사건과 관계없이 보험계약자에게 지급하는 투자요소(해약/만기환급금)는 보험수익에서 제외하며, 보험손익과 투자손익을 구분표시하여 정보이용자가 손익의 원천을 확인할 수 있도록 하였습니다. 해당 기준서의 제정이 연결재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

2.1.2 연결회사가 적용하지 않은 제・개정 기준서 및 해석서

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

(1) 기업회계기준서 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 인식된 경우는 제외됩니다. 동 개정사항은 2024년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용될 예정이며, 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 2022년 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.

중간요약연결재무제표 작성시 사용된 중요한 회계추정 및 가정은 2022년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표 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				
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,235,658,943	2,235,658,943	2,450,603,157	2,450,603,157
당기손익-공정가치측정금융자산	144,120,742	144,120,742	142,676,249	142,676,249
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	80,553,404	80,553,404	83,396,737	83,396,737
파생상품자산	1,759,567	1,759,567	1,759,509	1,759,509
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	980,324,566	980,324,566	674,689,124	674,689,124
매출채권	638,150,574	638,150,574	525,559,384	525,559,384
기타유동금융자산	165,693,126	165,693,126	175,141,725	175,141,725
기타비유동금융자산	40,942,540	40,942,540	40,288,565	40,288,565
기타금융자산				
유동리스채권	12,013,349	12,013,349	12,045,012	12,045,012
비유동리스채권	31,195,974	31,195,974	33,813,542	33,813,542
금융자산 합계	4,330,412,785	4,330,412,785	4,139,973,004	4,139,973,004
공정가치로 측정된 부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	245,046,911	245,046,911	234,747,389	234,747,389
상각후원가로 측정된 부채				
단기차입금 및 유동성장기차입금	7,000,000	7,000,000	7,000,000	7,000,000
기타유동금융부채 (*1)	148,138,445	148,138,445	213,889,685	213,889,685
기타비유동금융부채 (*2)	45,108,610	45,108,610	41,380,200	41,380,200
기타금융부채				
유동리스부채	56,528,347	56,528,347	57,243,713	57,243,713
비유동리스부채	128,117,944	128,117,944	139,873,938	139,873,938
금융부채 합계	629,940,257	629,940,257	694,134,925	694,134,925

(*1) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 부채 51,105,566천원(전기말 : 81,434,321천원)이 포함되어 있습니다.

(*2) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 부채 37,153,266천원(전기말 : 33,502,392천원)이 포함되어 있습니다.

(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.

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

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

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 상품은 기타포괄손익-공정가치측정 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 평가한 값을 제공받아 사용하고 있습니다. 연결회사는 현금흐름할인기법을 활용하고 있으며 보고기간말 현재 시장 상황에 근거하여 가정을 수립하고 있습니다. 이러한 평가기법은 관측가능한 시장정보를 최대한 사용하고 기업특유정보를 최소한으로 사용합니다. 이때, 해당상품의 공정가치 측정에 요구되는 모든 유의적인 투입변수가 관측가능하다면 해당상품은 '수준 2'에 포함하고 있습니다.

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

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

(당분기말) (단위:천원)

구 분	수준 1	수준 2	수준 3	합 계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	2,235,658,943	144,120,742	2,379,779,685
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	45,330,712	-	35,222,692	80,553,404
파생상품자산	-	-	1,759,567	1,759,567
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	245,046,911	245,046,911

(전기말) (단위:천원)

구 분	수준 1	수준 2	수준 3	합 계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	2,450,603,157	142,676,249	2,593,279,406
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	47,857,220	-	35,539,517	83,396,737
파생상품자산	-	-	1,759,509	1,759,509
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	234,747,389	234,747,389

보고기간종료일 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가기법과 투입변수는 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	공정가치 금액		수준	가치평가기법		투입변수
	당분기말	전기말		당분기말	전기말	
당기손익-공정가치측정금융자산	2,235,658,943	2,450,603,157	2	현금흐름할인법		신용등급 고려한 할인율 등
	90,474,335	90,666,601	3	순자산가치평가법		피투자회사 보유자산의 공정가치
	3,808,972	3,808,972	3	이항모형(TF 모형)		연환산 주가변동성 등
	49,837,435	48,200,676	3	원가기준접근법(*1)		취득원가
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	35,222,692	35,539,517	3	원가기준접근법(*1)		취득원가
파생상품자산	1,759,567	1,759,509	3	이항모형(TF 모형)		연환산 주가변동성 등
당기손익-공정가치측정금융부채	245,046,911	234,747,389	3	현금흐름할인법(*2)		피투자회사의 추정 매출, 신용등급 고려한 할인율 등

(*1) 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.

(*2) 계약 조건에 포함된 현금흐름만을 대상으로 한 현금흐름할인법을 적용하여 평가하였습니다.

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

(3) 금융자산과 금융부채의 상계

연결회사는 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 23,430백만원 (전기말 23,718백만원)입니다.

5. 사용이 제한된 예금 등

보고기간종료일 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	거래처	당분기말	전기말	제한내용
기타유동금융자산	한국증권금융㈜	35,000	30,000,000	(*1)
	중소기업은행	200,000	200,000	(*2)
기타비유동금융자산	㈜신한은행	1,787,649	1,787,649	(*3)
	㈜우리은행	5,578,034	5,578,034	(*3)
	㈜우리은행	100,000	100,000	(*2)
합계		7,700,683	37,665,683	

(*1) 우리사주조합 대출금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).

(*2) 법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).

(*3) 임대보증금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).

6. 관계기업투자

지분법을 적용하는 투자지분의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
기초	425,296,870	394,620,013
취득	15,900,021	40,888,639
지분법손익	(6,361,850)	(8,873,110)
지분법자본변동	(1,082,367)	(315,731)
기말	433,752,674	426,319,811

7. 유형자산 및 리스

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

(당분기) (단위:천원)

구분	건물	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	-	35,263,249	33,163,995	149,560,112	5,386,218	223,373,574
취득	-	2,283,837	338,185	201,888	1,938,671	4,762,581
처분	-	(86,707)	-	-	(7,039)	(93,746)
감가상각비	(18,608)	(3,310,317)	(2,632,364)	(11,879,867)	-	(17,841,156)
대체(*)	2,932,819	1,205,227	436,542	-	(1,016,256)	3,558,332
환율차이	-	333,968	255,973	615,748	44,915	1,250,604
기말 순장부금액	2,914,211	35,689,257	31,562,331	138,497,881	6,346,509	215,010,189

(*) 장기선급금에서 비품 및 시설장치로 630,706천원, 투자부동산에서 건물로 2,932,819천원 대체되었습니다.

(전분기) (단위:천원)

구분	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	30,164,986	36,221,298	161,438,528	15,924,670	243,749,482
취득	4,631,155	385,420	7,091,902	1,007,787	13,116,264
처분	(27,902)	-	-	-	(27,902)
감가상각비	(2,621,839)	(2,631,783)	(12,225,290)	-	(17,478,912)
정부보조금의 반환	-	799,940	-	-	799,940
대체(*)	62,710	105,000	-	(12,710,112)	(12,542,402)
사업결합으로 인한 증감	97,471	12,523	209,736	-	319,730
손상차손	(339)	-	-	-	(339)
환율차이	157,328	102,914	333,227	7,705	601,174
기말 순장부금액	32,463,569	34,995,312	156,848,103	4,230,051	228,537,035

(*) 건설중인자산에서 투자부동산으로 12,542,402천원 대체되었습니다.

(2) 리스와 관련하여 인식된 금액

리스와 관련하여 연결재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	당분기말	전기말
사용권자산(*1)		
부동산	138,358,916	149,406,662
차량운반구	138,965	153,450
소계	138,497,881	149,560,112
리스채권(*2)		
유동	12,013,349	12,045,012
비유동	31,195,974	33,813,542
소계	43,209,323	45,858,554
자산 합계	181,707,204	195,418,666
리스부채(*3)		
유동	56,528,347	57,243,713
비유동	128,117,944	139,873,938
부채 합계	184,646,291	197,117,651

(*1) 연결재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

(*2) 연결재무상태표의 '기타유동금융자산' 및 '기타비유동금융자산' 항목에 포함되었습니다.

(*3) 연결재무상태표의 '기타유동금융부채' 및 '기타비유동금융부채' 항목에 포함되었습니다.

당분기 중 증가된 사용권자산은 201,888천원(전분기: 7,091,902천원)입니다.

한편, 리스와 관련하여 연결포괄손익계산서에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분		당분기	전분기
수익	전대리스에서 발생하는 수익(매출액에 포함)	3,159	2,030,126
	리스채권에 대한 이자수익(금융수익에 포함)	508,537	63,520
	수익 합계	511,696	2,093,646
비용	사용권자산의 감가상각비		
	부동산	11,865,382	12,225,290
	차량운반구	14,485	-
	리스부채에 대한 이자비용(금융비용에 포함)	1,940,043	1,542,873
	단기리스료(영업비용에 포함)	405,108	297,596
	소액자산 리스료(영업비용에 포함)	59,968	65,895
	비용 합계	14,284,986	14,131,654

당분기 중 리스의 총 현금유출은 15,772,345천원(전분기: 14,724,662천원)입니다.

8. 무형자산

당분기 및 전분기 중 연결회사의 무형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

(당분기) (단위:천원)

구분	소프트웨어	산업재산권	회원권	영업권	기타의무형자산	합계
기초 순장부금액	7,430,402	677,568	1,269,517	530,404,992	327,955,000	867,737,479
취득	190,151	1,922	-	-	31,544	223,617
무형자산상각비	(690,759)	(68,347)	(17,358)	-	(7,181,933)	(7,958,397)
손상차손	-	-	-	-	(12,869)	(12,869)
대체(*)	110,321	29,543	-	-	(45,357)	94,507
환율차이	29,529	-	-	14,579,519	9,333,945	23,942,993
기말 순장부금액	7,069,644	640,686	1,252,159	544,984,511	330,080,330	884,027,330

(*) 장기선급금에서 94,507천원 대체되었습니다.

(전분기) (단위:천원)

구분	소프트웨어	산업재산권	회원권	영업권	기타의무형자산	합계
기초 순장부금액	8,735,823	788,016	1,338,951	808,552,512	9,235,451	828,650,753
취득	598,153	4,015	-	-	-	602,168
무형자산상각비	(684,443)	(66,393)	(17,359)	-	(976,916)	(1,745,111)
손상차손	(314)	-	-	-	-	(314)
대체(*)	-	30,227	-	-	-	30,227
사업결합으로 인한 증감	64,350	6,296	-	31,592,294	-	31,662,940
환율차이	9,944	-	-	23,872,938	55,258	23,938,140
기말 순장부금액	8,723,513	762,161	1,321,592	864,017,744	8,313,793	883,138,803

(*) 장기선급금에서 30,227천원 대체되었습니다.

9. 투자부동산

당분기와 전분기 중 연결회사의 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(당분기) (단위:천원)

구분	토지	건물	합계
기초	173,699,223	28,474,037	202,173,260
취득	67,765,620	2,395,502	70,161,122
투자부동산상각비	-	(173,040)	(173,040)
대체(*)	-	(2,932,819)	(2,932,819)
기말	241,464,843	27,763,680	269,228,523

(*) 유형자산으로 2,932,819천원 대체되었습니다.

(전분기) (단위:천원)

구분	토지	건물	합계
기초	156,224,557	27,034,668	183,259,225
취득	6,284,592	759,925	7,044,517
투자부동산상각비	-	(186,183)	(186,183)
대체(*)	11,190,074	1,352,328	12,542,402
기말	173,699,223	28,960,738	202,659,961

(*) 건설중인자산에서 12,542,402천원 대체되었습니다.

10. 순확정급여부채

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

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
확정급여채무의 현재가치	15,881,815	15,185,450
사외적립자산의 공정가치	(1,328,535)	(1,308,577)
순확정급여부채	14,553,280	13,876,873

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
당기근무원가	1,137,581	1,410,221
순이자원가	102,512	78,620
합계	1,240,093	1,488,841

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 5,798,386천원(전분기 : 3,371,634천원)입니다.

11. 충당부채

당분기 및 전분기 중 충당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		전분기	
	복구충당부채	기타충당부채	복구충당부채	기타충당부채
기초	13,834,890	2,902,828	12,607,875	37,529,676
설정액	49,129	-	93,319	899,031
환율차이	5,777	-	(7,638)	-
기말	13,889,796	2,902,828	12,693,556	38,428,707
유동항목	-	2,902,828	-	38,428,707
비유동항목	13,889,796	-	12,693,556	-

12. 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
	Epic Games, Inc.	
	Hangzhou Shunwang Technology Co., Ltd.	중국(홍콩,마카오,대만 제외)
	Qingfeng(Beijing) Technology Co.,Ltd.	
Thunder Tier One (PC)	Valve Corporation	전세계
MOONBREAKER (PC)	Valve Corporation	전세계
The Callisto Protocol (PC)	Valve Corporation	전세계
	Epic Games, Inc.	
The Callisto Protocol (Console)	Skybound Interactive, LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본,인도
	Apple	
	㈜삼성전자	한국
	Coda Payments Pte.Ltd	인도
PUBG NEW STATE (Mobile)	Google	전세계
	Apple	
	㈜삼성전자	
Road To Valor : Epires(Mobile)	Google	전세계
	Apple	
	UniPin (Labuan) Limited	
Subnautica, Subnautica: Below Zero(PC)	Valve Corporation	전세계
	Epic Games, Inc	

한편, 연결회사는 플랫폼 사업자를 통해 최종 사용자로부터 대가를 회수하고 있으며,플랫폼 이용의 대가로 플랫폼 사업자에게 최종사용자로부터 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)	㈜카카오게임즈	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited	중국
	Proxima Beta Pte.Limited	전세계
The Callisto Protocol (Console)	Microsoft Corporation	전세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
Subnautica, Subnautica: Below Zero(Console)	Microsoft Corporation	전세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
	Nintendo Co., Ltd.	
	Bandai Namco Entertainment America INC.	

(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	

(4) 연결회사는 게임 구동에 필요한 "언리얼 엔진(Unreal Engine)"과 관련하여 Epic Games Commerce GmbH과 라이선스 계약을 체결하고 매출의 일정 비율에 해당하는 금액을 지급하고 있습니다.

(5) 계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 연결회사가 피소된 소송사건은 5건(주식매수선택권 관련 손해배상, 인도 서비스 관련 소송, 인센티브 관련 소송, 부동산 등기 관련 소송, 납품 거절 관련 소송)이 있으며, 연결회사가 제소한 소송사건 6건(저작권 관련 소송 등)이 있습니다. 연결회사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 연결회사의 연결재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있으며, 당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.

(6) 당분기말 현재 연결회사는 직장어린이집의 설치비지원금 반환 등과 관련하여 서울보증보험주식회사로부터 1,909백만원, 사무실 임차료 지급과 관련하여 Citibank N.A로부터 USD 2,522천의 지급보증을 제공받고 있습니다.

(7) 당분기말 현재 지배기업이 종속기업과 관련하여 제공한 지급보증 및 담보 내역은 다음과 같습니다.

(단위:USD)

종속기업	보증 등의 내용	보증 제공처	통화	보증 또는 담보 금액
Striking Distance Studios, Inc.	임차료 관련 지급보증	Sunset Building Company, LLC	USD	2,280,000
Krafton Americas, Inc.	임차료 관련 지급보증	Water Garden Realty Holdings LLC 등	USD	813,600
Krafton Americas, Inc., PUBG Mad Glory LLC,Striking Distance Studios, Inc	법인카드 발급 보증	Citibank N.A.	USD	600,000
PUBG Mad Glory, LLC	사무실 임차료 보증	25 West Main Office LLC	USD	1,730,312

(8) 당분기말 현재 그레이츠판교의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련하여 금융상품 7,366백만원, 우리사주조합 대출금과 관련하여 금융상품 35백만원, 법인카드와 관련하여 금융상품 300백만원이 담보로 제공되어 있습니다.

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

(10) 연결회사는 2021년 6월 25일에 종속기업인 ㈜띵스플로우의 상환전환우선주 및 보통주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주들과 주주간 계약을 체결하였습니다. 계약의 주요 내용은 다음과 같습니다.

구분	내용
풋옵션	기존 주주는 매각시한까지 기업공개가 완료되지 않거나 기존 주주가 보유하고 있는 주식의 50% 이상을 제3자에게 매도하지 못한 경우 매각시한 만료일로부터 3개월 이내 잔여 주식 전체의 매입을 요구할 수 있는 풋옵션 약정을 보유하고 있습니다.
콜옵션	연결회사는 풋옵션 행사기간 중 기존 주주가 보유하는 주식 전체에 대하여 풋옵션 행사가액의 120%에 해당하는 금액으로 매각을 요청할 수 있는 콜옵션 약정을 보유하고 있습니다.
기타	- 기존 주주는 처분제한기간 내 사전 서면동의가 없는 한 주식의 매각, 양도, 담보설정 등 기타 처분행위를 할 수 없습니다.
	- 연결회사는 기존 주주들이 사전 서명동의를 얻은 경우 혹은 처분제한기간 만료 이후에도 기존 주주가 보유한 주식의 전부 또는 일부에 대하여 우선 매수할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.

(11) 연결회사는 2022년 11월 23일에 종속기업인 Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주(주식선택권을 보유한 종업원 포함)들과 주주간 계약을 체결하였습니다. 계약의 주요 내용은 다음과 같습니다.

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

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

13. 자본

(1) 자본금

보고기간종료일 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
발행할 주식의 총수	300,000,000주	300,000,000주
1주당 액면금액	100원	100원
발행한 주식의 수 : 보통주	49,237,290주	49,081,545주

(2) 자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	자본금	자본잉여금			
		주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익	합계
2022년 1월 1일	4,896,705	3,830,569,171	2,076,705	6,452,617	3,839,098,493
주식선택권의 행사	10,500	1,199,678	(5,913,834)	-	(4,714,156)
주주 증여	-	-	49,303,109	-	49,303,109
자본준비금의 이입	-	(2,409,617,572)	-	-	(2,409,617,572)
종속기업의 유상증자	-	-	(12)	-	(12)
2022년 3월 31일	4,907,205	1,422,151,277	45,465,968	6,452,617	1,474,069,862
2023년 1월 1일	4,908,155	1,423,290,184	18,861,571	6,452,617	1,448,604,372
주식선택권의 행사	15,574	18,807,732	-	-	18,807,732
종속기업의 유상증자	-	-	289,948	-	289,948
2023년 3월 31일	4,923,729	1,442,097,916	19,151,519	6,452,617	1,467,702,052

(3) 기타자본

보고기간종료일 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
자기주식(*)	(12,830,642)	-
주식선택권(주석14)	41,840,920	56,137,075
기타자본조정	47,444,118	47,444,118
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	12,108,122	13,948,770
순확정급여부채의 재측정요소	(2,202,779)	(2,202,779)
지분법자본변동	574,461	1,656,829
해외사업환산손익	101,022,958	73,129,293
합 계	187,957,158	190,113,306

(*) 취득원가가 0원인 자기주식이 포함되어 있습니다.

14. 주식기준보상

당분기말 현재 주식기준보상 약정이 적용된 주식선택권 등의 내역은 다음과 같습니다.

(1) 주식선택권(크래프톤)

구분	제19회-2차	제19회-3차	제23회차	제24회차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형 현금결제형	주식결제형 현금결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일
부여수량	354,375주	303,750주	50,000주	650,000주
전기말 잔여수량	20,240주	303,750주	50,000주	650,000주
당분기 행사수량	5,745주	150,000주	-	-
당분기말 잔여수량	14,495주	153,750주	50,000주	650,000주
행사가격	1,452원	1,452원	144,000원	144,000원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	상장 후 목표기준주가 도달
가득시점	2020년 10월 20일	2021년 10월 20일	2022년 11월 5일(35%)	상장 후 목표기준주가 도달시점에 각 25% 씩 가득
			2023년 11월 5일(35%)	
			2024년 11월 5일(30%)	
소멸일	2026년 10월 19일	2026년 10월 19일	2032년 11월 4일	2032년 11월 4일

구분	제25회차	제26회차	제27회차	제 28회차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일	2022년 3월 31일	2023년 3월 28일
부여수량	178,750주	2,500주	60,000주	100,000주
전기말 잔여수량	152,000주	2,500주	60,000주	-
당분기 부여수량	-	-	-	100,000주
당분기말 잔여수량	152,000주	2,500주	60,000주	100,000주
행사가격	190,000원	190,000원	279,310원	172,270원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무/목표시가총액 도달
가득시점	2023년 3월 31일(35%)	2023년 3월 31일(70%)	2024년 3월 31일(35%)	계속근무기간 충족 및 목표시가총액 도달시점
	2024년 3월 31일(35%)	2024년 3월 31일(30%)	2025년 3월 31일(35%)	
	2025년 3월 31일(30%)		2026년 3월 31일(30%)	
소멸일	2028년 3월 30일	2025년 3월 30일(70%)	2029년 3월 30일	2033년 3월 27일
		2027년 3월 30일(30%)		

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

(2) 주식선택권(띵스플로우)

구분	제3회-1차	제3회-2차	제3회-3차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원
부여일	2020년 11월 1일	2020년 11월 1일	2020년 11월 1일
부여수량	90주	500주	320주
전기말 잔여수량	60주	500주	290주
당분기말 잔여수량	60주	500주	290주
행사가격	99,174원	99,174원	99,174원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
가득시점	2022년 11월 1일	2023년 1월 1일	2023년 6월 1일
소멸일	2024년 11월 1일	2025년 1월 1일	2025년 6월 1일

(3) 주식선택권(Neon Giant AB)

구분	제1회	제2회	제3회	제4회
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2019년 8월 22일	2019년 8월 23일	2021년 1월 4일	2021년 5월 31일
부여수량	333주	2,350주	300주	500주
전기말 잔여수량	333주	2,350주	300주	500주
당분기 행사수량	167주	1,175주	-	-
당분기말 잔여수량	166주	1,175주	300주	500주
행사가격	1SEK	1SEK	1SEK	1SEK
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
가득시점	2022년 8월 22일	2022년 8월 23일	2024년 1월 4일	2024년 5월 31일
소멸일	2024년 8월 22일	2024년 8월 23일	2026년 1월 4일	2026년 5월 31일

(4) 성과보상계약

구분	제2회차	제3회-0차	제3회-1차	제3회-2차	제4회-1차
부여일	2017년 10월 31일	2017년 12월 22일	2017년 12월 22일	2018년 2월 1일	2018년 3월 31일
부여방법	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상
부여수량	23,063개	28,000개	26,188개	3,750개	56,500개
당분기말 잔여수량	9,000개	-	7,490개	1,125개	19,000개
행사가격	1,452원	1,452원	1,452원	1,452원	14,000원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
결제방식	현금	현금	현금	현금	현금
가득시점	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
소멸일	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년

구분	제4회-2차	제5회-1차	제5회-2차	제6회-1차	제6회-2차
부여일	2018년 3월 31일	2018년 6월 30일	2018년 6월 30일	2018년 8월 1일	2018년 8월 1일
부여방법	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상
부여수량	48,250개	6,250개	7,500개	55,725개	5,000개
당분기말 잔여수량	14,000개	1,750개	7,500개	43,725개	1,500개
행사가격	44,000원	14,000원	58,000원	44,000원	58,000원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
결제방식	현금	현금	현금	현금	현금
가득시점	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(20%), 3년(30%), 4년(20%), 5년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
소멸일	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년

구분	제7회차	제8회차	제9회차	제13회-1차
부여일	2018년 8월 31일	2018년 9월 30일	2018년 11월 12일	2020년 1월 2일
부여방법	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상
부여수량	25,000개	6,250개	7,500개	6,500개
당분기말 잔여수량	2,500개	4,500개	2,250개	4,000개
행사가격	44,000원	44,000원	78,000원	1,452원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
결제방식	현금	현금	현금	현금
가득시점	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	2020년 12월 23일(54%), 2021년 12월 23일(46%)
소멸일	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년

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

(*2) 연결회사가 임직원에게 부여한 성과보상 계약내용에 따라 연결회사의 상장 이후에는 행사시점의 주가에 연계하여 보상이 이루어지도록 변경되었습니다.

(5) 양도제한조건부주식

구분	제1회차	제2-1회차	제2-2회차	제2-3회차
부여일	2022년 4월 1일	2022년 4월 1일	2022년 4월 1일	2022년 4월 1일
부여방법	주식결제형	현금결제형	현금결제형	현금결제형
부여수량	1,000주	24,375주	19,175주	4,225주
당분기말 잔여수량	1,000주	11,250주	8,850주	1,950주
행사가격	-	44,000원	44,000원	44,000원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
결제방식	주식	현금	현금	현금
가득시점	부여일로부터 1년 (35%), 2년 (35%), 3년 (30%)	2022년 6월 30일(54%)	2022년 7월 31일(54%)	2022년 9월 30일(54%)
		2023년 6월 30일(46%)	2023년 7월 31일(46%)	2023년 9월 30일(46%)
소멸일	-	-	-	-

구분	제2-4회차	제3회차	제4-1회차	제4-1회차	제4-2회차
부여일	2022년 4월 1일	2022년 5월 2일	2022년 6월 1일	2022년 6월 1일	2022년 6월 1일
부여방법	현금결제형	주식결제형	주식결제형	현금결제형	현금결제형
부여수량	6,500주	1,000주	32,780주	2,760주	6,990주
당분기말 잔여수량	6,500주	1,000주	32,270주	2,760주	4,310주
행사가격	190,000원	-	-	-	-
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
결제방식	현금	주식	주식	현금	현금
가득시점	부여일로부터 1년 (35%),2년(35%), 3년 (30%)	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
소멸일	-	-	-	-	-

구분	제4-3회차	제4-3회차 (시장성과조건 추가)	제5회차	제6회차
부여일	2022년 6월 1일	2022년 6월 1일	2022년 10월 10일	2023년 1월 1일
부여방법	주식결제형	주식결제형	현금결제형	현금결제형
부여수량	27,000주	18,000주	2,000주	2,000주
당분기말 잔여수량	27,000주	18,000주	-	2,000주
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무 / 목표기준주가 도달	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
결제방식	주식	주식	현금	현금
가득시점	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)	계속근무기간 충족 및 목표기준주가 도달시점	부여일로부터 1년 (35%),2년(35%), 3년 (30%)	2023년 10월 10일 (35%) 2024년 10월 10일 (35%) 2025년 10월 10일 (30%)
소멸일	-	부여일로부터 3년(35%), 4년(35%), 5년(30%)	-	-

(6) 행사가능한 주식선택권과 가중평균행사가격은 다음과 같습니다.

구분	행사가능한 수량	가중평균행사가격
주식선택권(크래프톤)	240,695주	54,861원
주식선택권(띵스플로우)	560주	99,174원
주식선택권(Neon Giant AB)	1,341주	1SEK
성과보상계약	101,623주	30,817원
양도제한조건부주식	-	-

(7) 당분기와 전분기 중 발생한 연결회사의 종업원에게 부여된 주식기준보상과 관련한 보상원가의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
총보상원가		
영업비용(*)	10,043,479	(53,224,280)

(*) 전분기 중 지배기업의 주주는 보유하고 있던 지배기업의 주식을 임직원에게 무상으로 증여하였습니다. 이에 따라 연결회사는 주식기준보상 회계처리를 적용하였으며, 전분기 중 주식의 공정가치 변동과 가득기간 경과로 인한 주식보상비용이 (-)11,098,581천원 포함되어있습니다.

15. 고객과의 계약에서 생기는 수익

(1) 연결회사가 수익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다

(단위: 천원)

구 분	당분기	전분기
고객과의 계약에서 생기는 수익	538,640,312	520,914,052
기타 원천으로부터의 수익	57,238	2,057,394
합 계	538,697,550	522,971,446

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

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
주요 서비스		
PC	178,499,791	106,134,658
모바일	348,188,960	395,918,968
콘솔	7,236,121	15,025,425
기타	4,715,440	3,835,001
합계	538,640,312	520,914,052
수익인식 시기		
기간에 걸쳐 이전	524,391,021	508,045,584
한 시점에 이전	14,249,291	12,868,468
합계	538,640,312	520,914,052

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

(단위:천원)

지역	당분기		전분기	
	매출액	비율	매출액	비율
아시아	464,495,255	86.23%	449,458,785	86.28%
대한민국	28,222,124	5.24%	26,199,156	5.03%
아메리카/유럽	41,679,985	7.74%	43,747,224	8.40%
기타	4,242,948	0.79%	1,508,887	0.29%
합계	538,640,312	100.00%	520,914,052	100.00%

16. 영업비용

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	당분기	전분기
앱수수료/매출원가	46,737,391	51,601,620
급여 및 상여	76,279,636	89,285,689
퇴직급여	7,038,479	4,860,475
복리후생비	17,503,330	14,195,452
여비교통비	1,141,430	1,518,702
감가상각비	17,841,156	17,332,090
투자부동산상각비	173,040	186,183
무형자산상각비	7,958,398	1,236,058
보험료	2,068,869	834,230
소모품비	332,771	911,423
지급수수료	61,564,323	55,808,335
광고선전비	5,082,906	17,468,105
주식보상비용	10,043,479	(53,224,280)
대손상각비(환입)	(1,844,651)	2,539,984
기타	3,777,768	3,453,238
합계	255,698,325	208,007,304

17. 법인세 비용

법인세비용은 당분기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다. 당분기 법인세비용의 유효세율은 26.27%(전분기: 25.40%)입니다.

18. 주당손익

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

(1) 보통주분기순이익

(단위:원, 주)

구분	당분기	전분기
지배주주 계속영업이익	267,455,956,324	248,212,080,151
지배주주 중단영업손실	-	(2,979,772,165)
지배주주 보통주분기순이익	267,455,956,324	245,232,307,986
가중평균 유통보통주식수	47,047,506	46,860,627
계속영업기본주당이익	5,685	5,297
중단영업기본주당손실	-	(64)
기본주당순이익	5,685	5,233

(2) 희석주당순이익

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

(단위:원, 주)

구분	당분기	전분기
지배주주 계속영업이익	267,455,956,324	248,212,080,151
지배주주 중단영업손실	-	(2,979,772,165)
보통주분기순이익	267,455,956,324	245,232,307,986
발행된 가중평균 유통보통주식수	47,047,506	46,860,627
조정내역		
주식선택권	212,639	450,204
희석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수	47,260,145	47,310,831
계속영업희석주당이익	5,659	5,246
중단영업희석주당손실	-	(63)
희석주당순이익	5,659	5,183

(3) 유통보통주식수

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

(당분기) (단위:주)

구 분	주식수	가중치(일)	적 수
기 초	49,081,545	90	4,417,339,050
자기주식	(2,167,418)	90	(195,067,620)
주식선택권 행사	155,745	78	12,148,110
자기주식 취득	(24,000)	3	(72,000)
자기주식 취득(*)	(24,000)	2	(48,000)
자기주식 취득(*)	(24,000)	1	(24,000)
소 계			4,234,275,540
일 수			90
가중평균유통보통주식수			47,047,506

(*) 매매일 기준으로 자기주식을 취득함에 따라 주요 주주현황과 차이가 있습니다.

(전분기) (단위:주)

구 분	주식수	가중치(일)	적 수
기 초	48,967,045	90	4,407,034,050
자기주식	(2,167,418)	90	(195,067,620)
주식선택권 행사	5,000	78	390,000
주식선택권 행사	100,000	51	5,100,000
소 계			4,217,456,430
일 수			90
가중평균유통보통주식수			46,860,627

19. 현금흐름표

(1) 영업활동으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
분기순이익	267,225,479	245,232,310
현금유출 없는 비용등의 가산	183,856,053	85,680,192
성과보상인센티브	1,867,864	6,296,946
퇴직급여	1,240,092	1,485,379
감가상각비	17,841,156	17,478,912
투자부동산상각비	173,040	186,183
무형자산상각비	7,958,398	1,745,111
주식보상비용	10,043,478	(53,224,280)
대손상각비(환입)	(1,844,651)	2,539,984
외환손실	724,807	7,098,963
기타대손상각비(환입)	-	(11,815)
당기손익-공정가치측정금융자산평가손실	15,398,521	2,096,780
당기손익-공정가치측정금융자산처분손실	16,541,227	-
당기손익-공정가치측정금융부채평가손실	10,299,522	3,661,239
파생상품손실	-	79,042
유형자산처분손실	58,510	126,370
유형자산손상차손	-	339
무형자산손상차손	12,869	314
이자비용	1,913,796	1,648,235
금융보증비용	5,082	5,001
지분법손실	6,443,984	9,157,784
기타비용	-	899,030
법인세비용	95,178,358	84,410,675
현금유입 없는 수익등의 차감	(131,140,829)	(38,626,937)
외환이익	(32,750,139)	(28,382,626)
당기손익-공정가치측정금융자산평가이익	(24,196,412)	(706,896)
당기손익-공정가치측정금융자산처분이익	(64,236,103)	(51,527)
당기손익-공정가치측정금융부채처분이익	-	(2,535,971)
이자수익	(9,868,267)	(6,665,215)
배당금수익	(1,948)	-
지분법이익	(82,135)	(284,675)
기타수익	(5,825)	(27)
영업활동으로 인한 자산부채의 변동	(162,162,688)	(271,673,626)

매출채권	(87,100,999)	(171,759,211)
미수금	1,752,766	1,679,346
선급금	1,534,172	(1,808,129)
선급비용	100,685	7,295,822
장기선급금	10,238	-
기타자산	242,000	(15,155)
외상매입금	4,592	84,455
미지급금	(34,875,728)	(19,666,067)
미지급비용	(38,362,339)	(75,141,892)
예수금	7,648,169	924,478
선수금	(438,125)	381,840
선수수익	(12,756,609)	(13,876,998)
장기미지급금	17,892	-
장기미지급비용	631,133	421,493
퇴직금의 지급	(570,535)	(193,608)
영업활동으로부터 창출된 현금흐름	157,778,015	20,611,939

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
건설중인자산의 본계정 대체	1,016,256	12,710,112
사용권자산의 증가	201,888	7,091,902
리스채권의 유동성 대체	2,617,567	31,481
리스부채의 유동성 대체	11,755,995	65,515
유형자산 취득 관련 미지급금의 증감	401,403	4,664
무형자산 취득 관련 미지급금의 증감	40,344	88,880
종속기업 취득 관련 미지급금의 증감	651,564	-
장기선급금의 본계정대체	725,212	30,228
선급금의 관계기업투자 대체	-	7,123,732
자기주식 취득 관련 미지급금의 증감	8,628,707	-

20. 특수관계자와의 거래

(1) 연결회사의 특수관계자는 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사
	㈜히든시퀀스	㈜히든시퀀스
	1Up Ventures, L.P	1Up Ventures, L.P
	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드
	Nodwin Gaming Private Limited	Nodwin Gaming Private Limited
	㈜언노트	㈜언노트
	Loco Interactive Pte Limited	Loco Interactive Pte Limited
	Nasadiya Technologies Private Limited	Nasadiya Technologies Private Limited
	미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호	미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호
	㈜서울옥션블루	㈜서울옥션블루
	㈜엑스바이블루	㈜엑스바이블루
	Tamatem Inc.	Tamatem Inc.
	Nautilus Mobile App Private Limited	Nautilus Mobile App Private Limited
	Mebigo Labs Private Limited	Mebigo Labs Private Limited
	스마트 케이앤비 부스터 펀드	스마트 케이앤비 부스터 펀드
	㈜너바나나	㈜너바나나
	1Up Ventures Fund II	1Up Ventures Fund II
	㈜퍼니스톰	-
	ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED	-
기타 특수관계자	Chicken Dinner Industries, LLC	Chicken Dinner Industries, LLC
	㈜보이저엑스	㈜보이저엑스
	본엔젤스페이스메이커펀드2	본엔젤스페이스메이커펀드2

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

(당분기) (단위:천원)

구분	특수관계자명	수익	비용(*2)	
		금융수익(*1)	영업비용	금융비용(*1)
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	91,217	65,931	602,217
	㈜너바나나	4,741	-	-
합계		95,958	65,931	602,217

(*1) 리스관련 손익이 포함된 금액입니다.

(*2) 당분기에 인식된 대손상각비는 없습니다.

(전분기) (단위:천원)

구분	특수관계자명	수익	비용(*2)	
		금융수익(*1)	영업비용	금융비용(*1)
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	97,804	70,147	316,663
	Nodwin Gaming Private Limited	-	45,974	-
	Tamatem Inc.	-	8,384	-
	소계	97,804	124,505	316,663
기타 특수관계자	㈜보이저엑스	-	26,400	-
합계		97,804	150,905	316,663

(*1) 리스관련 손익이 포함된 금액입니다.

(*2) 전분기에 인식된 대손상각비는 없습니다.

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

(당분기말) (단위:천원)

구분	특수관계자명	채권(*1)	채무
		기타채권(*2)	기타채무(*2)
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	3,863,036	59,070,265
	Tamatem Inc.	117,342	-
	㈜너바나나	7,500,000	-
	소계	11,480,378	59,070,265
기타 특수관계자	Chicken Dinner Industries, LLC	121,612	-
합계		11,601,990	59,070,265

(*1) 채권은 대손충당금 차감전 금액이며, 채권에 대한 대손충당금은 없습니다.

(*2) 리스관련 채권채무 금액이 포함되어 있습니다.

(전기말) (단위:천원)

구분	특수관계자명	채권(*1)		채무
		대여금	기타채권(*2)	기타채무(*2)
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	3,771,819	61,956,634
	Tamatem Inc.	-	114,057	-
	㈜너바나나	640,000	1,389	-
	소계	640,000	3,887,265	61,956,634
기타 특수관계자	Chicken Dinnern Idustries, LLC	-	114,198	-
합계		640,000	4,001,463	61,956,634

(*1) 채권은 대손충당금 차감전 금액이며, 채권에 대한 대손충당금은 없습니다.

(*2) 리스관련 채권채무 금액이 포함되어 있습니다.

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

(당분기) (단위:천원)

구분	회사명	자금대여거래		리스 거래	
		대여	회수	리스부채 상환	리스채권 회수
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	-	3,017,048	-
	㈜너바나나	-	640,000	-	-
합계		-	640,000	3,017,048	-

(전분기) (단위:천원)

구분	회사명	리스 거래		현금출자거래 등	
		리스부채 상환	리스채권 회수	출자	전환사채 취득
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	4,173,714	-	-	-
	Loco Interactive Pte Limited	-	-	4,097,888	801,875
합계		4,173,714	-	4,097,888	801,875

(5) 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
급여및상여	2,428,367	434,261
주식보상비용	3,784,824	(23,766,025)
퇴직급여	44,317	44,177
합 계	6,257,508	(23,287,587)

(6) 특수관계자인 ㈜신한알파위탁관리부동산투자회사가 그레이츠판교를 제3자에게 매각하고자 하는 경우, 연결회사는 해당 부동산을 우선 매수할 수 있는 권리를 가지고 있습니다.

21. 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
PC	178,499,791	106,134,658
모바일	348,188,960	395,918,968
콘솔	7,236,121	15,025,425
기타	4,772,678	5,892,395
합계	538,697,550	522,971,446

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

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
주요고객(A)	322,788,945	321,764,363

22. 사업결합

(1) 전기에 발생한 사업결합의 당분기 조정
연결회사는 2022년 11월 23일에 Neon Giant AB를 취득하였으며, 취득일 현재 Neon Giant AB의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치를 독립적인 기관을 통하여 평가하고자 하였으나 전기말까지 수행 완료하지 못하였습니다.

연결회사는 당분기 중 Neon Giant AB의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치에 대하여 독립적인 기관을 통해 평가를 완료하였으며, 기업회계기준서 1103호 문단 45에 따라 조정된 항목은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	조정전 금액	조정금액	조정후 금액
I. 이전대가	31,993,523	845,770	32,839,293
현금	31,993,523	-	31,993,523
금융부채	-	845,770	845,770
II. 비지배지분	804,916	4,411,700	5,216,616
III. 취득한자산과인수한부채의계상액	2,972,695	14,591,481	17,564,176
현금및현금성자산	1,926,839	-	1,926,839
기타유동금융자산	729,426	(43,891)	685,535
기타유동자산	38,569	-	38,569
유형자산	37,802	311,716	349,518
무형자산	1,449,682	18,440,815	19,890,497
기타금융부채	(202,075)	(308,629)	(510,704)
기타유동부채	(104,635)	-	(104,635)
당기법인세부채	(355,935)	(109,054)	(464,989)
이연법인세부채	(546,978)	(3,699,476)	(4,246,454)
IV. 영업권 (I + II - III)	29,825,744	(9,334,011)	20,491,733

취득자산과 인수부채 및 이전대가가 조정됨에 따라, 2022년 12월 31일 현재의 재무상태표의 차이조정은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	조정전 금액	조정금액	조정후 금액
Ⅰ.유동자산	3,892,605,856	(41,760)	3,892,564,096
Ⅱ.비유동자산	2,137,705,785	7,514,086	2,145,219,871
자산총계	6,030,311,641	7,472,326	6,037,783,967
Ⅰ.유동부채	411,184,964	274,625	411,459,589
Ⅱ.비유동부채	506,276,539	3,642,738	509,919,277
부 채 총 계	917,461,503	3,917,363	921,378,866
자 본 총 계	5,112,850,138	3,554,963	5,116,405,101
부채와자본총계	6,030,311,641	7,472,326	6,037,783,967

(2) 연결회사는 종속회사 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 ㈜5민랩을 인수하면서 인수 이후 실적에 연동하여 인수대금을 지급하는 조건부대가 계약을 체결하였으며, 이에 따라 각각 203,305,445천원 및 8,137,591천원의 조건부대가를 인식하고 있습니다.

23. 중단영업

(1) 전기 중 연결회사는 종속기업 중 En Masse Entertainment Texas, Inc.(구, Bonus XP, Inc.)가 영위하고 있던 게임개발 영업을 매각하여, 해당 영업의 손익과 현금흐름을 중단영업으로 분류하였습니다. 당분기말 현재 비교 표시되는 기간의 연결포괄손익계산서는 계속영업으로부터 분리된 중단영업을 보여주기 위해 재작성되었습니다.

(2) 전분기의 중단영업 손익은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	전분기
중단영업부문의 경영성과로 인한 중단영업손익:	
영업수익	35,759
영업비용	3,112,850
영업손실	(3,077,091)
기타수익	-
기타비용	1,496
금융수익	221
금융비용	8,306
법인세비용차감전순손실	(3,086,672)
법인세수익	(106,900)
세후중단영업손실	(2,979,772)
중단영업부문의 처분으로 인한 중단영업손익:	
기타비용	-
세후중단영업손실	(2,979,772)

(3) 전분기의 중단영업과 관련된 순현금흐름은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	전분기
영업활동으로 인한 현금흐름	(2,446,566)
투자활동으로 인한 현금흐름	(49,558)
재무활동으로 인한 현금흐름	(89,240)
중단영업으로 인한 순현금흐름	(2,585,364)

4. 재무제표

재무상태표

제 17 기 1분기말 2023.03.31 현재

제 16 기말 2022.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 17 기 1분기말	제 16 기말
자산		
유동자산	3,823,039,471,760	3,653,007,418,722
현금및현금성자산	761,748,133,925	430,809,068,539
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,235,658,943,438	2,450,603,156,566
매출채권	635,933,144,694	523,426,839,449
기타유동금융자산	154,206,014,368	205,723,552,438
기타유동자산	35,493,235,335	42,444,801,730
비유동자산	2,223,716,654,919	2,121,458,161,154
종속기업 및 관계기업투자	1,351,579,821,883	1,320,163,044,725
당기손익-공정가치측정금융자산	144,450,818,636	143,591,694,736
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	80,553,404,018	83,079,911,178
유형자산	167,210,423,825	177,347,687,380
무형자산	8,493,160,934	9,058,975,192
투자부동산	272,142,733,811	202,173,260,053
기타비유동금융자산	84,860,421,770	82,713,297,028
기타비유동자산	45,789,132,977	27,319,649,053
이연법인세자산	66,879,255,751	74,253,160,495
파생상품자산	1,757,481,314	1,757,481,314
자산총계	6,046,756,126,679	5,774,465,579,876
부채		
유동부채	332,254,755,320	332,677,568,406
기타유동금융부채	158,585,831,023	217,134,923,281
기타유동부채	68,591,750,498	74,732,134,176
유동성충당부채	2,902,828,131	2,902,828,131
당기법인세부채	102,174,345,668	37,907,682,818
비유동부채	402,697,184,764	399,483,744,597
당기손익-공정가치측정금융부채	211,443,035,925	201,143,513,995
순확정급여부채	7,914,465,308	7,659,997,029
충당부채	13,411,738,920	13,364,010,064
기타비유동금융부채	154,064,143,372	161,452,422,270
파생상품부채	15,863,801,239	15,863,801,239
부채총계	734,951,940,084	732,161,313,003

자본		
자본금	4,923,729,000	4,908,154,500
자본잉여금	2,493,616,276,836	2,481,010,220,205
기타자본	40,240,223,864	69,243,284,241
이익잉여금	2,773,023,956,895	2,487,142,607,927
자본총계	5,311,804,186,595	5,042,304,266,873
부채와자본총계	6,046,756,126,679	5,774,465,579,876

포괄손익계산서

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 17 기 1분기		제 16 기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익	519,735,187,566	519,735,187,566	498,635,102,348	498,635,102,348
영업비용	225,866,049,687	225,866,049,687	205,672,966,688	205,672,966,688
영업이익	293,869,137,879	293,869,137,879	292,962,135,660	292,962,135,660
기타수익	131,090,094,145	131,090,094,145	34,620,609,009	34,620,609,009
기타비용	50,414,120,966	50,414,120,966	16,142,352,268	16,142,352,268
금융수익	9,578,334,639	9,578,334,639	6,779,706,057	6,779,706,057
금융비용	1,745,513,893	1,745,513,893	1,390,524,531	1,390,524,531
법인세비용차감전순이익	382,377,931,804	382,377,931,804	316,829,573,927	316,829,573,927
법인세비용	96,496,582,836	96,496,582,836	82,977,168,536	82,977,168,536
분기순이익	285,881,348,968	285,881,348,968	233,852,405,391	233,852,405,391
기타포괄손익	(1,865,283,723)	(1,865,283,723)	(14,119,693,564)	(14,119,693,564)
후속적으로 당기손익으로 재분류되지 않는 항목:				
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 평가손익	(1,840,647,993)	(1,840,647,993)	(14,116,610,328)	(14,116,610,328)
후속적으로 당기손익으로 재분류되는 항목:				
해외사업환산손익	(24,635,730)	(24,635,730)	(3,083,236)	(3,083,236)
분기총포괄이익	284,016,065,245	284,016,065,245	219,732,711,827	219,732,711,827
주당손익				
기본주당손익 (단위 : 원)	6,076	6,076	4,990	4,990
희석주당손익 (단위 : 원)	6,049	6,049	4,943	4,943

자본변동표

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	자본				
	자본금	자본잉여금	기타자본	이익잉여금(결손금)	자본 합계
2022.01.01 (기초자본)	4,896,704,500	4,861,995,661,467	134,804,394,321	(409,617,572,037)	4,592,079,188,251
총포괄손익:					
분기순이익	0	0	0	233,852,405,391	233,852,405,391
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 평가손익	0	0	(14,116,610,328)	0	(14,116,610,328)
해외사업환산손익	0	0	(3,083,236)	0	(3,083,236)
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:	0	0		0	0
주식선택권의 행사 및 소멸	10,500,000	1,199,678,000	(1,671,942,875)	0	(461,764,875)
주식보상비용	0	0	1,184,408,975	0	1,184,408,975
주식선택권의 종속기업 임직원에의 부여	0	0	(891,805,268)	0	(891,805,268)
자기주식취득	0	0	0	0	0
사업결합	0	0	0	0	0
주주 증여	0	26,293,545,875	(33,710,385,732)	0	(7,416,839,857)
자본준비금의 이입	0	(2,409,617,572,037)	0	2,409,617,572,037	0
2022.03.31 (기말자본)	4,907,204,500	2,479,871,313,305	85,594,975,857	2,233,852,405,391	4,804,225,899,053
2023.01.01 (기초자본)	4,908,154,500	2,481,010,220,205	69,243,284,241	2,487,142,607,927	5,042,304,266,873
총포괄손익:					
분기순이익	0	0	0	285,881,348,968	285,881,348,968
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 평가손익	0	0	(1,840,647,993)	0	(1,840,647,993)
해외사업환산손익	0	0	(24,635,730)	0	(24,635,730)
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:					
주식선택권의 행사 및 소멸	15,574,500	18,807,732,339	(18,603,541,599)	0	219,765,240
주식보상비용	0	0	3,709,250,353	0	3,709,250,353
주식선택권의 종속기업 임직원에의 부여	0	0	587,156,192	0	587,156,192
자기주식취득	0	0	(12,830,641,600)	0	(12,830,641,600)
사업결합	0	(6,201,675,708)	0	0	(6,201,675,708)
주주 증여	0	0	0	0	0
자본준비금의 이입	0	0	0	0	0
2023.03.31 (기말자본)	4,923,729,000	2,493,616,276,836	40,240,223,864	2,773,023,956,895	5,311,804,186,595

현금흐름표

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 17 기 1분기	제 16 기 1분기
영업활동으로 인한 현금흐름	145,023,268,345	2,235,565,697
영업활동으로부터 창출된 현금	162,261,380,289	10,482,621,998
이자 수취	8,520,520,666	6,255,644,029
이자 지급	(1,632,551,565)	(1,229,854,100)
배당금 수취	351,095,129	0
법인세 납부	(24,477,176,174)	(13,272,846,230)
투자활동으로 인한 현금흐름	192,104,310,362	(1,114,458,779,326)
1.투자활동으로 인한 현금유입액	3,284,171,341,603	7,062,897,294
단기대여금의 회수	55,365,579,875	5,927,500,000
당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	3,224,515,369,185	51,526,530
장기대여금의 회수	1,581,390,000	169,031,341
보증금의 감소	14,219,028	50,213,420
리스채권의 회수	2,694,783,515	864,626,003
2.투자활동으로 인한 현금유출액	(3,092,067,031,241)	(1,121,521,676,620)
단기대여금의 증가	(10,351,100,000)	(7,939,660,400)
장기금융상품의 증가	0	(12,000,000,000)
당기손익-공정가치측정금융자산의 취득	(2,953,610,993,373)	(981,670,448,193)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 취득	0	(15,117,433,053)
장기대여금의 증가	(100,000,000)	(200,000,000)
장기선급금의 증가	(19,129,732,137)	(2,239,289,882)
유형자산의 취득	(2,761,848,365)	(4,278,854,538)
무형자산의 취득	(95,802,948)	(389,234,013)
투자부동산의 취득	(70,161,121,540)	(7,044,516,772)
정부보조금의 반환	0	(902,950,000)
보증금의 증가	0	(2,000,000,000)
관계기업투자의 취득	(15,900,020,567)	(33,764,906,935)
종속기업투자의 취득	(15,651,412,311)	(53,974,382,834)
사업결합으로 인한 현금흐름	(4,305,000,000)	0
재무활동으로 인한 현금흐름	(14,940,291,286)	(10,957,636,658)
1.재무활동으로 인한 현금유입액	219,765,240	107,526,000
주식선택권의 행사	219,765,240	107,526,000
2.재무활동으로 인한 현금유출액	(15,160,056,526)	(11,065,162,658)
리스부채의 상환	(10,958,121,716)	(11,065,162,658)
자기주식의 취득	(4,201,934,810)	0

현금및현금성자산의 증가(감소)	322,187,287,421	(1,123,180,850,287)
분기초 현금및현금성자산	430,809,068,539	2,832,057,948,680
현금및현금성자산의 환율변동효과	8,751,777,965	11,794,354,435
분기말 현금및현금성자산	761,748,133,925	1,720,671,452,828

5. 재무제표 주석

제17기 1분기 : 2023년 1월 1일부터 2023년 3월 31일까지

제16기 1분기 : 2022년 1월 1일부터 2022년 3월 31일까지

주식회사 크래프톤

1. 회사의 개요

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

당사는 2021년 8월 10일에 유가증권시장에 상장하였습니다.

수차례의 주식선택권의 행사 및 유상증자 등과 2021년 5월 4일자로 실시한 5:1 액면분할을 통하여 당분기말 현재 당사의 자본금은 보통주 4,924백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

(단위 : 주)

주주명	소유주식수	지분율
장병규	7,133,651	14.49%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.49%
국민연금공단	3,061,422	6.22%
자기주식	2,191,418	4.45%
기타	30,209,159	61.35%
합 계	49,237,290	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 2023년 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, 2022년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

2.1.1 당사가 채택한 제・개정 기준서 및 해석서

당사는 2023년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제・개정 기준서 및 해석서를 신규로 적용하였습니다.

(1) 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시' - '회계정책'의 공시

중요한 회계정책 정보를 정의하고 이를 공시하도록 하였습니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(2) 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시' - 행사가격 조정 조건이 있는 금융부채 평가손익 공시

발행자의 주가 변동에 따라 행사가격이 조정되는 조건이 있는 금융상품의 전부나 일부가 금융부채로 분류되는 경우 그 금융부채의 장부금액과 관련 손익을 공시하도록 하였습니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(3) 기업회계기준서 제1008호 '회계정책, 회계추정의 변경 및 오류' - '회계추정'의 정의

회계추정을 정의하고, 회계정책의 변경과 구별하는 방법을 명확히 하였습니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(4) 기업회계기준서 제1012호 '법인세' - 단일거래에서 생기는 자산과 부채에 대한 이연법인세

자산 또는 부채가 최초로 인식되는 거래의 최초 인식 예외 요건에 거래시점 동일한 가산할 일시적차이와 차감할 일시적차이를 발생시키지 않는 거래라는 요건을 추가하였습니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(5) 기업회계기준서 제1117호 '보험계약' 제정

기업회계기준서 제1117호 '보험계약'은 기업회계기준서 제1104호 '보험계약'을 대체합니다. 보험계약에 따른 모든 현금흐름을 추정하고 보고시점의 가정과 위험을 반영한 할인율을 사용하여 보험부채를 측정하고, 매 회계연도별로 계약자에게 제공한 서비스(보험보장)를 반영하여 수익을 발생주의로 인식하도록 합니다. 또한, 보험사건과 관계없이 보험계약자에게 지급하는 투자요소(해약/만기환급금)는 보험수익에서 제외하며, 보험손익과 투자손익을 구분표시하여 정보이용자가 손익의 원천을 확인할 수 있도록 하였습니다. 해당 기준서의 제정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

2.1.2 당사가 적용하지 않은 제・개정 기준서 및 해석서

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

(1) 기업회계기준서 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 인식된 경우는 제외됩니다. 동 개정사항은 2024년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용될 예정이며, 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 2022년 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 2022년 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				
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,235,658,943	2,235,658,943	2,450,603,157	2,450,603,157
당기손익-공정가치측정금융자산	144,450,819	144,450,819	143,591,695	143,591,695
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	80,553,404	80,553,404	83,079,911	83,079,911
파생상품자산	1,757,481	1,757,481	1,757,481	1,757,481
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	761,748,134	761,748,134	430,809,069	430,809,069
매출채권	635,933,145	635,933,145	523,426,839	523,426,839
기타유동금융자산	141,858,235	141,858,235	193,299,366	193,299,366
기타비유동금융자산	53,799,812	53,799,812	49,034,310	49,034,310
기타금융자산				
유동리스채권	12,347,779	12,347,779	12,424,186	12,424,186
비유동리스채권	31,060,610	31,060,610	33,678,987	33,678,987
금융자산 합계	4,099,168,362	4,099,168,362	3,921,705,001	3,921,705,001
공정가치로 측정된 부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	211,443,036	211,443,036	201,143,514	201,143,514
파생상품부채	15,863,801	15,863,801	15,863,801	15,863,801
상각후원가로 인식된 부채				
기타유동금융부채(*1)	110,766,784	110,766,784	169,246,936	169,246,936
기타비유동금융부채(*2)	42,495,297	42,495,297	39,025,508	39,025,508
기타금융부채				
유동리스부채	47,819,047	47,819,047	47,887,988	47,887,988
비유동리스부채	111,568,846	111,568,846	122,426,914	122,426,914
금융부채 합계	539,956,811	539,956,811	595,594,661	595,594,661

(*1) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 부채 32,364,446천원(전기말 : 59,779,933천원)이 포함되어 있습니다.

(*2) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 부채 34,895,236천원(전기말 : 31,549,779천원)이 포함되어 있습니다.

(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.

자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우, 당사는 최대한 시장에서 관측가능한 투입변수를 사용하고 있습니다. 공정가치는 다음과 같이 가치평가기법에 사용된 투입변수에 기초하여 공정가치 서열체계 내에서 분류됩니다.
- 수준 1 : 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대한 접근 가능한 활성시장의 조정되지 않은 공시가격 수준
- 수준 2 : 수준 1의 공시가격 이외에 자산이나 부채에 대해 직접적으로 또는 간접적으로 관측가능한 투입변수
- 수준 3 : 자산이나 부채에 대한 관측가능하지 않은 투입변수

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-공정가치측정금융자산으로 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 원가기준접근법, 순자산가치평가법, 이항모형 등을 사용합니다.

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채

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

(당분기말) (단위:천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	2,235,658,943	144,450,819	2,380,109,762
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	45,330,712	-	35,222,692	80,553,404
파생상품자산	-	-	1,757,481	1,757,481
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	211,443,036	211,443,036
파생상품부채	-	-	15,863,801	15,863,801

(전기말) (단위:천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	2,450,603,157	143,591,695	2,594,194,852
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	47,857,219	-	35,222,692	83,079,911
파생상품자산	-	-	1,757,481	1,757,481
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	201,143,514	201,143,514
파생상품부채	-	-	15,863,801	15,863,801

보고기간종료일 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가기법과 투입변수는 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	공정가치 금액		수준	가치평가기법		투입변수
	당분기말	전기말		당분기말	전기말	
당기손익-공정가치측정금융자산	2,235,658,943	2,450,603,157	2	현금흐름할인법		신용등급 고려한 할인율 등
	90,474,335	90,666,601	3	순자산가치평가법		피투자회사 보유자산의 공정가치
	6,942,193	6,942,193	3	이항모형(TF 모형)		연환산 주가변동성 등
	47,034,291	45,982,901	3	원가기준접근법(*1)		취득원가
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	35,222,692	35,222,692	3	원가기준접근법(*1)		취득원가
파생상품자산	1,757,481	1,757,481	3	이항모형(TF 모형)		연환산 주가변동성 등
당기손익-공정가치측정금융부채	211,443,036	201,143,514	3	현금흐름할인법(*2)		피투자회사의 추정 매출, 신용등급 고려한 할인율 등
파생상품부채	4,119,095	4,119,095	3	이항모형(TF 모형)		연환산 주가변동성 등
	11,744,706	11,744,706	3	몬테-카를로(Monte-Carlo) 시뮬레이션		

(*1) 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.

(*2) 계약 조건에 포함된 현금흐름만을 대상으로 한 현금흐름할인법을 적용하여 평가하였습니다.

다. 수준 2와 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

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

(3) 금융자산과 금융부채의 상계

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 21,771백만원 (전기말: 22,433백만원)입니다.

5. 사용이 제한된 예금 등

보고기간종료일 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	거래처	당분기말	전기말	제한내용
기타유동금융자산	한국증권금융㈜	35,000	30,000,000	(*1)
기타비유동금융자산	㈜우리은행	5,578,034	5,578,034	(*2)
	㈜신한은행	1,787,649	1,787,649	
합 계		7,400,683	37,365,683	

(*1) 우리사주조합 대출금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).

(*2) 임대보증금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 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						
㈜블루홀스튜디오	100%	대한민국	27,367,961	1,871,923	5,968,763	-
En Masse Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(44,907,189)	-	-
라이징윙스㈜	100%	대한민국	23,994,591	(36,025,929)	8,999,849	-
Krafton Americas, Inc.**(*4)**	100%	미국	934,484	18,117,264	934,484	918,350
PUBG Amsterdam B.V.	100%	네덜란드	13,092,292	11,188,587	-	-
PUBG Shanghai	100%	중국	2,467,930	5,915,408	2,467,930	2,407,475
KP PTE. LTD.	100%	싱가포르	1	6,132,970	1	1
Striking Distance Studios, Inc.	100%	미국	10,007,464	43,490,900	10,007,464	10,007,464
PUBG Japan Corporation	100%	일본	43,035	1,959,957	-	-
Striking Distance Studios Spain, S.L.	100%	스페인	1,348,493	1,440,357	1,348,493	1,348,493
KRAFTON Ventures, Inc.	100%	미국	2,437,000	1,825,717	2,437,000	2,437,000
PUBG Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(922,752)	-	-
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	99.99%	인도	4,226,532	3,239,392	4,226,532	4,068,983
SDS Interactive Canada Inc.	100%	캐나다	470,300	911,614	470,300	470,300
㈜드림모션	100%	**대한민국**	37,678,073	7,418,569	19,651,627	19,841,212
㈜띵스플로우	89.77%	대한민국	18,070,904	(10,195,070)	6,760,521	6,760,521
㈜팁토우게임즈	100%	대한민국	100,000	26,381	100,000	100,000
Krafton Global GP, LLC	100%	미국	239,400	258,733	239,400	239,400
Krafton Global, LP	100%	미국	1,915,200	1,604,196	1,915,200	1,915,200
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	100%	미국	858,016,411	91,258,252	734,033,613	733,530,021
㈜5민랩	100%	대한민국	53,839,148	18,044,282	32,712,487	32,712,487
Neon Giant AB	72.26%	스웨덴	43,704,128	2,970,400	43,704,128	43,704,128
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	100%	캐나다	5,643,600	5,855,013	5,643,600	5,643,600
VECTOR NORTH s.r.o.(*1)	**100%**	체코	-	-	-	-

종속기업 소계			1,105,596,947	131,478,975	881,621,392	866,104,635
관계기업						
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사(*2)	1.35%	대한민국	5,620,000	4,826,356	5,620,000	5,620,000
1Up Ventures, L.P	33.53%	미국	11,819,250	12,147,849	11,819,250	11,819,250
㈜히든시퀀스(*2)	13.57%	대한민국	2,022,872	(727,852)	2,022,872	2,022,872
스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(*3)	54.55%	대한민국	10,560,000	9,480,439	10,560,000	10,560,000
Nodwin Gaming Private Limited(*2)	15.00%	인도	25,615,890	4,306,871	25,615,890	25,615,890
㈜언노트(*2)	8.75%	대한민국	1,478	481,939	1,478	1,478
Loco Interactive Pte Limited(*2)	11.41%	인도	8,307,162	3,747,398	-	-
Nasadiya Technologies Private Limited(*2)	18.53%	인도	52,238,006	1,972,271	52,238,006	52,238,006
미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호	42.96%	대한민국	290,000,000	267,413,137	290,000,000	290,000,000
Tamatem Inc.(*2)	13.61%	버진아일랜드	7,728,554	2,475,441	7,728,554	7,728,554
㈜서울옥션블루(*2)	5.33%	대한민국	2,999,945	891,658	2,999,945	2,999,945
㈜엑스바이블루(*2)	10.26%	대한민국	4,999,772	188,856	4,999,772	4,999,772
Nautilus Mobile App Private Limited	31.91%	인도	6,546,036	2,219,597	6,546,036	6,546,036
Mebigo Labs Private Limited(*2)	12.20%	인도	13,175,608	3,232,226	13,175,608	13,175,608
스마트 케이앤비 부스터 펀드(*3)	75.86%	대한민국	11,000,000	9,905,857	11,000,000	11,000,000
㈜너바나나	33.33%	대한민국	5,000,000	(261,264)	5,000,000	5,000,000
1Up Ventures Fund II, L.P.	47.51%	미국	4,730,999	4,138,480	4,730,999	4,730,999
ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED(*1)(*2)	9.53%	인도	7,899,121	734,529	7,899,121	-
㈜퍼니스톰(*1)	24.24%	대한민국	8,000,899	2,104,238	8,000,899	-
관계기업 소계			478,265,592	329,278,026	469,958,430	454,058,410
합 계			1,583,862,539	460,757,001	1,351,579,822	1,320,163,045

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

(*2) 보유지분율이 20% 미만이나, 이사회나 이에 준하는 의사결정기구에 참여하는 등 유의적인 영향력을 보유하고 있어 관계기업투자로 분류하였습니다.

(*3) 출자지분율이 50% 이상이나 법률 및 약정에 의해 투자자의 권리가 제한되어 지배력 보유에 대한 요건을 충족하지 않고, 유의적인 영향력을 보유하고 있어 관계기업투자로 분류하였습니다.

(*4) 당분기 중 PUBG Santa Monica, Inc.의 사명이Krafton Americas, Inc.으로 변경되었습니다.

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
기초	1,320,163,045	1,294,246,782
취득	30,899,869	94,863,021
주식선택권 등의 부여	449,708	(891,805)
손상차손 및 환입	67,200	(32,644)
기말	1,351,579,822	1,388,185,354

7. 유형자산 및 리스

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

(당분기) (단위:천원)

구분	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	23,240,476	24,709,938	125,486,150	3,911,123	177,347,687
취득	1,720,096	107,587	32,026	818,828	2,678,537
처분	(3,113)	-	-	-	(3,113)
감가상각비	(1,967,394)	(2,074,263)	(9,445,909)	-	(13,487,566)
사업결합	44,173	-	-	-	44,173
대체(*)	213,332	417,374	-	-	630,706
기말 순장부금액	23,247,570	23,160,636	116,072,267	4,729,951	167,210,424

(*) 장기선급금에서 비품 및 시설장치로 630,706천원 대체되었습니다.

(전분기) (단위:천원)

구분	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	20,132,311	28,231,471	137,068,473	15,711,218	201,143,473
취득	3,935,547	385,420	5,331,365	-	9,652,332
처분	(27,902)	-	-	-	(27,902)
감가상각비	(1,658,263)	(2,070,293)	(10,548,566)	-	(14,277,122)
정부보조금 반환	-	799,940	-	-	799,940
대체(*)	-	105,000	-	(12,647,402)	(12,542,402)
기말 순장부금액	22,381,693	27,451,538	131,851,272	3,063,816	184,748,319

(*) 건설중인자산에서 투자부동산으로 12,542,402천원 대체되었습니다.

(2) 리스와 관련하여 인식된 금액

리스와 관련하여 재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
사용권자산(*1)		
부동산	116,072,267	125,486,150
리스채권(*2)		
유동	12,347,779	12,424,186
비유동	31,060,610	33,678,987
소계	43,408,389	46,103,173
자산 합계	159,480,656	171,589,323
리스부채(*3)		
유동	47,819,047	47,887,988
비유동	111,568,846	122,426,914
부채 합계	159,387,893	170,314,902

(*1) 재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

(*2) 재무상태표의 '기타유동금융자산' 및 '기타비유동금융자산' 항목에 포함되었습니다.

(*3) 재무상태표의 '기타유동금융부채' 및 '기타비유동금융부채' 항목에 포함되었습니다.

당분기 중 증가된 사용권자산은 32,026천원 (전분기: 5,331,365천원)입니다.

한편, 리스와 관련하여 포괄손익계산서에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분		당분기	전분기
수익	전대리스에서 발생한 수익(매출액에 포함)	3,159	2,030,126
	리스채권에 대한 이자수익(금융수익에 포함)	511,430	73,044
	수익 합계	514,589	2,103,170
비용	사용권자산의 감가상각비		
	부동산	9,445,909	10,548,566
	리스부채에 대한 이자비용(금융비용에 포함)	1,632,552	1,229,854
	단기리스료(영업비용에 포함)	368,223	89,347
	소액자산리스료(영업비용에 포함)	55,290	61,402
	비용 합계	11,501,974	11,929,169

당분기 중 리스의 총 현금유출은 13,014,186천원(전분기: 12,445,766천원)입니다.

8. 무형자산

당분기 및 전분기 중 당사의 무형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

(당분기) (단위:천원)

구분	소프트웨어	산업재산권	회원권	기타의무형자산	합계
기초 순장부금액	6,522,173	635,649	1,269,517	631,636	9,058,975
취득	136,147	-	-	-	136,147
무형자산상각비	(597,122)	(64,289)	(17,359)	(52,733)	(731,503)
대체(*)	-	29,542	-	-	29,542
기말 순장부금액	6,061,198	600,902	1,252,158	578,903	8,493,161

(*) 장기선급금에서 29,542천원 대체되었습니다.

(전분기) (단위:천원)

구분	소프트웨어	산업재산권	회원권	기타의무형자산	합계
기초 순장부금액	7,872,633	747,575	1,338,952	842,570	10,801,730
취득	475,399	4,015	-	-	479,414
무형자산상각비	(601,262)	(63,310)	(17,359)	(52,733)	(734,664)
대체(*)	-	30,227	-	-	30,227
기말 순장부금액	7,746,770	718,507	1,321,593	789,837	10,576,707

(*) 장기선급금에서 30,227천원 대체되었습니다.

9. 투자부동산

당분기 및 전분기 중 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(당분기) (단위:천원)

구분	토지	건물	합계
기초	173,699,223	28,474,037	202,173,260
취득	67,765,620	2,395,502	70,161,122
투자부동산상각비	-	(191,648)	(191,648)
기말	241,464,843	30,677,891	272,142,734

(전분기) (단위:천원)

구분	토지	건물	합계
기초	156,224,557	27,034,668	183,259,225
취득	6,284,592	759,925	7,044,517
투자부동산상각비	-	(186,183)	(186,183)
대체(*)	11,190,074	1,352,328	12,542,402
기말	173,699,223	28,960,738	202,659,961

(*) 건설중인자산에서 12,542,402천원 대체되었습니다.

10. 순확정급여부채

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

(단위:천원)

구 분	당분기말	전기말
확정급여부채의 현재가치	7,914,465	7,659,997

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

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
당기근무원가	527,723	894,075
이자비용	96,976	75,679
합 계	624,699	969,754

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 3,019,876천원(전분기 : 2,651,331천원)입니다.

11. 충당부채

당분기 및 전분기 중 충당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		전분기	
	복구충당부채	기타충당부채	복구충당부채	기타충당부채
기초	13,364,010	2,902,828	12,127,609	37,529,676
설정액	47,729	-	91,942	899,031
기말	13,411,739	2,902,828	12,219,551	38,428,707
유동항목	-	2,902,828	-	38,428,707
비유동항목	13,411,739	-	12,219,551	-

12. 우발채무와 주요 약정사항

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

구분	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	Valve Corporation	전세계
	Epic Games, Inc.	
	Hangzhou Shunwang Technology Co., Ltd.	중국(홍콩,마카오,대만 제외)
	Qingfeng(Beijing) Technology Co.,Ltd.	
Thunder Tier One (PC)	Valve Corporation	전세계
MOONBREAKER (PC)	Valve Corporation	전세계
The Callisto Protocol (PC)	Valve Corporation	전세계
	Epic Games, Inc.	
The Callisto Protocol (Console)	Skybound Interactive, LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본,인도
	Apple	
	㈜삼성전자	한국
	Coda Payments Pte.Ltd	인도
PUBG NEW STATE (Mobile)	Google	전세계
	Apple	
	㈜삼성전자	
Road To Valor: Epires (Mobile)	Google	인도
	Apple	
	UniPin (Labuan) Limited	

한편, 당사는 플랫폼 사업자 등을 통해 최종 사용자로부터 대가를 회수하고 있으며, 플랫폼 이용의 대가로 플랫폼 사업자 등에게 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)	㈜카카오게임즈	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited	중국
	Proxima Beta Pte.Limited	전세계
The Callisto Protocol (Console)	Microsoft Corporation	전세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	

(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	

(4) 당사는 게임 구동에 필요한 "언리얼 엔진(Unreal Engine)"과 관련하여 Epic Games Commerce GmbH과 라이선스 계약을 체결하고 매출의 일정 비율에 해당하는 금액을 지급하고 있습니다.

(5) 계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 당사가 피소된 소송사건은 5건(주식매수선택권 관련 손해배상, 인도 서비스 관련 소송, 인센티브 관련 소송, 부동산 등기 관련 소송, 납품 거절 관련 소송)이며, 당사가 제소한 소송사건은 5건(저작권 관련 소송 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 설치비지원금반환 등과 관련하여 서울보증보험주식회사로부터 1,775백만원의 지급보증을 제공받고 있습니다.

(7) 당분기말 현재 그레이츠판교의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련하여 금융상품 7,366백만원, 우리사주조합 대출금과 관련하여 금융상품 35백만원이 담보로 제공되어 있습니다.

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

(9) 당사는 2021년 6월 25일에 (주)띵스플로우의 상환전환우선주 및 보통주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주들과 주주간 계약을 체결하였습니다. 계약의 주요 내용은 다음과 같습니다.

구분	내용

풋옵션	기존 주주는 매각시한까지 기업공개가 완료되지 않거나 기존 주주가 보유하고 있는 주식의 50% 이상을 제3자에게 매도하지 못한 경우 매각시한 만료일로부터 3개월 이내 잔여 주식 전체의 매입을 요구할 수 있는 풋옵션 약정을 보유하고 있습니다.
콜옵션	당사는 풋옵션 행사기간 중 기존 주주가 보유하는 주식 전체에 대하여 풋옵션 행사가액의 120%에 해당하는 금액으로 매각을 요청할 수 있는 콜옵션 약정을 보유하고 있습니다.
기타	- 기존 주주는 처분제한기간 내 사전 서면동의가 없는 한 주식의 매각, 양도, 담보설정 등 기타 처분행위를 할 수 없습니다.
	- 당사는 기존 주주들이 사전 서명동의를 얻은 경우 혹은 처분제한기간 만료 이후에도 기존 주주가 보유한 주식의 전부 또는 일부에 대하여 우선 매수할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.

(10) 당사는 2022년 11월 23일에 Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주(주식선택권을 보유한 종업원 포함)들과 주주간 계약을 체결하였습니다. 계약의 주요 내용은 다음과 같습니다.

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

(11) 당사는 종속회사 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 ㈜5민랩을 인수하면서 인수 이후 실적에 연동하여 인수대금을 지급하는 조건부대가 계약을 체결하였으며, 이에 따라 각각 203,305,445천원 및 8,137,591천원의 조건부대가를 인식하고 있습니다.

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

13. 자본

(1) 자본금

보고기간종료일 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

구 분	당분기말	전기말
발행할 주식의 총수	300,000,000주	300,000,000주
1주당 액면금액	100원	100원
발행한 주식의 수 : 보통주	49,237,290주	49,081,545주

(2) 자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	자본금	자본잉여금			
		주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익	합계
2022년 1월 1일	4,896,705	3,830,569,170	1,024,973,874	6,452,617	4,861,995,661
주식선택권의 행사	10,500	1,199,678	-	-	1,199,678
주주증여	-	-	26,293,546	-	26,293,546
자본준비금의 이입	-	(2,409,617,572)	-	-	(2,409,617,572)
2022년 3월 31일	4,907,205	1,422,151,276	1,051,267,420	6,452,617	2,479,871,313
2023년 1월 1일	4,908,155	1,423,290,183	1,051,267,420	6,452,617	2,481,010,220
주식선택권의 행사	15,574	18,807,733	-	-	18,807,733
사업결합	-	-	(6,201,676)	-	(6,201,676)
2023년 3월 31일	4,923,729	1,442,097,916	1,045,065,744	6,452,617	2,493,616,277

(3) 기타자본

보고기간종료일 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	당분기말	전기말
자기주식(*)	(12,830,642)	-
주식선택권(주석 14)	41,829,940	56,137,075
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	12,022,391	13,863,039
순확정급여부채의 재측정요소	(689,205)	(689,205)
해외사업환산손익	(92,260)	(67,625)
합 계	40,240,224	69,243,284

(*) 취득원가가 0원인 자기주식이 포함되어 있습니다.

14. 주식기준보상

당분기말 현재 주식기준보상 약정이 적용된 주식선택권 등의 내역은 다음과 같습니다.

(1) 주식선택권

구 분	제19회-2차	제19회-3차	제 23회차	제 24회차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형 현금결제형	주식결제형 현금결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일
부여수량	354,375주	303,750주	50,000주	650,000주
전기말 잔여수량	20,240주	303,750주	50,000주	650,000주
당분기 행사수량	5,745주	150,000주	-	-
당분기말 잔여수량	14,495주	153,750주	50,000주	650,000주
행사가격	1,452원	1,452원	144,000원	144,000원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	상장 후 목표기준주가 도달
가득시점	2020년 10월 20일	2021년 10월 20일	2022년 11월 5일(35%) 2023년 11월 5일(35%) 2024년 11월 5일(30%)	상장 후 목표기준주가에 도달시점에 각 25% 씩 가득
소멸일	2026년 10월 19일	2026년 10월 19일	2032년 11월 4일	2032년 11월 4일

구 분	제 25회차	제 26회차	제 27회차	제 28회차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일	2022년 3월 31일	2023년 3월 28일
부여수량	178,750주	2,500주	60,000주	100,000주
전기말 잔여수량	152,000주	2,500주	60,000주	-
당분기 부여수량	-	-	-	100,000주
당분기말 잔여수량	152,000주	2,500주	60,000주	100,000주
행사가격	190,000원	190,000원	279,310원	172,270원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무 / 목표시가총액 도달
가득시점	2023년 3월 31일(35%)	2023년 3월 31일(70%)	2024년 3월 31일(35%)	계속근무기간 충족 및 목표시가총액 도달시점
	2024년 3월 31일(35%)	2024년 3월 31일(30%)	2025년 3월 31일(35%)	
	2025년 3월 31일(30%)		2026년 3월 31일(30%)	
소멸일	2028년 3월 30일	2025년 3월 30일(70%)	2029년 3월 30일	2033년 3월 27일
		2027년 3월 30일(30%)		

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

(2) 성과보상계약

구 분	제2회차	제3회-0차	제3회-1차	제3회-2차
부여일	2017년 10월 31일	2017년 12월 22일	2017년 12월 22일	2018년 2월 1일
부여방법	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상
부여수량	15,750개	28,000개	26,188개	3,750개
당분기말 잔여수량	7,500개	-	7,490개	1,125개
행사가격	1,452원	1,452원	1,452원	1,452원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
결제방식	현금	현금	현금	현금
가득시점	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
소멸일	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년

구 분	제4회-1차	제4회-2차	제5회-1차	제5회-2차	제6회-2차
부여일	2018년 3월 31일	2018년 3월 31일	2018년 6월 30일	2018년 6월 30일	2018년 8월 1일
부여방법	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상
부여수량	34,000개	40,750개	6,250개	7,500개	5,000개
당분기말 잔여수량	7,500개	14,000개	1,750개	7,500개	1,500개
행사가격	14,000원	44,000원	14,000원	58,000원	58,000원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
결제방식	현금	현금	현금	현금	현금
가득시점	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
소멸일	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년

구 분	제7회차	제8회차	제9회차	제13회-1차
부여일	2018년 8월 31일	2018년 9월 30일	2018년 11월 12일	2020년 1월 2일
부여방법	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상
부여수량	25,000개	6,250개	7,500개	6,500개
당분기말 잔여수량	2,500개	4,500개	2,250개	4,000개
행사가격	44,000원	44,000원	78,000원	1,452원
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
결제방식	현금	현금	현금	현금
가득시점	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	2020년 12월 23일(54%), 2021년 12월 23일(46%)
소멸일	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년

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

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

(3) 양도제한조건부주식

구 분	제1회차	제3회차	제4-1회차
부여일	2022년 4월 1일	2022년 5월 2일	2022년 6월 1일
부여방법	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여수량	1,000주	1,000주	35,540주
당분기말 잔여수량	1,000주	1,000주	**32,270주**
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
결제방식	주식	주식	주식
가득시점	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
소멸일	-	-	-

구 분	제4-2회차	제4-3회차	제4-3회차 (시장성과조건 추가)	제5회차
부여일	2022년 6월 1일	2022년 6월 1일	2022년 6월 1일	2022년 10월 10일
부여방법	현금결제형	주식결제형	주식결제형	현금결제형
부여수량	430주	27,000주	18,000주	2,000주
당분기말 잔여수량	430주	27,000주	18,000주	-
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무 / 목표기준주가 도달	가득시점까지 계속근무
결제방식	현금	주식	주식	현금
가득시점	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)	계속근무기간 충족 및 목표기준주가 도달시점	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
소멸일	-	-	부여일로부터 3년 (35%), 4년 (35%), 5년(30%)	-

(4) 당분기말 현재 행사가능한 주식선택권은 240,695주이며, 가중평균 행사 가격은

54,861원입니다.

(5) 당분기말 현재 행사가능한 성과보상계약은 61,615개이며, 가중평균 행사 가격은 28,893원입니다.

(6) 당분기말 현재 행사가능한 양도제한조건부주식은 없습니다.

(7) 당분기 및 전분기 중 발생한 당사와 종속기업의 종업원에게 부여된 당사의 주식기준보상과 관련한 보상원가의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
영업비용(*)	7,699,514	(48,248,494)
종속기업투자주식	449,708	(891,805)
합 계	8,149,222	(49,140,299)

(*) 전분기 중 당사의 주주는 보유하고 있던 당사의 주식을 임직원에게 무상으로 증여하였습니다. 이에 따라 당사는 주식기준보상 회계처리를 적용하였으며, 전분기 중 주식의 공정가치 변동과 가득기간 경과로 인한 주식보상비용이 (-)7,986,131천원 포함되어있습니다.

15. 고객과의 계약에서 생기는 수익

(1) 당사가 수익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기	전분기
고객과의 계약에서 생기는 수익	519,568,825	496,568,976
기타 원천으로부터의 수익	166,363	2,066,126
합 계	519,735,188	498,635,102

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

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
주요 서비스		
PC	169,443,669	98,881,750
모바일	345,060,725	392,701,812
콘솔	4,310,274	3,954,526
기타	754,157	1,030,888
합 계	519,568,825	496,568,976
수익 인식 시기		
기간에 걸쳐 이전	519,095,643	496,568,976
한 시점에 이전	473,182	-
합 계	519,568,825	496,568,976

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

(단위:천원)

지 역	당분기		전분기	
	매출액	비율	매출액	비율
아시아	460,897,453	88.71%	445,519,455	89.72%
대한민국	23,024,459	4.43%	23,361,016	4.71%
아메리카/유럽	32,576,782	6.27%	26,972,220	5.43%
기타	3,070,131	0.59%	716,285	0.14%
합 계	519,568,825	100.00%	496,568,976	100.00%

16. 영업비용

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	당분기	전분기
앱수수료/매출원가	43,953,894	50,069,361
급여 및 상여	40,167,519	51,358,253
퇴직급여	3,644,575	3,621,085
복리후생비	9,094,324	7,120,805
여비교통비	745,506	1,146,299
감가상각비	13,487,565	14,277,122
투자부동산상각비	191,648	186,183
무형자산상각비	731,503	734,664
보험료	1,701,539	527,371
소모품비	273,327	328,671
지급수수료	101,955,187	108,595,399
광고선전비	1,971,080	11,611,188
주식보상비용	7,699,514	(48,248,494)
대손상각비(환입)	(1,863,814)	2,539,984
기타	2,112,683	1,805,076
합 계	225,866,050	205,672,967

17. 법인세비용

법인세비용은 당분기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다. 당분기 법인세비용의 유효세율은 25.24%(전분기: 26.19%)입니다.

18. 주당손익

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

(1) 보통주분기순이익

(단위:원,주)

구분	당분기	전분기
보통주분기순이익	285,881,348,968	233,852,405,391
가중평균 유통보통주식수	47,047,506	46,860,627
기본주당순이익	6,076	4,990

(2) 희석주당순이익

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

(단위:원,주)

구분	당분기	전분기
보통주분기순이익	285,881,348,968	233,852,405,391
발행된 가중평균 유통보통주식수	47,047,506	46,860,627
조정내역		
주식선택권	212,639	450,204
희석주당순이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수	47,260,145	47,310,831
희석주당순이익	6,049	4,943

(3) 유통보통주식수

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

(당분기) (단위:주)

구분	주식수	가중치(일)	적수
기초	49,081,545	90	4,417,339,050
자기주식	(2,167,418)	90	(195,067,620)
주식선택권 행사	155,745	78	12,148,110
자기주식취득	(24,000)	3	(72,000)
자기주식취득(*)	(24,000)	2	(48,000)
자기주식취득(*)	(24,000)	1	(24,000)
소계			4,234,275,540
일수			90
가중평균유통보통주식수			47,047,506

(*) 매매일 기준으로 자기주식을 취득함에 따라 주요 주주현황과 차이가 있습니다.

(전분기) (단위:주)

구분	주식수	가중치(일)	적수
기초	48,967,045	90	4,407,034,050
자기주식	(2,167,418)	90	(195,067,620)
주식선택권 행사	5,000	78	390,000
주식선택권 행사	100,000	51	5,100,000
소계			4,217,456,430
일수			90
가중평균유통보통주식수			46,860,627

19. 현금흐름표

(1) 영업활동으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
분기순이익	285,881,349	233,852,405
현금유출 없는 비용등의 가산	161,338,899	73,326,828
성과보상인센티브	1,027,849	3,419,195
퇴직급여	624,700	969,754
감가상각비	13,487,565	14,277,122
투자부동산상각비	191,648	186,183
무형자산상각비	731,503	734,664
주식보상비용	7,699,514	(48,248,494)
대손상각비(환입)	(1,863,814)	2,539,984
외환손실	603,694	7,041,527
기타대손상각비(환입)	(1,581,390)	4,800,672
종속기업투자주식손상차손(환입)	(67,200)	32,644
당기손익-공정가치측정금융자산평가손실	15,398,521	2,096,780
당기손익-공정가치측정금융자산처분손실	16,541,227	-
당기손익-공정가치측정금융부채평가손실	10,299,522	-
파생상품손실	-	79,042
유형자산처분손실	3,189	126,370
이자비용	1,745,514	1,390,525
기타비용	274	903,691
법인세비용	96,496,583	82,977,169
현금유입 없는 수익등의 차감	(130,502,322)	(36,092,421)
외환이익	(32,464,393)	(28,223,910)
당기손익-공정가치측정금융자산평가이익	(24,196,412)	(706,896)
당기손익-공정가치측정금융자산처분이익	(64,236,103)	(51,527)
파생상품이익	-	(330,382)
이자수익	(9,568,539)	(6,774,147)
배당금수익	(1,948)	-
금융보증수익	(9,796)	(5,559)
기타수익	(25,131)	-
영업활동으로 인한 자산부채의 변동	(154,456,546)	(260,604,190)
매출채권	(87,155,291)	(174,157,397)
미수금	3,346,995	2,319,678
선급금	(139,318)	(1,926,857)

선급비용	(393,852)	207,417
미지급금	(37,535,641)	(23,960,340)
미지급비용	(31,723,247)	(59,664,783)
예수금	7,294,355	7,580,822
선수금	216,924	906,159
선수수익	(8,367,027)	(12,255,926)
장기미지급비용	439,971	459,702
퇴직금의 지급	(440,415)	(112,665)
영업활동으로부터 창출된 현금흐름	162,261,380	10,482,622

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
장기대여금의 유동성 대체	-	2,371,000
사용권자산의 증가	32,026	5,331,365
건설중인자산의 본계정 대체	-	12,647,402
장기선급금의 본계정 대체	660,249	30,227
리스채권의 유동성 대체	2,618,377	22,885
리스부채의 유동성 대체	10,887,941	305,712
유형자산 취득 관련 미지급금의 증감	115,339	42,113
무형자산 취득 관련 미지급금의 증감	40,344	90,181
선급금의 관계기업투자 대체	-	7,123,732
자기주식 취득 관련 미지급금의 증감	8,628,707	-
종속기업투자 취득관련 미지급금의 증감	651,564	-

20. 특수관계자와의 거래

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

구분	기업의 명칭	
	당분기말	전기말
종속기업	㈜블루홀스튜디오	㈜블루홀스튜디오
	라이징윙스㈜	라이징윙스㈜
	Krafton Americas, Inc.(*)	Krafton Americas, Inc.(*)
	PUBG Amsterdam B.V.	PUBG Amsterdam B.V.
	PUBG Mad Glory, LLC	PUBG Mad Glory, LLC
	PUBG Shanghai	PUBG Shanghai
	KP PTE. LTD.	KP PTE. LTD.
	Striking Distance Studios, Inc.	Striking Distance Studios, Inc.
	PUBG Japan Corporation	PUBG Japan Corporation
	Krafton Ventures, L.L.C.	Krafton Ventures, L.L.C.
	Krafton Ventures Fund, L.P.	Krafton Ventures Fund, L.P.
	KRAFTON Ventures, Inc.	KRAFTON Ventures, Inc.
	PUBG Entertainment, Inc.	PUBG Entertainment, Inc.
	Indestructible Frying Pan, LLC	Indestructible Frying Pan, LLC
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	Striking Distance Studios Spain, S.L.
	En Masse Entertainment Texas, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED
	㈜드림모션	㈜드림모션
	㈜띵스플로우	㈜띵스플로우
	㈜팁토우게임즈	㈜팁토우게임즈
	Krafton Global GP, LLC	Krafton Global GP, LLC
	Krafton Global, LP	Krafton Global, LP
	Thingsflow Inc.	Thingsflow Inc.
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	Unknown Worlds Entertainment, Inc.
	SDS Interactive Canada Inc.	SDS Interactive Canada Inc.
	Unknown Worlds Entertainment, Ltd (UK)	Unknown Worlds Entertainment, Ltd (UK)
	㈜5민랩	**㈜5민랩**
	Neon Giant AB	Neon Giant AB
	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.
	En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment, Inc.
	VECTOR NORTH s.r.o.	-
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사
	㈜히든시퀀스	㈜히든시퀀스
	1Up Ventures, L.P	1Up Ventures, L.P
	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드

	NODWIN GAMING PRIVATE LIMITED	NODWIN GAMING PRIVATE LIMITED
	㈜언노트	㈜언노트
	Loco Interactive Pte Limited	Loco Interactive Pte Limited
	Nasadiya Technologies Private Limited	Nasadiya Technologies Private Limited
	미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호	미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호
	㈜서울옥션블루	㈜서울옥션블루
	㈜엑스바이블루	㈜엑스바이블루
	Tamatem Inc.	Tamatem Inc.
	Nautilus Mobile App Private Limited	Nautilus Mobile App Private Limited
	Mebigo Labs Private Limited	Mebigo Labs Private Limited
	스마트 케이앤비 부스터 펀드	스마트 케이앤비 부스터 펀드
	㈜너바나나	㈜너바나나
	1Up Ventures Fund II	1Up Ventures Fund II
	㈜퍼니스톰	-
	ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED	-
기타 특수관계자	Chicken Dinner Industries, LLC	Chicken Dinner Industries, LLC
	㈜보이저엑스	㈜보이저엑스
	본엔젤스페이스메이커펀드2	본엔젤스페이스메이커펀드2

(*) 당분기 중 PUBG Santa Monica, Inc.의 사명이 Krafton Americas, Inc.으로 변경되었습니다.

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

(당분기) (단위:천원)

구분	회사명	수익			비용		사업양수
		영업수익	금융수익(*1)	기타수익(*2)	영업비용	금융비용(*1)	
종속기업(*3)	㈜블루홀스튜디오	305,881	5,307	-	20,154	939	6,000,000
	라이징윙스㈜	55,497	-	-	-	-	-
	Krafton Americas, Inc.	-	25,198	430	12,470,407	-	-
	PUBG Amsterdam B.V.	224,402	-	-	7,045,750	-	-
	PUBG Mad Glory, LLC	-	31,977	8,198	4,173,597	-	-
	PUBG Shanghai	-	-	-	2,354,233	-	-
	KP PTE. LTD.	-	6,904	1,970	-	-	-
	Striking Distance Studios, Inc.	-	658,048	1,168	23,456,463	-	-
	PUBG Japan Corporation	-	1,472	1,581,390	1,255,974	-	-
	PUBG Entertainment, Inc.	-	-	-	31,676	-	-
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	-	756,228	-	-
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	-	1,537,882	-	-
	㈜드림모션	7,147	-	-	28,098	-	-
	㈜띵스플로우	131,742	97,433	-	-	579	-
	㈜팁토우게임즈	-	74	-	-	13	-
	SDS Interactive Canada Inc.	-	-	-	962,745	-	-
	㈜5민랩	20,376	-	-	-	-	-
	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	-	-	-	1,058,005	-	-
	소계	745,045	826,413	1,593,156	55,151,212	1,531	6,000,000

관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	91,217	-	65,931	602,217	-
	㈜너바나나	-	4,741	-	-	-	-
	소계	-	95,958	-	65,931	602,217	-
합 계		745,045	922,371	1,593,156	55,217,143	603,748	6,000,000

(*1) 리스관련 손익이 포함된 금액입니다.

(*2) 대손충당금환입액 1,581,390천원이 포함된 금액입니다.

(*3) 단순 구매대행 거래는 포함되지 않았습니다.

(전분기) (단위:천원)

구분	회사명	수익			비용		
		영업수익	금융수익(*1)	기타수익	영업비용	금융비용(*1)	기타비용(*2)
종속기업(*3)	㈜블루홀스튜디오	532,758	13,887	394,270	-	919	-
	라이징윙스㈜	25,690	-	44,139	-	-	1,000,000
	Krafton Americas, Inc.	-	28,304	1,696	11,428,657	-	-
	PUBG Amsterdam B.V.	224,402	-	-	4,668,900	-	-
	PUBG Mad Glory, LLC	-	-	1,788	7,623,235	-	-
	PUBG Shanghai	-	-	-	2,087,220	-	-
	KP PTE. LTD.	-	3,379	-	-	-	-
	Striking Distance Studios, Inc.	-	83,400	2,075	35,024,855	-	-
	PUBG Japan Corporation	-	2,597	-	2,317,229	-	-
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	-	963,077	-	-
	Bonus XP, Inc.	-	-	-	-	-	3,869,704
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	-	1,225,254	-	-
	주식회사 비트윈어스	2,897	633	5,099	1,120	89	-
	㈜드림모션	4,786	-	7,973	-	-	-
	㈜띵스플로우	539	66,425	-	-	519	-
	㈜팀토우게임즈	14	98	-	-	13	-
	SDS Interactive Canada Inc.	-	-	-	663,902	-	-
	소계	791,086	198,723	457,040	66,003,449	1,540	4,869,704
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	97,804	-	70,147	316,663	-
	Nodwin Gaming Private Limited	-	-	-	45,974	-	-
	Tamatem Inc.	-	-	-	8,384	-	-
	소계	-	97,804	-	124,505	316,663	-
기타 특수관계자	㈜보이저엑스	-	-	-	26,400	-	-
합 계		791,086	296,527	457,040	66,154,354	318,203	4,869,704

(*1) 리스관련 손익이 포함된 금액입니다.

(*2) 대손상각비 4,869,704천원이 포함된 금액입니다.

(*3) 단순 구매대행 거래는 포함되지 않았습니다.

(3) 당분기말과 전기말 현재 특수관계자와의 중요 채권채무잔액은 다음과 같습니다.

(당분기말) (단위:천원)

구분	회사명	채권(*1)			채무	
		매출채권	대여금	기타채권(*2)	미지급금	기타채무(*2)
종속기업	㈜블루홀스튜디오	138,730	-	489,531	416,437	199,339
	라이징윙스㈜	226,096	21,300,000	3,260,641	761	-
	Krafton Americas, Inc.	-	-	1,293,839	5,364,176	124,028
	PUBG Amsterdam B.V.	-	-	986,387	2,318,670	2,282,363
	PUBG Mad Glory, LLC	-	3,911,400	277,756	1,600,935	(347,737)
	PUBG Shanghai	6,313,398	-	409,496	1,668,449	(65,710)
	KP PTE. LTD.	-	662,384	117,398	-	-
	Striking Distance Studios, Inc.	-	14,203,873	9,481,599	10,064,828	2,881
	PUBG Japan Corporation	-	1,054,260	22,964	202	(99,731)
	Krafton Ventures, L.L.C.	-	-	41	-	-
	Krafton Ventures Fund, L.P.	-	-	50	-	-
	KRAFTON Ventures, Inc.	-	-	50	-	-
	PUBG Entertainment, Inc.	-	-	50	22,584	-
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	292	416,426	-
	En Masse Entertainment Texas, Inc.	-	21,741,443	5,637	-	-
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	13,086	315,496	49,968
	㈜드림모션	2,485	-	105,028	23,561	8,541
	㈜띵스플로우	28,498	12,000,000	250,187	247	79,853
	㈜팁토우게임즈	-	-	7,799	7	2,136
	Thingsflow Inc.	-	-	13	13	-
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	-	-	20,464	6,121	6,194
	SDS Interactive Canada Inc.	-	-	124	305,338	-
	㈜5민랩	7,012	-	3,492	5,296	-
	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	-	-	44,736	398,740	-
	En Masse Entertainment, Inc.	-	27,403,192	440,614	-	-
	소계	6,716,219	102,276,552	17,231,274	22,928,287	2,242,125
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	-	3,863,036	-	59,070,265
	Tamatem Inc.	-	-	117,342	-	-
	㈜너바나나	-	-	7,500,000	-	-
	소계	-	-	11,480,378	-	59,070,265
합 계		6,716,219	102,276,552	28,711,652	22,928,287	61,312,390

(*1) 채권은 대손충당금 차감전 금액이며, 채권에 대한 대손충당금은 72,204,422천원입니다.

(*2) 리스관련 채권채무 금액이 포함되어 있습니다.

(전기말) (단위:천원)

구분	회사명	채권(*1)			채무	
		매출채권	대여금	기타채권(*2)	미지급금	기타채무(*2)
종속기업	㈜블루홀스튜디오	444,133	-	2,375,677	50,104	178,246
	라이징윙스㈜	226,575	21,300,000	3,260,123	194	-
	Krafton Americas, Inc.	-	5,697,193	1,347,775	4,900,681	73,155
	PUBG Amsterdam B.V.	-	-	938,046	3,663,075	2,225,519

	PUBG Mad Glory, LLC	-	-	179,334	1,726,366	(470,712)
	PUBG Shanghai	6,056,696	-	467,429	3,056,543	(137,738)
	KP PTE. LTD.	-	646,108	106,799	-	-
	Striking Distance Studios, Inc.	510,172	56,862,129	9,687,076	35,848,695	3,936
	PUBG Japan Corporation	-	2,635,650	25,377	1,083,265	(173,260)
	Krafton Ventures, L.L.C.	-	-	41	-	-
	Krafton Ventures Fund, L.P.	-	-	50	-	-
	KRAFTON Ventures, Inc.	-	-	41	-	-
	PUBG Entertainment, Inc.	-	-	50	31,535	-
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	340	-	-
	Bonus XP, Inc.	-	21,741,443	5,637	-	-
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	6,742	762,839	(10,525)
	㈜드림모션	2,924	-	105,515	-	-
	㈜띵스플로우	20,270	5,500,000	152,734	-	79,899
	㈜팁토우게임즈	-	-	8,580	4	2,122
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	-	-	15,055	167,741	21,642
	SDS Interactive Canada Inc.	-	-	7,969	493,881	-
	㈜5민랩	9,371	-	1,363	-	-
	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	-	-	43,397	-	-
	En Masse Entertainment, Inc.	-	27,403,192	440,614	-	-
	소계	7,270,141	141,785,715	19,175,764	51,784,923	1,792,284
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	-	3,771,819	-	61,956,634
	Tamatem Inc.	-	-	114,057	-	-
	㈜너바나나	-	640,000	1,389	-	-
	소계	-	640,000	3,887,265	-	61,956,634
합 계		7,270,141	142,425,715	23,063,029	51,784,923	63,748,918

(*1) 채권은 대손충당금 차감전 금액이며, 채권에 대한 대손충당금은 73,785,812천원입니다.

(*2) 리스관련 채권채무 금액이 포함되어 있습니다.

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

(당분기) (단위:천원)

구분	회사명	자금대여 거래		리스 거래		현금출자거래 등
		대여	회수	리스부채 상환	리스채권 회수	출자
종속기업	㈜블루홀스튜디오	-	-	-	161,617	6,000,000
	라이징윙스㈜	-	-	-	-	8,999,849
	Krafton Americas, Inc.	-	5,702,850	-	-	-
	PUBG Mad Glory, LLC	3,851,100	-	-	-	-
	Striking Distance Studios, Inc.	-	43,088,200	-	-	-
	PUBG Japan Corporation	-	1,581,390	-	-	-
	㈜띵스플로우	6,500,000	-	-	-	-
	㈜팁토우게임즈	-	-	-	788	-
	소계	10,351,100	50,372,440	-	162,405	14,999,849
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	-	3,017,048	-	-
	㈜너바나나	-	640,000	-	-	-
	소계	-	640,000	3,017,048	-	-
합 계		10,351,100	51,012,440	3,017,048	162,405	14,999,849

(전분기) (단위:천원)

구분	회사명	자금대여 거래		리스 거래		현금출자거래 등	
		대여	회수	리스부채 상환	리스채권 회수	출자	전환사채 취득
종속기업	㈜블루홀스튜디오	-	-	-	148,966	8,500,000	-
	라이징윙스㈜	1,000,000	-	-	-	-	-
	Krafton Americas, Inc.	3,071,750	5,927,500	-	-	-	-
	Bonus XP, Inc.	3,867,910	-	-	-	-	-
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	-	-	1,123,034	-
	주식회사 비트윈어스	-	-	-	4,727	-	-
	㈜띵스플로우	-	-	-	32,248	-	-
	㈜팁토우게임즈	-	-	-	741	-	-
	Krafton Global GP, LLC	-	-	-	-	239,400	-
	Krafton Global, LP	-	-	-	-	1,915,200	-
	SDS Interactive Canada Inc.	-	-	-	-	1	-
	㈜5민랩	-	-	-	-	29,999,948	-
	소계	7,939,660	5,927,500	-	186,682	41,777,583	-
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	-	4,173,714	-	-	-
	Loco Interactive Pte Limited	-	-	-	-	4,097,888	801,875
	소계	-	-	4,173,714	-	4,097,888	801,875
합 계		7,939,660	5,927,500	4,173,714	186,682	45,875,471	801,875

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

특수관계자명	보증 등의 내용	보증제공처	통화	보증 또는 담보 금액
Striking Distance Studios, Inc.	임차료 관련 지급보증	Sunset Building Company, LLC	USD	2,280,000
Krafton Americas, Inc.	임차료 관련 지급보증	Water Garden Realty Holdings LLC 등	USD	813,600
Krafton Americas, Inc.	법인카드 발급 보증	Citibank N.A.	USD	600,000
PUBG Mad Glory, LLC				
Striking Distance Studios, Inc.				
PUBG Mad Glory, LLC	사무실 임차료 보증	25 West Main Office LLC	USD	1,730,312

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
급여및상여	2,417,455	423,953
주식보상비용	3,784,824	(23,766,025)
퇴직급여	44,317	44,177
합 계	6,246,596	(23,297,895)

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

21. 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
PC	169,443,669	98,881,750
모바일	345,060,725	392,701,812
콘솔	4,310,274	3,954,526
기타	920,520	3,097,014
합 계	519,735,188	498,635,102

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

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
주요고객(A)	322,508,495	321,483,913

22. 사업결합

(1) 당사는 2023년 1월 2일을 기준으로 종속기업인 ㈜블루홀스튜디오로부터 '프로젝트 블루' 게임 제작 사업 및 그 관련 사업 일체를 6,000백만원에 인수하였습니다. 동 사업양수도는 동일지배 하의 사업결합에 해당하므로 당사는 사업양수도를 장부금액법으로 회계처리하였습니다.

(2) ㈜블루홀스튜디오의 '프로젝트 블루' 게임 제작 사업 및 그 관련 사업 일체에 대하여 지불한 이전대가와 취득일에 인수한 자산, 부채의 가액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	금액
이전대가	
현금	6,000,000
이전대가 합계	6,000,000
취득한 자산과 인수한 부채의 계상액	
유형자산	44,173
기타유동금융부채	(99,005)
기타비유동금융부채	(73,261)
확정급여부채	(73,583)
인수한 순자산 장부금액	(201,676)
투자차액(자본잉여금)	6,201,676
합계	6,000,000

6. 배당에 관한 사항

가. 배당에 관한 사항

당사는 2021년 8월 유가증권 상장 이후 상장회사로서 주주가치 제고를 위한 다양한 정책을 검토하였고, 2023년 2월 7일 이사회 결의로 2023년~2025년의 3개년 주주환원정책을 수립하였습니다. 매년 전년도 잉여현금흐름(FCF)에서 투자금액을 제외한 금액의 40% 한도 내에서 자기주식을 취득하고, 2023년에는 취득한 자기주식 100% 전량 소각, 2024년~2025년에는 취득한 자기주식 최소 60% 이상을 소각할 계획입니다. 당사는 향후에도 대내외 경영환경 및 제반 여건 변화를 반영하여 주주환원 정책을 지속해 나갈수 있도록 노력할 예정입니다.
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. 주요배당지표

구 분	주식의 종류	당기	전기	전전기

		제17기 1분기	제16기	제15기
주당액면가액(원)		100	100	100
(연결)당기순이익(백만원)		267,225	500,154	519,878
(별도)당기순이익(백만원)		285,881	487,143	542,202
(연결)주당순이익(원)		5,685	10,666	12,022
현금배당금총액(백만원)		-	-	-
주식배당금총액(백만원)		-	-	-
(연결)현금배당성향(%)		-	-	-
현금배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주식배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 현금배당금(원)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 주식배당(주)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-

※ 상기 '(연결)주당순이익(원)'은 기본주당이익 기준입니다.

다. 과거 배당 이력

(단위: 회, %)

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

※ 당사는 최근 5년간 배당을 지급한 이력이 없습니다.

7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항

7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적

[지분증권의 발행 등과 관련된 사항]

가. 증자(감자)현황

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				
		종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	비고
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	-
2021.04.15	주식매수선택권행사	보통주	6,750	500	5,016	-
2021.04.15	주식매수선택권행사	보통주	56,976	500	7,262	-
2021.05.04	주식분할	보통주	34,483,852	100	-	-
2021.05.24	주식매수선택권행사	보통주	169,255	100	1,452	(주3)
2021.08.06	유상증자(일반공모)	보통주	5,624,000	100	498,000	증자비율 13%
2021.08.18	주식매수선택권행사	보통주	53,375	100	1,003	(주3)
2021.10.08	주식매수선택권행사	보통주	5,000	100	1,452	(주3)
2021.10.08	주식매수선택권행사	보통주	100	100	44,000	(주3)
2021.12.08	주식매수선택권행사	보통주	10,500	100	1,452	(주3)
2022.01.13	주식매수선택권행사	보통주	5,000	100	1,452	(주3)
2022.02.08	주식매수선택권행사	보통주	100,000	100	1,003	(주3)
2022.12.09	주식매수선택권행사	보통주	9,500	100	1,452	(주3)
2023.01.12	주식매수선택권행사	보통주	155,745	100	1,452	(주3)

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

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

(주3) 2021.05.04 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)로 인하여 주식매수선택권 주당발행가격이 조정되었으며, 원단위 미만은 절사하여 기재하였습니다.

[채무증권의 발행 등과 관련된 사항]

가. 채무증권 발행실적

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 백만원, %)

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

나. 기업어음증권 미상환 잔액

(기준일 : 2023.03.31) (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	-	-	-	-	-	-	-	-	-

다. 단기사채 미상환 잔액

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 백만원)

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

라. 회사채 미상환 잔액

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 백만원)

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

마. 신종자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 백만원)

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

바. 조건부자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 백만원)

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

7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적

가. 공모자금의 사용내역

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 백만원)

구 분	회차	납입일	증권신고서 등의 자금사용 계획		실제 자금사용 내역		차이발생 사유 등
			사용용도	조달금액	내용	금액	
유가증권시장 신규상장	-	2021.08.05	시설자금	409,127	시설자금	7,527	진행중
유가증권시장 신규상장	-	2021.08.05	운영자금	356,668	운영자금	368,652	글로벌 사업 영역 확장 등
유가증권시장 신규상장	-	2021.08.05	타법인증권 취득자금	2,006,949	타법인증권 취득자금	933,944	진행중

※ 상기 '조달금액'은 인수인에 대한 추가 인수수수료가 포함된 발행제비용을 제외한 금액입니다.

※ 상기 '실제 자금사용 내역'은 당사의 영업, 시장환경 및 경영환경 등을 고려하여 변동될 가능성이 있습니다.

8. 기타 재무에 관한 사항

가. 재무제표 재작성 등 유의사항

(1) 재무제표 재작성

1) 연결재무제표

연결회사는 2021년 12월 9일에 Unknown Worlds Entertainment, Inc.를 취득하였으며, 취득일 현재 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치를 독립적인 기관을 통하여 평가하고자 하였으나 제15기(2021년)말까지 수행 완료하지 못하였습니다.

연결회사는 제16기(2022년) 중 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치에 대하여 독립적인 기관을 통해 평가를 완료하였으며, 기업회계기준서 1103호 문단 45에 따라 비교 표시되는 제15기(2021년) 연결재무상태표가 재작성되었습니다.

(단위: 백만원)

계정과목	제15기 (2021년)	
	재작성 전	재작성 후
유동자산	3,653,733	3,653,732
비유동자산	1,981,368	2,064,095
자산총계	5,635,101	5,717,827
유동부채	638,188	638,188
비유동부채	388,668	471,395
부채총계	1,026,856	1,109,583
자본총계	4,608,244	4,608,244
부채와자본총계	5,635,100	5,717,827

연결회사는 종속기업 중 En Masse Entertainment Texas, Inc.가 영위하고 있던 게임개발 영업을 매각하여, 해당 영업의 손익과 현금흐름을 중단영업으로 분류하였습니다. 제16기(2022년)말 현재 비교 표시되는 기간의 연결포괄손익계산서는 계속영업으로부터 분리된 중단영업을 보여주기 위해 재작성되었습니다.

(단위: 백만원)

구분	제16기 (2022년)		제15기 (2021년)	
	재작성 전	재작성 후	재작성 전	재작성 후
영업수익	1,854,235	1,854,016	1,886,316	1,885,352
영업이익	737,683	751,607	639,639	650,608
법인세비용차감전순이익	668,398	683,877	750,386	761,169
계속영업당기순이익	500,154	515,175	519,878	530,255
중단영업당기순손실	-	(15,021)	-	(10,378)
당기순이익	500,154	500,154	519,878	519,878

당분기말 현재 비교 표시되는 기간의 연결포괄손익계산서는 계속영업으로부터 분리된 중단영업을 보여주기 위해 재작성되었습니다.

(단위: 백만원)

구분	제16기 1분기 (2022년 1분기)	
	재작성 전	재작성 후
영업수익	522,936	522,971
영업이익	318,041	314,964
법인세비용차감전순이익	335,816	332,730
계속영업당기순이익	248,212	248,212
중단영업당기순손실	-	(2,980)
당기순이익	245,232	245,232

연결회사는 2022년 11월 23일에 Neon Giant AB를 취득하였으며, 취득일 현재 Neon Giant AB의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치를 독립적인 기관을 통하여 평가하고자 하였으나 제16기(2022년)말까지 수행 완료하지 못하였습니다.
연결회사는 당분기 중 Neon Giant AB의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치에 대하여 독립적인 기관을 통해 평가를 완료하였으며, 기업회계기준서 1103호 문단 45에 따라 비교 표시되는 제16기(2022년) 연결재무상태표가 재작성되었습니다.

(단위: 백만원)

계정과목	제16기 (2022년)	
	재작성 전	재작성 후
유동자산	3,892,606	3,892,564
비유동자산	2,137,706	2,145,220
자산총계	6,030,312	6,037,784
유동부채	411,185	411,460
비유동부채	506,277	509,919
부채총계	917,462	921,379
자본총계	5,112,850	5,116,405
부채와자본총계	6,030,312	6,037,784

2) 별도재무제표
당사는 2021년 12월 9일에 Unknown Worlds Entertainment, Inc.를 취득하였으며, 취득일 현재 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치를 독립적인 기관을 통하여 평가하고자 하였으나 제15기(2021년)말까지 수행 완료하지 못하였습니다.
이에 따라, 제16기(2022년) 중 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치에 대하여 독립적인 기관을 통해 평가를 완료하였으며, 기업회계기준서 1103호 문단 45에 따라 비교표시되는 제15기(2021년) 재무상태표가 재작성되었습니다.

(단위: 백만원)

계정과목	제15기 (2021년)	
	재작성 전	재작성 후
유동자산	3,466,888	3,466,888
비유동자산	2,014,166	2,024,681
자산총계	5,481,054	5,491,569
유동부채	550,907	550,906
비유동부채	338,069	348,584
부채총계	888,975	899,490
자본총계	4,592,079	4,592,079
부채와자본총계	5,481,054	5,491,569

(2) 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도
최근 3사업연도 재무제표를 이해하거나 기간별로 비교하는데 주의하여야 할 주요 합병 등의 사항은 다음과 같습니다.

1) 합병
① ㈜띵스플로우의 ㈜비트윈어스 흡수합병
당사의 종속회사 ㈜띵스플로우는 2022년 4월 사업시너지 효과 극대화 및 경영효율성 증대를 통한 기업가치 제고를 위하여 당사가 보유하는 ㈜비트윈어스 지분 100%를 양수하였습니다. 양수금액은 93억원이며, 지분 양수 후 2022년 6월 ㈜띵스플로우는 ㈜비트윈어스를 흡수합병하였습니다.

2) 자산양수도
① ㈜크래프톤의 ㈜드림모션 지분 인수
당사는 2021년 6월 개발역량 확보를 위하여 ㈜드림모션에 대한 투자계약을 체결하고, ㈜드림모션의 지분 100%를 취득하였습니다. 이 중, 이준영, 류성중이 소유하고 있는 ㈜드림모션 지분 일부에 대해서는 당사의 자기주식 25,342주로 매수대금을 지급하였으며, 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2021년 5월 13일에 공시한 '주요사항보고서(자기주식처분결정)'를 참고하여 주시기 바랍니다.

구분	내용

인수 방법	지분 100% 취득			
계약체결일	2021년 5월 24일			
인수 내역	매수인	매도인	주식 수	금액
	㈜크래프톤	이준영, 류성중 외 15인	보통주 118,670주 우선주 13,333주	400억원

② ㈜크래프톤의 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 지분 인수
당사는 2021년 10월 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화를 위하여, 미국 소재의 게임 개발사 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 지분 100% 취득을 결의하였습니다. 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2021년 10월 29일 및 2021년 12월 9일에 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수결정)' 및 'XI.그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항' - '4.작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항 - '가.합병 등의 사후정보'를 참고하여 주시기 바랍니다.

구분	내용			
인수 방법	지분 100% 취득			
계약체결일	2021년 10월 29일			
인수 내역	매수인	매도인	주식 수	금액
	㈜크래프톤	Adam Max McGuire외 7인	402,225주	USD 803백만

③ ㈜크래프톤의 ㈜비트윈어스 지분 양도
당사는 2022년 4월 사업 시너지 효과 극대화 및 경영효율성 증대를 통한 기업가치 제고를 위하여 당사가 보유하는 ㈜비트윈어스 지분 100%를 ㈜띵스플로우에 양도하였습니다. 양도금액은 93억원이며, 지분 양도 후 2022년 6월 ㈜띵스플로우는 ㈜비트윈어스를 흡수합병하였습니다.

(3) 재무제표 이용에 유의할 사항
감사보고서상 강조사항과 핵심감사사항은 다음과 같습니다.

사업연도	감사인	감사의견	강조사항 등	핵심감사사항
제17기 1분기(당분기)	삼정회계법인	-	-	-
제16기(전기)	삼정회계법인	적정	-	Unknown Worlds Entertainment, Inc. 손상평가
제15기(전전기)	한영회계법인	적정	-	게임매출 수익의 발생사실과 기간귀속

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

나. 대손충당금 설정현황

(1) 계정과목별 대손충당금 설정내용

(단위 : 백만원)

구 분	계정과목	채권금액	대손충당금	대손충당금 설정률
제17기 1분기	매출채권	641,438	3,287	0.5%
	미수수익	1,598	0	0.0%
	미수금	30,324	690	2.3%
	선급금	57,093	0	0.0%
	선급비용	30,615	0	0.0%
	대여금	80,066	22	0.0%
	금융상품	57,436	0	0.0%
	보증금	37,923	0	0.0%
	리스채권	43,209	0	0.0%
	기타	685	0	0.0%
	합계	980,387	3,999	0.4%
제16기	매출채권	530,710	5,151	1.0%
	미수수익	1,350	0	0.0%
	미수금	32,087	690	2.2%
	선급금	40,200	0	0.0%
	선급비용	36,531	0	0.0%
	대여금	85,387	22	0.0%
	금융상품	59,954	0	0.0%
	보증금	37,374	0	0.0%
	리스채권	45,859	0	0.0%
	기타	922	0	0.0%
	합계	870,374	5,863	0.7%
제15기	매출채권	532,668	1,938	0.4%
	미수수익	1,840	1,341	72.9%
	미수금	17,179	1,160	6.8%
	선급금	12,545	0	0.0%
	선급비용	37,251	0	0.0%
	대여금	16,203	15,220	93.9%
	금융상품	34,287	0	0.0%
	보증금	33,195	0	0.0%
	리스채권	8,323	0	0.0%
	기타	594	0	0.0%
	합계	694,085	19,659	2.8%

(2) 대손충당금 변동현황

(단위 : 백만원)

구분	제17기 1분기	제16기	제15기
1. 기초대손충당금잔액합계	5,863	19,659	8,531
2. 순대손처리액(①-②±③)	(19)	(17,079)	(6,898)
① 대손처리액(상각채권액)	(19)	(17,079)	(6,590)
② 상각채권회수액	0	0	309
③ 기타증감액	0	0	0
3. 대손상각비계상(환입)액	(1,845)	3,261	978
4. 연결범위변동	0	22	17,048
5. 기말대손충당금잔액합계	3,999	5,863	19,659

(3) 매출채권관련 대손충당금 설정방침
1) 대손충당금 설정방침
당사는 개별적으로 중요한 채권에 대하여 손상징후 여부를 판단하여 그에 해당하는 항목에 대해서는 개별 손상검토를 실시하고, 그 외의 개별 손상검토 결과 손상차손을 인식하지 않은 채권에 대해서는 집합적 손상검토를 수행합니다.

2) 대손처리기준
매출채권 등에 대해 아래와 같은 사유발생시 실대손처리를 하고 있습니다.
- 파산, 부도, 강제집행, 사업의 폐지, 채무자의 사망, 실종 등으로 인해 채권의 회수불능이 객관적으로 입증된 경우
- 소송에 패소하였거나 법적 청구권이 소멸한 경우
- 외부 채권회수 전문기관이 회수가 불가능하다고 통지한 경우
- 담보설정 부실채권, 보험Cover 채권은 담보물을 처분하거나 보험사로부터 보험금을 수령한 경우
- 회수에 따른 비용이 채권금액을 초과하는 경우

(4) 공시서류 작성기준일 현재 경과기간별 매출채권 잔액 현황

(단위 : 백만원)

구분	90일 이내	180일 이내	270일 이내	1년 이내	1년 초과	개별 손상채권	합계
금액	639,179	47	17	34	2,194	0	641,438
구성비율	99.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.3%	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				
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,235,658,943	2,235,658,943	2,450,603,157	2,450,603,157
당기손익-공정가치측정금융자산	144,120,742	144,120,742	142,676,249	142,676,249
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	80,553,404	80,553,404	83,396,737	83,396,737
파생상품자산	1,759,567	1,759,567	1,759,509	1,759,509
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	980,324,566	980,324,566	674,689,124	674,689,124
매출채권	638,150,574	638,150,574	525,559,384	525,559,384
기타유동금융자산	165,693,126	165,693,126	175,141,725	175,141,725
기타비유동금융자산	40,942,540	40,942,540	40,288,565	40,288,565
기타금융자산				
유동리스채권	12,013,349	12,013,349	12,045,012	12,045,012
비유동리스채권	31,195,974	31,195,974	33,813,542	33,813,542
금융자산 합계	4,330,412,785	4,330,412,785	4,139,973,004	4,139,973,004
공정가치로 측정된 부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	245,046,911	245,046,911	234,747,389	234,747,389
상각후원가로 측정된 부채				
단기차입금 및 유동성장기차입금	7,000,000	7,000,000	7,000,000	7,000,000
기타유동금융부채 (*1)	148,138,445	148,138,445	213,889,685	213,889,685
기타비유동금융부채 (*2)	45,108,610	45,108,610	41,380,200	41,380,200
기타금융부채				
유동리스부채	56,528,347	56,528,347	57,243,713	57,243,713
비유동리스부채	128,117,944	128,117,944	139,873,938	139,873,938
금융부채 합계	629,940,257	629,940,257	694,134,925	694,134,925

(*1) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 부채 51,105,566천원(전기말 : 81,434,321천원)이 포함되어 있습니다.

(*2) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 부채 37,153,266천원(전기말 : 33,502,392천원)이 포함되어 있습니다.

(2) 공정가치 서열체계

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

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

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

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

(당분기말) (단위:천원)

구 분	수준 1	수준 2	수준 3	합 계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	2,235,658,943	144,120,742	2,379,779,685
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	45,330,712	-	35,222,692	80,553,404
파생상품자산	-	-	1,759,567	1,759,567
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	245,046,911	245,046,911

(전기말) (단위:천원)

구 분	수준 1	수준 2	수준 3	합 계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	2,450,603,157	142,676,249	2,593,279,406
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	47,857,220	-	35,539,517	83,396,737
파생상품자산	-	-	1,759,509	1,759,509
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	234,747,389	234,747,389

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

IV. 이사의 경영진단 및 분석의견

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

V. 회계감사인의 감사의견 등

1. 외부감사에 관한 사항

가. 회계감사인의 감사의견 등

(1) 회계감사인의 명칭 및 감사의견

사업연도	감사인	감사의견	강조사항 등	핵심감사사항
제17기 1분기(당분기)	삼정회계법인	-	-	-
제16기(전기)	삼정회계법인	적정	-	Unknown Worlds Entertainment, Inc. 손상평가
제15기(전전기)	한영회계법인	적정	-	게임매출 수익의 발생사실과 기간귀속

(2) 감사용역 체결현황

(단위 : 백만원, 시간)

사업연도	감사인	내 용	감사계약내역		실제수행내역	
			보수	시간	보수	시간
제17기 1분기(당분기)	삼정회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	1,050	10,300	150	1,400
제16기(전기)	삼정회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	940	9,216	940	9,329
제15기(전전기)	한영회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	975	6,431	975	9,407

(3) 회계감사인과의 비감사용역 계약체결 현황

(단위 : 백만원)

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제17기 1분기(당분기)	2022.07.22	국제거래정보 통합보고서 작성 지원	2023.01~2023.12	45	(주1)
	-	-	-	-	-
제16기(전기)	2022.03.04	이전가격보고서 작성 지원	2022.03~2022.07	18	-
	2022.07.22	국제거래정보 통합보고서 작성 지원	2022.07~2022.12	81	-
	2022.08.04	법인세 경정청구	2022.08~통지서 수령일	-	(주2)
제15기(전전기)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-

(주1) 제16기(전기)에 체결한 용역계약을 연장하였습니다.

(주2) 환급세액의 10%가 용역보수로 지급될 예정이며, 해당 용역보수의 최대 한도액은 4억원입니다.

(4) 내부감사기구가 회계감사인과 논의한 결과

구분	일자	참석자	방식	주요 논의 내용
1	2023.02.07	회사 : 감사위원회 위원 3명 외부감사인 : 업무수행이사 및 담당 회계사 (2인)	대면회의 (화상)	1) 2022년 회계감사 진행경과 논의 2) 내부회계관리제도 감사 진행경과 논의 3) 연간 감사업무 일정 논의 4) 기타 협의사항 논의
2	2023.03.06	회사 : 감사위원회 위원 3명 외부감사인 : 업무수행이사 및 담당 회계사 (2인)	서면회의	1) 2022년 회계감사 결과 논의 2) 핵심감사사항 진행경과 논의 3) 내부회계관리제도 감사결과 논의 4) 기타 협의사항 논의
3	2023.05.09	회사 : 감사위원회 위원 3명 외부감사인: 업무수행이사 및 담당 회계사 (1인)	대면회의 (화상)	1) 2023년 연간 회계감사 수행 계획 2) 내부회계관리제도 감사 수행계획 3) 1분기 검토결과 논의 4) 기타 협의사항 논의

(5) 종속회사 적정의견 이외의 감사의견인 경우
공시대상기간중 회계감사인으로부터 적정의견 이외의 감사의견을 받은 종속회사는 없습니다.

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

나. 회계감사인의 변경

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. 이후 2021년 3월 31일 양사간의 계약을 통해서 한영회계법인이 외부감사인으로 선임되었습니다.
2022년 2월 14일 당사는 기존 외부감사인인 한영회계법인과 계약 기간 종료로, 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.
당사의 종속회사 라이징윙스㈜는 기존 외부감사법인인 광교회계법인과 계약 기간 종료로, 2022년 2월 14일 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.
당사의 종속회사 ㈜블루홀스튜디오는 2020년 12월 당사에서 물적분할하여 분할신설된 법인으로 2021년 2월 15일 한영회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다. ㈜블루홀스튜디오는 기존 외부감사법인인 한영회계법인과 계약 기간 종료로, 2022년 2월 11일 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.
당사의 종속회사 PUBG Amsterdam B.V.는 2020년부터 현지 외부감사 대상법인에 해당하여 2021년 7월 13일 Reanda Audit & Assurance B.V.를 외부감사인으로 선임하였습니다.
당사의 종속회사 PUBG INDIA PRIVATE LIMITED는 현지법에 따라 2021년 11월 17일 S R B & Associates LLP를 외부감사인으로 선임하였습니다.
당사의 종속회사 ㈜팁토우게임즈는 공정거래위원회 대규모기업집단 신규지정에 따라 2022년 5월 5일 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 KP PTE. LTD는 현지법에 따라 2023년 2월 14일 Lee Kim Audit PAC를 외부감사인으로 선임하였습니다.
당사의 종속회사 ㈜드림모션, ㈜띵스플로우, ㈜5민랩은 2023년 2월 24일 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받아 외부감사(기존 외부감사인 : 삼정회계법인) 대상에서 제외되었습니다.

2. 내부통제에 관한 사항

사업연도	보고일자	보고자	평가의견	결과	비고
2022년 (제16기)	2023.03.13	회계감사인	회사의 내부회계관리제도는 2022년 12월 31일 현재 「내부회계관리제도 설계 및 운영 개념체계」에 따라 중요성의 관점에서 효과적으로 설계 및 운영되고 있습니다.	특이사항 없음	-
2021년 (제15기)	2022.03.14	회계감사인	회사의 내부회계관리제도는 2021년 12월 31일 현재 「내부회계관리제도 설계 및 운영 개념체계」에 따라 중요성의 관점에서 효과적으로 설계 및 운영되고 있습니다.	특이사항 없음	-

VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항

1. 이사회에 관한 사항

가. 이사회 구성개요

(1) 이사회 구성 개요

당사의 이사회는 공시서류 작성기준일 현재 사내이사 2명, 사외이사 3명 총 5명의 이사로 구성되어 있으며, 이사회 내 감사위원회, 사외이사후보추천위원회를 설치하여 운영하고 있습니다.

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

(2) 사외이사 및 그 변동현황

(단위 : 명)

이사의 수	사외이사 수	사외이사 변동현황		
		선임	해임	중도퇴임
5	3	2	-	-

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

※ 상기 '사외이사 변동현황'은 공시서류 작성기준일이 속하는 사업연도의 개시일부터 공시서류 제출일까지 기간 동안의 현황 기준이며, 당사의 2023년 제16기 정기주주총회(2023.03.28 개최)에서 사외이사 2명이 신규 선임되었으며, 신규 선임된 사외이사의 임기 시작일은 2023.04.01입니다.

(3) 이사회의 권한 내용

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

(4) 이사회 운영규정의 주요 내용

조항	상세내용
제3조 (권한)	① 이사회는 법령 또는 정관에 정하여진 사항, 주주총회로부터 위임받은 사항, 회사경영의 기본방침 및 업무집행에 관한 중요사항을 의결한다. ② 이사회는 이사의 직무의 집행을 감독한다.
제4조 (구성)	이사회는 이사 전원(사외이사, 기타 비상무이사 포함)으로 구성한다.
제5조 (의장)	① 이사회의 의장은 이사회 결의로 정한다. ② 의장의 유고시에는 대표이사, 이사회에서 정하는 이사의 순으로 그 직무를 대행한다. 이사회에서 직무대행자를 정하지 아니하는 경우에는 임시의장을 선임할 수 있다.
제7조 (소집권자)	① 이사회는 의장이 소집한다. 그러나 의장 유고시 또는 기타 불가피한 사정으로 의장의 이사회 소집이 어려운 경우에는 제5조 제2항에서 정한 순으로 그 직무를 대행한다. ② 각 이사 또는 감사위원회는 의장에게 의안과 그 사유를 밝히어 이사회 소집을 청구할 수 있다. 의장이 정당한 사유없이 이사회 소집을 하지 아니하는 경우에는 이사회 소집을 청구한 이사나 감사위원회가 이사회를 소집할 수 있다.
제8조 (소집절차)	① 이사회를 소집함에는 회일을 정하고 그 1주 전에 각 이사에 대하여 통지를 발송하여야 한다. ② 이사회는 이사 전원의 동의가 있는 때에는 제1항의 절차없이 언제든지 회의를 열수 있다.
제11조 (이사회 내 위원회)	① 이사회는 신속하고 효율적인 의사결정을 위하여 정관이 정한 바에 따라 이사회 결의로써 이사회 내 각종의 위원회를 설치할 수 있다. ② 이사회는 다음 각호의 사항을 제외하고는 그 권한을 위원회에 위임할 수 있다. 1. 주주총회의 승인을 요하는 사항의 제안 2. 대표이사의 선임 및 해임 3. 위원회의 설치와 그 위원의 선임 및 해임 4. 정관에서 정하는 사항 ③ 위원회는 2인 이상의 이사로 구성한다. 다만, 감사위원회의 경우에는 3인 이상의 이사로 구성한다. ④ 위원회는 그 결의로 위원회를 대표할 자를 선정하여야 한다. ⑤ 위원회의 세부운영에 관한 사항은 이사회에서 별도로 정한다.

나. 중요 의결사항 등

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	이사 찬반여부				
				장병규 (출석률:100%)	김창한 (출석률:100%)	여은정 (출석률:100%)	이수경 (출석률:67%)	백양희 (출석률:67%)
1	2023.01.09	1. 중장기 주주환원정책 수립 추가검토 사항 공유의 건	-	-	-	-	-	-
		2. 대표이사 평가 및 중임 논의의 건	-	-	-	-	-	-
		3. 이사회 보강 계획 진행 현황 및 신규 이사 후보자 논의의 건	-	-	-	-	-	-
2	2023.02.07	1. 2022년 내부회계관리제도 운영실태 보고의 건	-	-	-	-	-	-
		2. 2022년 감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가 보고의 건	-	-	-	-	-	-
		3. 최고재무책임자의 2022년 리스크 관리 검토 결과 보고의 건	-	-	-	-	-	-
		4. 2022년 제16기 재무제표 및 영업보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		5. 2023년 예산 승인의 건	보류(주1)	-	-	-	-	-
		6. 중장기 주주환원정책 수립 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		7. 2023년도 전사 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		8. 대표이사 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		9. 이사회 의장 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		10. 사외이사 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		11. 제16기 정기주주총회 소집의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		12. 제16기 정기주주총회 의장 직무대행 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		13. 특수관계인과의 거래한도 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		14. 자회사 유상증자 참여 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		15. 자회사 유상증자 참여 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		16. 자회사 대여 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
3	2023.03.28	1. 대표이사 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	불참	불참
		2. 이사회 의장 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	불참	불참
		3. 자기주식 취득 및 소각의 건	가결	찬성	찬성	찬성	불참	불참
		4. 자기주식 처분의 건	가결	찬성	찬성	찬성	불참	불참

(주1) 일부 내용 재검토가 필요함에 따라 이사 전원 동의로 보류 및 재상정 예정입니다.

다. 이사회 내 위원회

기업공시서식 작성기준에 따라 감사위원회, 사외이사후보추천위원회에 관한 사항은 기재하지 않으며, 공시서류 작성기준일 현재 감사위원회와 사외이사후보추천위원회를 제외한 별도 위원회는 설치되어 있지 않습니다.

라. 이사의 독립성

(1) 이사회 구성원의 독립성

당사는 상법을 준수하여 이사 선임 및 이사회 구성에 관한 내용을 정관에 규정함에 따라, 당사의 이사는 주주총회에서 선임하며, 그 후보는 이사회와 사외이사후보추천위원회가 선정하여 주주총회에 제출할 의안으로 확정하고 있습니다. 공시서류 제출일 현재 당사의 이사 현황은 다음과 같습니다. 각 이사의 주요이력 및 인적사항은 'Ⅷ.임원 및 직원 등에 관한 사항' - '1.임원 및 직원 등의 현황'을 참고하여 주시기 바랍니다.

직명	성명	추천인	담당업무	회사와의 거래	최대주주와의 관계	임기	연임여부 (횟수)	선임배경
사내이사 (이사회의장)	장병규	이사회	이사회 의장	해당없음	본인	2011.03 ~2026.03	연임(4회)	당사 창업자로서 기업 경영, 전략, 운영 전반에 광범위하게 기여하며 당사의 글로벌 성장을 이끌어 옴. 또한, 도전적이고 진취적인 마인드를 바탕으로 한 여러 성공적인 벤처 투자 및 창업 경험과 노하우를 통해 빠르게 변화하는 글로벌 산업환경 내 당사의 성장과 입지를 공고히 하는데 크게 기여할 것으로 판단되어 의장으로 선임
사내이사 (대표이사)	김창한	이사회	경영총괄	해당없음	발행회사 등기임원	2020.03 ~2026.03	연임(1회)	배틀그라운드 IP의 글로벌 성장을 이끌어낸 게임분야의 전문가로서, 창의적이고 혁신적인 경영 비전을 제시하며 기존 사업의 성장과 신성장 동력 발굴을 적극적으로 이끌고 있음. 회사의 중장기 전략 수립을 통한 사업 경쟁력 강화와 신사업 추진을 통한 매출, IP 다각화에 중추적인 역할을 수행하며 당사의 지속가능한 성장을 견인할 적임자로 판단되어 사내이사로 선임
사외이사	여은정	이사회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2024.03	신규	중앙대학교 경영학부 교수로 한국금융학회 부회장 등을 역임하였으며, 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	P&G 중국 Vice President 및 P&G 인터내셔널 SK-II 글로벌 CEO로 P&G Korea President, ASEAN, Australia 등에서 Director 등을 역임하였으며, 글로벌 시장에서의 풍부한 경영 경험 보유, 특히 중국, 인도 등 신흥 성장국가에 대한 이해도가 높아 당사의 경쟁력 제고에 기여할 것으로 판단되어 선임
사외이사	정보라	사외이사후보 추천위원회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2023.04 ~2026.03	신규	미국 애플, 이베이 등 글로벌 IT 회사의 성장 초기 단계부터 상장 단계까지를 두루 경험한 B2C, B2B 분야의 최고제품책임자(CPO)로서 해외 다양한 지역에서 성공적인 사업 확장 경험을 보유, 급변하는 글로벌 경영환경과 시장 상황, 고객에 대한 폭넓은 경험과 노하우를 바탕으로 글로벌 사업을 영위하고 있는 당사 사업운영에 대한 예리한 시선을 제공해주실 것으로 기대되어 선임
사외이사	백양희	이사회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2024.03	신규	라엘의 공동창업자이자 CEO로 글로벌 엔터테인먼트 기업 월트디즈니 스튜디오에서 Digital Distribution Director 등을 역임하였으며, 이와 같은 경험을 토대로 콘텐츠에 대한 깊은 이해도와 젊고 새로운 시각 제시 가능할 것으로 판단되어 선임

사외이사	윤구	사외이사후보 추천위원회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2023.04 ~2026.03	신규	마이크로소프트, 삼성전자, 애플코리아 등 글로벌 빅테크 회사에서 미국, 일본, 중국 등 해외 시장에서의 성공적인 사업확장 경험을 쌓아온 글로벌 시장 성장 전략 및 디지털 마케팅 분야 전문가로 당사의 성장 전략 수립에 기여할 것으로 기대. 또한 다양한 조직 문화에 대한 이해와 조직 운영에 대한 전문성을 보유한 리더로서의 통찰력을 통해 당사 조직력 강화에 기여할 것으로 판단되어 선임

※ 상기 정보라, 윤구 사외이사는 당사의 2023년 제16기 정기주주총회(2023.03.28 개최)에서 예선되었으며 임기시작일은 2023.04.01입니다.

(2) 사외이사후보추천위원회 현황

1) 설치현황

당사는 주주총회에 사외이사후보를 추천하기 위하여 사외이사후보추천위원회를 설치하여 운영중에 있습니다. 사외이사후보추천위원회 위원장은 이수경 사외이사이며, 장병규 사내이사와 백양희 사외이사 총 3인으로 구성되어 상법 제542조의8 제4항의 규정(총 위원의 과반수를 사외이사로 구성)을 충족하고 있습니다.

2) 활동내역

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	이사 찬반여부		
				이수경 (출석률:100%)	백양희 (출석률:100%)	장병규 (출석률:100%)
1	2023.02.02	1. 사외이사 후보 정보라 추천의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		2. 사외이사 후보 윤구 추천의 건	가결	찬성	찬성	찬성

마. 사외이사의 전문성

(1) 사외이사 지원 조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
이사회 사무국	3	본부장 1명(1년 5개월) 팀장 1명(1년 1개월) 팀원 1명(1년 3개월)	이사회 운영 및 사외이사 직무수행과 관련된 지원 업무 일체

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

(2) 사외이사 교육실시 현황

교육일자	교육실시주체	참석 사외이사	불참시 사유	주요 교육내용
2021.03.26	이사회 사무국	여은정, 백양희, 이수경	Kevin Maxwell Lin (별도 일정 수행)	게임 산업 및 크래프톤 주요 비즈니스 현안 소개, 이사회 관련 안내
2022.09.08	Legal Dept.(법무실)	여은정, 백양희, 이수경	-	사외이사의 의무 및 법적 책임, 주요 규제 관련 사례 중심 소개
2022.10.27	NFT Metaverse Dept.	여은정, 백양희, 이수경	-	메타버스 산업 및 관련 프로젝트 소개

2. 감사제도에 관한 사항

가. 감사위원 현황

성명	사외이사 여부	경력	회계・재무전문가 관련		
			해당 여부	전문가 유형	관련 경력
여은정	예	서울대학교 화학공학 학사 서울대학교 화학공학 석사 미시간대학교 경제학 박사 2009~현재 중앙대학교 경영학부 교수 2020~현재 한국증권학회 이사, 금융혁신위원장 2020~현재 한국금융정보학회 감사 2020~현재 ㈜KT 사외이사 및 감사위원장 2021~현재 한국조폐공사 비상임이사	예	상법시행령 제37조 제2항 제2호유형 (회계・재무분야 학위보유자)	미시간대학교 경제학 박사 2009~현재 중앙대학교 경영학부 교수
이수경	예	연세대학교 영문학 학사 연세대학교 경영학 석사 1994~현재 P&G 중국 Safeguard, Skin&Personal Care부사장 2022~현재 P&G 인터내셔널 SK-II 글로벌 CEO	-	-	-
백양희	예	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 경영학 석사 2018~현재 라엘 공동창업자, CEO	-	-	-
정보라	예	1992~1995 하버드대학교 경제학 학사 1999~2001 스탠포드대학교 MBA 2010~2014 애플 온라인스토어 Worldwide Payments and Financing 이사 2014~2016 이베이 Global Payments Product 부사장 2016~2018 이베이코리아 최고제품책임자(CPO) 2018~2022 Bill.com 최고경험책임자(CXO), 고문 2020~현재 Remitly Global 사외이사 및 감사위원 2021~현재 DCM Ventures, DCM Operating Advisor 2022~현재 ㈜한국신용데이터 고문	-	-	-

※ 상기 정보라 사외이사는 당사의 2023년 제16기 정기주주총회(2023.03.28 개최)에서 예선되었으며 임기시작일은 2023.04.01입니다.

나. 감사위원회 위원의 독립성

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

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

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

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

다. 감사위원의 주요 활동내역

회차	개최 일자	의안내용	가결 여부	이사의 성명(출석률)		
				여은정 (100%)	이수경 (100%)	백양희 (100%)
				찬반여부		
1	2023.02.07	1. 내부회계관리제도 운영실태 보고의 건	-	-	-	-
		2. 감사위원회의 내부회계관리제도 평가보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		3. 2022년 재무실적 보고의 건	-	-	-	-
		4. 2022년 하반기 경영진단실 업무 보고의 건	-	-	-	-
		5. 감사위원회 감사보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		6. 내부감시장치에 대한 감사의 의견서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성

라. 교육실시 계획

교육일자	교육실시주체	참석 대상 감사위원	주요 교육 내용
2023.04.10	삼정KPMG아카데미	여은정, 이수경, 정보라, 백양희	자회사 감독과 연결 내부회계관리제도 평가
2023.04.18	감사위원회포럼	여은정, 이수경, 정보라, 백양희	자금사고 유형과 감사위원회가 유의할 사항
2023.06.05	삼일거버넌스센터	여은정, 이수경, 정보라, 백양희	기업가치평가, M&A, 현금흐름할인법, 실사와 재무실사 등

마. 감사위원회 교육실시 현황

교육일자	교육실시주체	참석 감사위원	불참시 사유	주요 교육내용
2021.04.22	감사위원회 포럼	여은정	이수경, 백양희(5월 교육 참석)	- 코로나시대와 ESG - ESG 관련 감사(위원회)의 역할
2021.05.03	감사위원회 포럼	이수경, 백양희	여은정(4월 교육 참석)	- 코로나시대와 ESG - ESG 관련 감사(위원회)의 역할
2021.08.12	내부회계관리팀	여은정, 이수경, 백양희	-	- 내부회계관리제도 변화에 대한 대응방안
2021.09.14	감사위원회포럼	여은정, 백양희	이수경(9/29 교육 참석)	- 코로나19로 확인한 데이터 경영의 중요성 그리고 감사위원회의 역할
2021.09.29	감사위원회포럼	이수경	여은정, 백양희(9/14 교육 참석)	- 코로나19로 확인한 데이터 경영의 중요성 그리고 감사위원회의 역할
2021.12.31	삼일감사위원회센터	여은정, 백양희	이수경(별도 일정 수행)	- 감사위원회 입문과정
2022.04.19	감사위원회포럼	여은정, 이수경, 백양희	-	- ESG 공시와 감사위원회 감독 포인트
2022.07.14	감사위원회포럼	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 기업의 리스크 관리와 내부통제의 중요성
2022.07.20	삼정KPMG아카데미	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 내부회계관리제도 감독 체크포인트 I : 설계 및 운영 관점
2022.07.20	삼정KPMG아카데미	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 내부회계관리제도 감독 체크포인트 II : 평가 및 운영 관점
2022.09.14	감사위원회포럼	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 감사위원회의 ESG 대응 현황 및 제언
2022.09.22	삼정 KPMG 감사위원회 지원센터(ACI)	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 제8회 ACI 세미나: 감사위원회의 자회사 감독과 연결 내부회계관리제도 평가
2022.11.30	감사위원회포럼	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 가상자산 관련 감사위원회의 고려사항 및 감사위원회포럼 2022년 연구사업 결과발표
2023.03.13	삼정KPMG아카데미	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 기업 자사주 관련 특성 및 회계처리, 주가 반응 등

바. 감사위원회 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Business Assessment Office (경영진단실)	4	실장 1명(2년 1개월) 팀장 2명(평균 9개월) 팀원 1명(10개월)	- 감사위원회 운영 및 감사위원회 위원 직무수행과 관련된 지원 업무 일체 - 내부감사 및 열린신고제도 운영

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

사. 준법지원인에 관한 사항

당사는 2021년 3월 31일 개최한 이사회를 통하여 상법 제542조의13 제1항에 따른 준법통제기준을 제정하였고, 2022년 5월 12일 개최된 이사회에서 아래의 준법지원인을 선임하였습니다.

(1) 준법지원인의 인적사항 및 주요경력

성 명	성별	출생년월	담당업무	주 요 경 력	결격요건 여부
노경원	남	1979.10	준법지원실장	- 서울대학교 법과대학 학사 - 캘리포니아 대학교(버클리) 방문연구원 - 김・장 법률사무소 - Wilson, Sonsini, Goodrich & Rosati - ㈜크래프톤 국내법무실	해당없음

(2) 준법지원인의 주요 활동내역 및 그 처리결과

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

항목	일시	주요내용	결과
자사주 취득 및 소각 프로세스 수립	2023.02.10~2023.03.31	적법한 절차에 기초한 취득 및 소각 프로세스 수립 지원	완료
임직원 대상 윤리서약서 등 징구	2023.03.20~2023.03.31	윤리강령 실천서약서, 미공개중요정보 보호서약서 징구	완료
준법통제 체제 운영	2023.01.01~진행중	2023년 법적 위험 조사 및 유형화, 준법통제 현황 조사	진행중
내부자거래 등 제도 운영	2023.01.01~진행중	관리대상자, 매매금지기간 등 안내, 사전신고 제도 운영	진행중
컴플라이언스 검토 시스템 운영	2023.01.01~진행중	겸업 승인, 이해 상충 등 관련 Compliance 결정 (30건)	진행중
괴롭힘 기타 위규 정식조사	2023.01.01~진행중	직장 내 괴롭힘 정식조사 3건, 기타 위규 조사 2건	진행중

(3) 준법지원인 등 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Compliance Dept. (컴플라이언스실)	4	실장 1명(1년 1개월) 팀장 1명(1년 7개월) 팀원 2명(평균 1년 4개월)	준법통제 구축, 윤리강령 기타 사규 정비 및 관리, 내부자거래 등 제도 정비, 컴플라이언스 검토 제도 정비 등

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

3. 주주총회 등에 관한 사항

가. 투표제도 현황

(기준일 : 2023.03.31)

투표제도 종류	집중투표제	서면투표제	전자투표제
도입여부	배제	도입	도입
실시여부	-	제16기(2022년도) 정기주주총회	제16기(2022년도) 정기주주총회

※ 당사는 공시서류 제출일 현재 의결권대리행사권유제도를 도입 및 실시하고 있으며, 위임 방법으로 전자위임장, 서면위임장 등을 활용하고 있습니다.

나. 소수주주권의 행사여부

당사는 공시대상기간 중 소수주주권이 행사되지 않았습니다.

다. 경영권 경쟁

당사는 공시대상기간 중 경영지배권에 관하여 경쟁이 없었습니다.

라. 의결권 현황

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 주)

구 분	주식의 종류	주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	49,237,290	-
	우선주	-	-
의결권없는 주식수(B)	보통주	2,191,418	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	47,045,872	-
	우선주	-	-

마. 주식사무

(기준일 : 2023.03.31)

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
주주명부폐쇄기준일 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 전자등록됨에 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.

바. 주주총회 의사록 요약

일자	안건	결의내용	비고
제16기 정기주주총회 (2023.03.28)	제1호 의안 재무제표 승인의 건 제2호 의안 주식매수선택권 부여의 건 제3호 의안 이사 보수 한도 승인의 건 제4호 의안 이사 선임의 건 - 제4-1호 의안 사외이사 윤구 선임의 건 - 제4-2호 의안 사내이사 장병규 선임의 건 - 제4-3호 의안 사내이사 김창한 선임의 건 제5호 의안 감사위원회 위원이 되는 사외이사 정보라 선임의 건	원안대로 가결	-
제15기 정기주주총회 (2022.03.31)	제1호 의안 재무제표 승인의 건 제2호 의안 주식매수선택권 부여의 건 제3호 의안 이사 보수 한도 승인의 건 제4호 의안 임원퇴직급여규정 개정의 건 제5호 의안 결손 보전 및 자본준비금의 이익잉여금 전입의 건 제6호 의안 정관 변경의 건	원안대로 가결	-
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	-

VII. 주주에 관한 사항

1. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 주, %)

성 명	관 계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				비고
			기 초		기 말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
장병규	본인	보통주	7,133,651	14.53	7,133,651	14.49	-
정승혜	배우자	보통주	291,517	0.59	291,517	0.59	-
이상기	친인척	보통주	259	0.00	259	0.00	-
정수환	친인척	보통주	300	0.00	300	0.00	-
김창한	발행회사 등기임원	보통주	544,255	1.11	544,255	1.11	-
여은정	발행회사 등기임원	보통주	70	0.00	70	0.00	-
김정훈	계열회사 등기임원	보통주	843,275	1.72	843,275	1.71	-
김형준	계열회사 등기임원	보통주	710,060	1.45	0	0.00	임원 퇴임
류성중	계열회사 등기임원	보통주	90,686	0.18	90,686	0.18	-
조두인	계열회사 등기임원	보통주	39,490	0.08	39,490	0.08	-
이준영	계열회사 등기임원	보통주	14,216	0.03	14,216	0.03	-
배동근	계열회사 등기임원	보통주	630	0.00	630	0.00	-
손현일	계열회사 등기임원	보통주	60	0.00	60	0.00	-
남영선	계열회사 등기임원	보통주	60	0.00	60	0.00	-
박혜리	계열회사 등기임원	보통주	60	0.00	60	0.00	-
남서현	계열회사 등기임원	보통주	60	0.00	60	0.00	-
정수영	계열회사 등기임원	보통주	60	0.00	60	0.00	-
임우열	계열회사 등기임원	보통주	60	0.00	60	0.00	-
박문형	계열회사 등기임원	보통주	6,000	0.01	6,000	0.01	-
김경희	계열회사 등기임원	보통주	2,000	0.00	2,000	0.00	-
장호준	계열회사 등기임원	보통주	119	0.00	119	0.00	-
이강석	계열회사 등기임원	보통주	81	0.00	81	0.00	-
Charles Goodhue Cleveland	계열회사 등기임원	보통주	58,004	0.12	58,004	0.12	-
Adam Maxwell McGuire	계열회사 등기임원	보통주	58,010	0.12	58,010	0.12	-
Edward James Gill	계열회사 등기임원	보통주	12,759	0.03	12,759	0.03	-
㈜본엔젤스벤처파트너스	계열회사	보통주	942,375	1.92	942,375	1.91	-
송인애	계열회사 등기임원	보통주	132,585	0.27	132,585	0.27	-
강석흔	계열회사 등기임원	보통주	7,500	0.02	7,500	0.02	-
계		보통주	10,888,202	22.18	10,178,142	20.67	-
		우선주	0	0.00	0	0.00	-

※ 기초(2023.01.01) 지분율은 발행주식총수 49,081,545주 대비 비율이며, 기말(2023.03.31) 지분율은 발행주식총수 49,237,290주 대비 비율입니다.

※ 임원 퇴임의 경우 실제 처분 수량이 아니며, 특수관계인에서 제외되는 시점에 기존 소유주식을 신고 제외하는 내용입니다.

나. 최대주주의 주요경력 및 개요

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

성명	주요 경력
장병규	2017~2020 4차산업혁명위원회 위원장 2007~현재 ㈜본엔젤스벤처파트너스 고문 2008~현재 ㈜크래프톤 사내이사, 이사회 의장

다. 최대주주 변동내역

당사는 설립일부터 공시서류 제출일 현재까지 최대주주 변동 이력이 없습니다.

2. 주식의 분포

가. 주식 소유현황

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율(%)	비고
5% 이상 주주	장병규	7,133,651	14.49	-
	IMAGE FRAME INVESTMENT(HK) LIMITED	6,641,640	13.49	-
	국민연금공단	3,061,422	6.22	-
우리사주조합		289,930	0.59	-

※ 5%이상 주주는 의결권 있는 주식을 기준으로 작성하였으며, 지분율은 발행주식총수 대비 비율입니다.

나. 소액주주현황

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 주)

구 분	주주			소유주식			비 고
	소액 주주수	전체 주주수	비율 (%)	소액 주식수	총발행 주식수	비율 (%)	
소액주주	158,952	158,994	99.97	17,607,114	47,045,872	37.43	-

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

3. 주가 및 주식거래실적

(단위 : 원, 주)

구 분		2022년 10월	2022년 11월	2022년 12월	2023년 1월	2023년 2월	2023년 3월
주가	최 고	214,000	236,500	220,000	183,900	192,000	183,500
	최 저	172,500	178,000	168,000	164,000	169,800	156,100
	평 균	183,395	212,045	181,286	172,380	177,065	169,677
거래량	최고(일)	335,329	738,955	755,748	331,718	648,464	349,777
	최저(일)	75,491	81,870	97,058	85,169	93,969	79,089
	월 간	3,403,524	5,180,755	5,718,736	3,295,221	4,043,666	3,856,946

※ 상기 '주가'는 종가 기준입니다.

VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

1. 임원 및 직원 등의 현황

가. 임원 현황

(기준일 : 2023.03.31) (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	이사회 의장	사내이사	상근	이사회 의장	카이스트 전산학 학사 카이스트 전산학 석사 카이스트 전산학 박사과정 수료 2017~2020 4차산업혁명위원회 위원장 2007~현재 ㈜본엔젤스벤처파트너스 고문 2008~현재 ㈜크래프톤 사내이사, 이사회 의장	7,133,651	-	본인	15년 1개월	2026.03.29
김창한	남	1974.09	대표이사	사내이사	상근	대표이사	카이스트 전산학 학사 카이스트 전산학 석사 카이스트 전산학 박사 2009~2015 ㈜지노게임즈 CTO, 개발 프로듀서 2015~2017 ㈜블루홀지노게임즈 개발 본부장 2017~2020 펍지㈜ 대표이사 2020~현재 ㈜크래프톤 대표이사	544,255	-	발행회사 등기임원	2년 10개월	2026.03.29
여은정	여	1973.02	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원장	서울대학교 화학공학 학사 서울대학교 화학공학 석사 미시간대학교 경제학 박사 2009~현재 중앙대학교 경영학부 교수 2020~현재 한국증권학회 이사, 금융혁신위원장 2020~현재 한국금융정보학회 감사 2020~현재 ㈜KT 사외이사 및 감사위원회 위원장 2021~현재 한국조폐공사 비상임이사	70	-	발행회사 등기임원	2년	2024.03.30
이수경	여	1966.11	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원, 사외이사후보추천위원회 위원장	연세대학교 영문학 학사 연세대학교 경영학 석사 1994~현재 P&G 중국 Safeguard, Skin&Personal Care 부사장 2022~현재 P&G 인터내셔널 SK-II 글로벌 CEO	-	-	발행회사 등기임원	2년	2024.03.30
정보라	여	1972.08	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원	하버드대학교 경제학 학사 스탠포드대학교 MBA 2010~2014 애플 온라인스토어 Worldwide Payments and Financing 이사 2014~2016 이베이 Global Payments Product 부사장 2016~2018 이베이코리아 최고제품책임자(CPO) 2018~2022 Bill.com 최고경험책임자(CXO), 고문 2020~현재 Remitly Global 사외이사 및 감사위원 2021~현재 DCM Ventures, DCM Operating Advisor 2022~현재 ㈜한국신용데이터 고문	-	-	발행회사 등기임원	-	2026.03.31

백양희	여	1979.12	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원, 사외이사후보추천위원회 위원	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 경영학 석사 2010~2017 월트디즈니 스튜디오 디렉터 2018~현재 라엘 공동창업자, CEO	-	-	발행회사 등기임원	2년	2024.03.30
윤구	남	1970.10	이사	사외이사	비상근	사외이사	노터데임대학교 경영학 학사 아이오와대학교 Organizational Theory and HR Management 박사 2003~2015 마이크로소프트 MS Store Online Senior Director 2015~2018 삼성전자㈜ 생활가전 전략마케팅 상무 2018~2021 애플코리아 사장 2022~현재 Newco Talent 공동창업자	-	-	발행회사 등기임원	-	2026.03.31
Kevin Maxwell Lin (케빈 맥스웰 린)	남	1982.03	이사	미등기	비상근	경영자문	예일대학교 Ecology & Evolutionary Biology 학사 2008~2018 Twitch 공동창업자, COO 2019~2020 Twitch CSI 2021~2022 ㈜크래프톤 사외이사 2021~현재 Metatheory CEO	-	-	발행회사 미등기임원	2년	2024.03.30
배동근	남	1977.12	이사	미등기	상근	CFO	서울대학교 화학공학 학사 매사추세츠공과대학 MBA 2003~2008 국민은행 국제금융부 2008~2018 J.P. Morgan 홍콩, 한국 IB 본부장 2018~현재 ㈜크래프톤 최고재무책임자	630	-	발행회사 미등기임원	4년 8개월	2025.02.28

※ 상기 정보라, 윤구 사외이사는 당사의 2023년 제16기 정기주주총회(2023.03.28 개최)에서 예선되었으며 임기시작일은 2023.04.01입니다.

나. 등기임원 선임 후보자 및 해임 대상자 현황

해당사항 없습니다.

다. 타회사 임원 겸직 현황

겸직자		겸직회사	
성명	직위	회사명	직위
장병규	사내이사	라이징윙스㈜	기타비상무이사
		㈜밸런스히어로	기타비상무이사
김창한	사내이사	PUBG Shanghai	대표이사
		PUBG JAPAN Corporation	대표이사
여은정	사외이사	㈜KT	사외이사 및 감사위원회 위원장
이수경	사외이사	P&G 중국	Safeguard, Skin&Personal Care 부사장
		P&G 인터내셔널	SK-II 글로벌 CEO
정보라	사외이사	Remitly Global	사외이사 및 감사위원
		DCM Ventures	DCM Operating Advisor
		㈜한국신용데이터	고문
백양희	사외이사	라엘	CEO
윤구	사외이사	Newco Talent	공동창업자
Kevin Maxwell Lin	이사	Metatheory	CEO
배동근	이사	라이징윙스㈜	기타비상무이사
		KRAFTON Ventures, Inc.	CEO

라. 직원 등 현황

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 백만원)

직원										소속 외 근로자			비고
사업부문	성별	직 원 수					평 균 근속연수	연간급여 총 액	1인평균 급여액	남	여	계	
		기간의 정함이 없는 근로자		기간제 근로자		합 계							
		전체	(단시간 근로자)	전체	(단시간 근로자)								
게임	남	1,191	1	70	1	1,261	2.2년	44,191	36	-	-	-	-
게임	여	546	3	22	0	568	2.1년	15,116	27				-
합 계		1,737	4	92	1	1,829	2.2년	59,306	33				-

※ 상기 '직원 등 현황'에는 미등기임원이 포함되어 있습니다. (등기임원 제외)

※ 상기 '직원수'는 공시서류 작성기준일 현재 기준입니다.

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

※ 상기 '1인 평균 급여액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

※ 상기 '소속 외 근로자'는 기업공시서식 작성기준에 따라 분・반기보고서에는 기재하지 않습니다.

마. 미등기임원 보수 현황

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 백만원)

구 분	인원수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
미등기임원	2	669	334	-

※ 상기 '인원수'는 공시서류 작성기준일 현재 기준입니다.

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

※ 상기 '1인 평균 급여액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

2. 임원의 보수 등

<이사·감사 전체의 보수현황>

가. 이사·감사 전체의 보수현황

(1) 주주총회 승인금액

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	주주총회 승인금액	비고
등기이사	7	10,000	-

(2) 보수지급금액

1) 이사·감사 전체

(단위 : 백만원)

인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
7	2,417	483	-

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

※ '1인당 평균보수액'은 월별 평균 급여 합산액 기준이며, 2023.04.01 임기가 시작되는 2인은 제외하고 산정하였습니다.

2) 유형별

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	2	2,274	1,137	장병규, 김창한
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	1	-	-	윤구
감사위원회 위원	4	143	48	여은정, 이수경, 정보라, 백양희
감사	-	-	-	-

※ 상기 '사외이사' 및 '감사위원회 위원' 보수에는 2023.04.01 임기가 시작되는 윤구 사외이사 및 정보라 감사위원회 위원의 보수가 포함되어 있지 않습니다.

3) 이사・감사의 보수지급기준

구 분	보수 지급기준
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	- 이사 보수한도 범위 내에서 기대 역할 및 직무 가치를 종합적으로 고려하여 이사회 승인으로 기본급을 결정하여 지급 - 영업이익 증감율로 구성된 계량지표와 사업추진 성과 및 조직 운영에 관한 과제 달성 및 기여도 등으로 구성된 비계량지표를 종합적으로 고려하여 이사회 승인으로 성과급을 지급
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	이사 보수한도 범위 내에서 해당 직책, 담당업무, 전문성, 회사의 경영환경 등을 종합적으로 고려하여 이사회 승인으로 기본급, 상여 등을 결정하여 지급
감사위원회 위원	이사 보수한도 범위 내에서 해당 직책, 담당업무, 전문성, 회사의 경영환경 등을 종합적으로 고려하여 이사회 승인으로 기본급, 상여 등을 결정하여 지급

나. 보수지급금액 5억원 이상인 이사・감사의 개인별 보수현황

당사는 기업공시서식 작성기준에 따라 분기보고서의 경우에는 본 항목을 기재하지 않습니다.

다. 보수지급금액 5억원 이상 중 상위 5명의 개인별 보수현황

당사는 기업공시서식 작성기준에 따라 분기보고서의 경우에는 본 항목을 기재하지 않습니다.

라. 주식매수선택권의 부여 및 행사현황

(1) 이사・감사의 주식매수선택권 현황

(단위 : 백만원)

구 분	부여받은 인원수	주식매수선택권의 공정가치 총액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	1	3,158	-
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	-	-	-
감사위원회 위원 또는 감사	-	-	-
업무집행지시자 등	2	105	-
계	3	3,263	-

※ 2020.11.05 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정
1) 산정방법: 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)
2) 공정가치 산정 가정
- 권리 부여일의 주가: 183,500원
- 주식매수선택권 행사가격: 144,000원
- 무위험이자율 : 3.345% ~ 3.461% (2023.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
- 기대행사기간: 2023.04.01 ~ 2024.11.05
- 예상주가변동성: 48.77%

※ 2020.11.05 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정
1) 산정방법: 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 몬테카를로모형 적용)
2) 공정가치 산정 가정
- 권리 부여일의 주가 : 183,500원
- 주식매수선택권의 행사가격: 144,000원
- 무위험이자율: 3.289% ~ 3.403% (2023.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
- 기대행사기간: 2023.04.01 ~ 2032.11.04
- 예상주가변동성: 48.77%

※ 2021.03.31 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정
1) 산정방법: 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)
2) 공정가치 산정 가정
- 권리 부여일의 주가: 241,811원
- 주식매수선택권의 행사가격: 190,000원
- 무위험이자율: 0.915% ~ 1.457% (2021.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
- 기대행사기간: 2023.03.31 ~ 2025.03.31
- 예상주가변동성: 41.9%

※ 2021.03.31 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정
1) 산정방법: 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)
2) 공정가치 산정 가정
- 권리 부여일의 주가: 241,811원
- 주식매수선택권의 행사가격: 190,000원
- 무위험이자율: 0.915% ~ 1.127% (2021.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
- 기대행사기간: 2023.03.31 ~ 2024.03.31
- 예상주가변동성: 41.9%

※ 상기 '인원수'는 공시서류 작성기준일 현재 기준입니다.

(2) 주식매수선택권 부여 및 행사 현황

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 원, 주)

부여 받은자	관 계	부여일	부여방법	주식의 종류	최초 부여 수량	당기변동수량		총변동수량		기말 미행사수량	행사기간	행사 가격	의무 보유 여부	의무 보유 기간
						행사	취소	행사	취소					
김창한	등기임원	2017.10.20	신주교부	보통주	512,500	-	-	344,255	-	168,245	2019.10.20~2026.10.19	1,452	X	-
직원 1명	계열회사 직원	2017.10.20	신주교부	보통주	500,000	155,745	-	500,000	-	-	2019.10.20~2026.10.19	1,452	X	-
김창한	등기임원	2020.11.05	(주1)	보통주	700,000	-	-	-	-	700,000	2022.11.05~2032.11.04	144,000	X	-
배동근	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
조두인	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
손현일	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
정수영	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
임우열	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
남영선	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
남서현	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
박혜리	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
이강석	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	750	-	-	-	-	750	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
직원 3명	계열회사 직원	2021.03.31	신주교부	보통주	3,000	-	-	-	-	3,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
직원 44명	직원	2021.03.31	신주교부	보통주	105,750	-	-	-	-	105,750	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
Kevin Maxwell Lin	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2027.03.30	190,000	X	-
Adam Maxwell McGuire	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
Charles Goodhue Cleveland	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
Edward James Gill	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
직원 1명	직원	2023.03.28	(주2)	보통주	100,000	-	-	-	-	100,000	2025.03.28~2033.03.27	172,270	X	-

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

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

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

※ 공시서류 작성기준일(2023.03.31) 현재 종가 : 183,500원

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

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

IX. 계열회사 등에 관한 사항

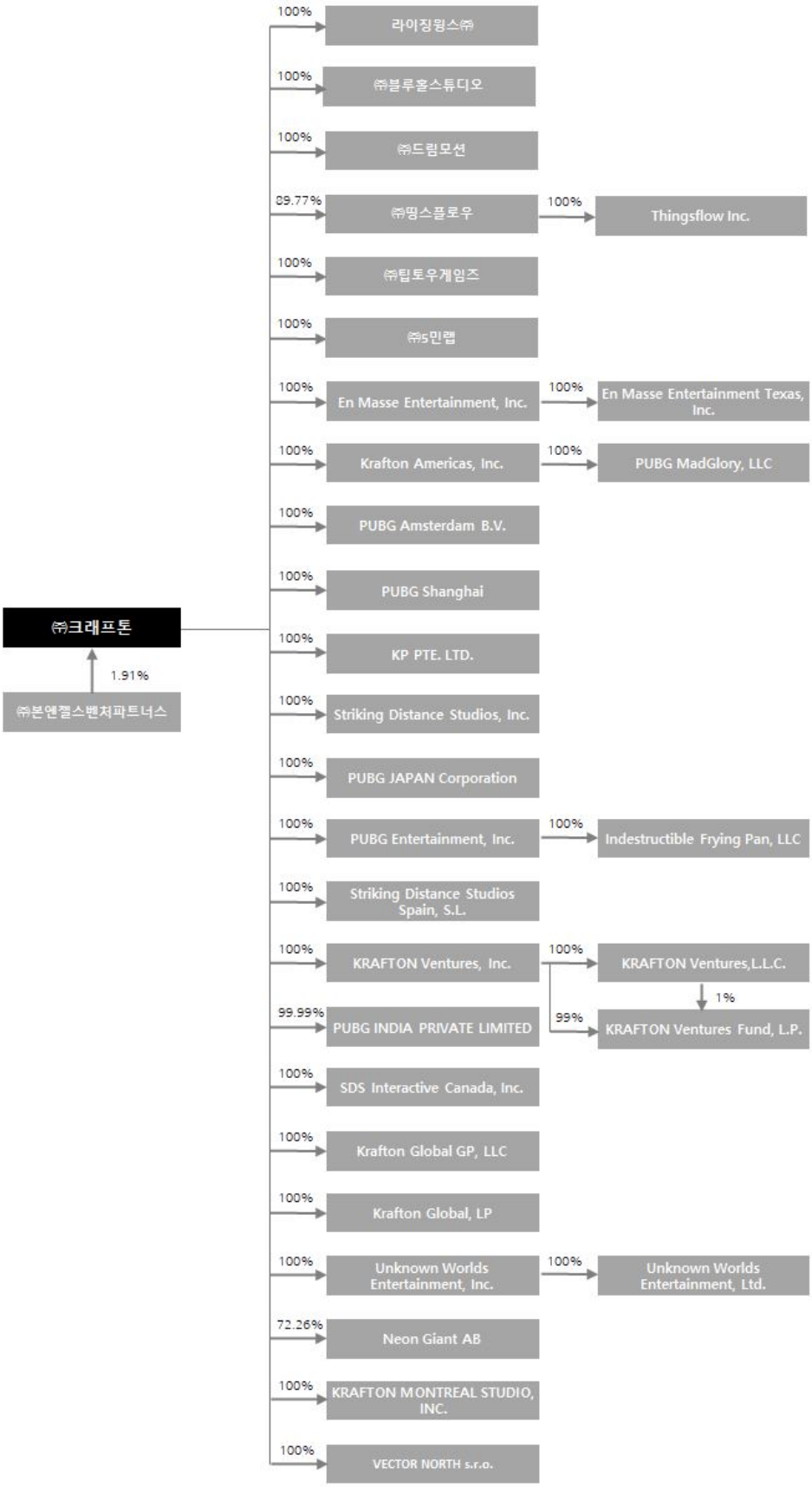
1. 계열회사 현황(요약)

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 사)

기업집단의 명칭	계열회사의 수		
	상장	비상장	계
크래프톤	1	30	31

※상세 현황은 '상세표-2. 계열회사 현황(상세)' 참조

2. 계열회사 계통도



※ 당사와 지분관계가 존재하지 않은 법인은 상기 계통도에 포함하지 않았습니다.

※ ㈜드림모션, ㈜띵스플로우, ㈜5민랩은 독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령 제5조 제2항 제5호에 따라 2023.02.24 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받았습니다.

3. 회사와 계열회사 간 임원겸직 현황

겸직자		계열회사 겸직현황		
성명	직위	회사명	직위	상근여부
장병규	사내이사	라이징윙스㈜	기타비상무이사	비상근
김창한	대표이사	PUBG Shanghai	대표이사	비상근
		PUBG JAPAN Corporation	대표이사	비상근
배동근	이사	라이징윙스㈜	기타비상무이사	비상근
		KRAFTON Ventures, Inc.	CEO	비상근

4. 타법인출자 현황(요약)

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 백만원)

출자 목적	출자회사수			총 출자금액			
	상장	비상장	계	기초 장부 가액	증가(감소)		기말 장부 가액
					취득 (처분)	평가 손익	
경영참여	-	24	24	869,234	15,453	66	884,753
일반투자	-	-	-	-	-	-	-
단순투자	4	61	65	670,344	16,760	-2,527	684,577
계	4	85	89	1,539,578	32,213	-2,461	1,569,330

※상세 현황은 '상세표-3. 타법인출자 현황(상세)' 참조

X. 대주주 등과의 거래내용

1. 대주주등에 대한 신용공여 등

가. 대여금 현황

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

(기준일: 2023.03.31) (단위: 백만원)

법인명	관계	종류	목적	거래내역				
				기초	증가	감소	기타	기말
En Masse Entertainment, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	27,403	-	-	-	27,403
라이징윙스㈜	종속회사	대여금	운전자금	21,300	-	-	-	21,300
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	56,862	-	(43,088)	430	14,204
PUBG JAPAN Corporation	종속회사	대여금	운전자금	2,636	-	(1,581)	-	1,055
En Masse Entertainment Texas, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	21,741	-	-	-	21,741
Krafton Americas, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	5,697	-	(5,703)	6	-
KP PTE. LTD	종속회사	대여금	운전자금	646	-	-	16	662
PUBG MadGlory LLC	종속회사	대여금	운전자금	-	3,851	-	60	3,911
㈜띵스플로우	종속회사	대여금	운전자금	5,500	6,500	-	-	12,000
㈜너바나나	관계회사	대여금	운전자금	640	-	(640)	-	-

※ 대여금 현황은 별도 기준입니다.

나. 보증 현황

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

(기준일: 2023.03.31) (단위: 천USD)

법인명	관계	보증채권자	내용	보증기간	통화	보증 한도	거래내역			
							기초	증가	감소	기말
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2023.11	USD	2,280	2,280	-	-	2,280
Krafton Americas, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2023.11	USD	727	727	-	-	727
Krafton Americas, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2023.08	USD	86	86	-	-	86
Krafton Americas, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~상환시	USD	600	600	-	-	600
PUBG Madglory LLC	종속회사									
Striking Distance Studios, Inc	종속회사									
PUBG MadGlory LLC	종속회사	25 WEST MAIN OFFICE LLC	지급보증	2021.06 ~2028.05	USD	1,730	1,807	-	(77)	1,730

※ 보증 현황은 별도 기준입니다.

2. 대주주 등과의 자산양수도 등

(기준일: 2023.03.31) (단위: 백만원)

법인명	관계	종류	일자	대상	거래금액
㈜블루홀스튜디오	종속회사	영업양수도	2023.01	거래대상회사 영업양수	6,000
㈜블루홀스튜디오	종속회사	지분취득	2023.02	거래대상회사 지분	6,000
라이징윙스㈜	종속회사	지분취득	2023.02	거래대상회사 지분	9,000

※ 자산양수도 등은 별도 기준입니다.

3. 대주주 등과의 영업거래

최근사업연도(2022년)말 별도 기준 매출액의 5/100이상에 해당하는 거래가 없습니다.

4. 대주주 이외의 이해관계자와의 거래

당사는 우리사주조합의 한국증권금융㈜ 대출금에 대하여 35백만원의 담보를 제공하고 있으며, 우리사주조합원에 대하여 우리사주 취득자금 관련 780억원을 대여금으로 제공하고 있습니다. 이 밖에 특수관계자와의 거래에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주석' - '20.특수관계자와의 거래'를 참고하여 주시기 바랍니다.

XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

1. 공시내용 진행 및 변경사항

가. 공시사항의 진행·변경 상황

신고일자	제목	신고내용	신고사항의 진행사항
2021.10.29 2021.12.09	주요사항보고서 (타법인 주식 및 출자증권 양수결정)	1. 내용 - 미국 소재 게임개발사 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 지분 인수 2. 양수내역 - 양수주식수 : 402,225주 - 양수 후 소유주식 지분비율 : 100% - 양수금액 : 944,920,341,342원 (거래종결시점 지급액(Upfront Payment) USD 553,230,483.97과 조건부대가(Earn-out Payments) 최대 금액 USD 250,000,000을 합산한 금액) 3. 양수목적 - 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화 4. 지급시기 - 2021.12.09 : USD 553,230,483.97 - 2026년 중 : 최대 USD 250,000,000까지 지급 가능한 Earn-out은 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족시 지급 여부 및 규모가 결정될 예정	- 2021.12.09 : USD 553,230,483.97 지급 - 2022.06.03 : USD 623,296 정산금 지급 - 2026년 중 : 최대 USD 250,000,000까지 지급 가능한 Earn-out은 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족시 지급 여부 및 규모가 결정될 예정
2022.02.10	타법인 주식 및 출자증권 취득결정 (자율공시)	1. 내용 - 국내 게임개발사 ㈜5민랩의 지분 인수 2. 취득내역 - 취득주식수 : 663,849주 - 취득 후 소유주식 지분비율 : 100% - 취득금액 : 53,839,147,950원 (구주 인수금액 23,839,200,000원 및 신주 인수금액 29,999,947,950원을 합산한 금액) 3. 취득목적 - 게임 개발 역량 확충을 위한 타법인 주식 취득 4. 취득일자 - 단계별로 발행회사 주식 취득 예정이며, 2022.03.31까지 주식 인수금액 전액 납입 예정 - 최초취득일 : 2022.02.18 5. 기타 : 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족 시 2024년 6월 이후, 2025년 6월 이후 Earn-out을 지급할 수 있으며, Earn-out (Earn-out 금액 산정 시 신주 인수금액 29,999,947,950원은 회수) 최대 금액은 1,000억원과 1,000억원 초과분의 10%를 합산한 금액임	- 2022.02.18 : 19,260,450,000원 지급 (구주 1차) - 2022.02.22 : 34,578,697,950원 지급 (구주 2차, 신주) - 2024년 6월 이후, 2025년 6월 이후 : 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족 시 Earn-out 지급 가능하며, Earn-out 최대 금액은 1,000억원(매출에 따른 성과를 기준으로 산정)과 1,000억원원 초과분의 10%를 합산한 금액(신주 인수금액 29,999,947,950원은 회수)임

2. 우발부채 등에 관한 사항

가. 중요한 소송사건

계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 연결회사가 피소된 소송사건은 5건(주식매수선택권

관련 손해배상, 인도 서비스 관련 소송, 인센티브 관련 소송, 부동산 등기 관련 소송, 납품 거절 관련 소송)이 있으며, 연결회사가 제소한 소송사건 6건(저작권 관련 소송 등)이 있습니다. 연결회사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 연결회사의 연결재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있으며, 당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.

나. 담보 및 채무보증 현황

(1) 담보현황

(단위 : 백만원)

담보제공자	채무자	채권자	담보기간	통화	거래내역				담보제공자산
					기초	증가	감소	기말	
㈜크래프톤	㈜크래프톤	현대자동차㈜	2021.07 ~2024.08	KRW	1,788	-	-	1,788	장기금융상품
㈜크래프톤	㈜크래프톤	현대제철㈜	2022.09 ~2027.09	KRW	5,578	-	-	5,578	장기금융상품
㈜크래프톤	㈜크래프톤 우리사주조합	한국증권금융㈜	2022.01 ~2023.08	KRW	12,000	-	(12,000)	-	단기금융상품
㈜크래프톤	㈜크래프톤 우리사주조합	한국증권금융㈜	2022.07 ~2023.08	KRW	18,000	-	(17,965)	35	단기금융상품
㈜띵스플로우	㈜띵스플로우	현대카드㈜	2022.01 ~2024.01	KRW	200	-	-	200	단기금융상품
㈜5민랩	**㈜5민랩**	현대카드㈜	2022.04 ~2023.04	KRW	100	-	-	100	장기금융상품
합 계				KRW	37,666	-	(29,965)	7,701	-

※ 담보현황은 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 지급보증	2019.06 ~2027.01	KRW	1,775	1,775	-	-	1,775	1,775
서울보증보험	㈜띵스플로우	㈜케이지이니시스 외	지급보증	2020.08 ~2023.08	KRW	134	134	-	-	134	134
Citibank N.A.	Striking Distance Studios, Inc.	Sunset Building Company, LLC	Standby L/C	2019.08 ~2023.08	USD	1,845	1,845	-	-	1,845	-
Citibank N.A.	Krafton Americas, Inc.	Water Garden Realty Holdings LLC	Standby L/C	2019.11 ~2023.10	USD	605	605	-	-	605	-
Citibank N.A.	Krafton Americas, Inc.	Douglas Emmet Management, LLC	Standby L/C	2019.11 ~2023.08	USD	72	72	-	-	72	-
합 계					KRW	1,909	1,909	-	-	1,909	1,909
					USD	2,522	2,522	-	-	2,522	-

※ 보증현황은 연결 기준입니다.

다. 그 밖의 우발채무 등

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

3. 제재 등과 관련된 사항

가. 제재현황

(1) 수사·사법기관의 제재현황

해당사항 없습니다.

(2) 행정기관의 제재현황

1) 금융감독당국의 제재현황

일자	제재기관	대상자	처벌 또는 조치내용	금전적 제재금액	사유	근거법령
2021.10.18	금융감독원	㈜크래프톤	경고	해당없음	증권신고서(간주모집) 제출의무 위반	「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제9조 제7항, 제119조 제1항, 제132조 제1호 등
2022.12.19	금융감독원	㈜크래프톤	경고	해당없음	증권신고서(간주모집) 제출의무 위반	「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제9조 제7항, 제119조 제1항, 제132조 제1호 등

당사 및 종속회사는 상기 제재건에 대하여 정정 및 신고 등을 완료하였으며 내부통제 시스템 강화 등을 통하여 재발방지를 위해 노력하고 있습니다.

2) 기타 행정・공공기관의 제재현황

일자	제재기관	대상자	처벌 또는 조치내용	금전적 제재금액	사유	근거법령
2022.01.12	근로복지공단	㈜크래프톤	지원금액 반환	10억 1,295만원	1개 사업장 소속 근로자의 보육영유아수가 사업주단체 전체 보육영유아수의 80%초과	「직장어린이집 등 설치・운영 규정」 제36조 제1항제5호, 제37조의3, 제38조 등
2022.01.13.	고용노동부	㈜5민랩	개선지도	해당없음	현 임직원이 직장 내 괴롭힘 조사 전 진정인(전 임직원)에게 사직을 권고하면서 해고 등을 언급한 행위 일체	「근로기준법」 제76조의2, 제76조의3
2022.08.10	고용노동부	㈜5민랩	시정지시	해당없음	근로계약서상 상세 수습기간 미명시 취업규칙 현행 법령 미반영 직장 내 성희롱 예방 교육 미이수(2명)	「근로기준법」 제17조제1항 「근로기준법」 제93조 「남녀고용평등과 일・가정양립 지원에 관한 법률」 제13조제1항
2022.12.28	고용노동부	㈜크래프톤	시정지시	해당없음	임금명세서상 연차유급휴가 미사용수당 계산방법 미명시 휴일근무 시 지급되는 보상휴가 일부 근로자에게 과소 부여 취업규칙 현행 법령 미반영 및 부속규정 미신고 확정기여형 퇴직연금 납입금액에 연차유급휴가 미사용수당 미반영 법상 노사협의회 요건 미충족 및 고충처리위원 미선임	「근로기준법」 제48조 제2항 「근로기준법」 제36조, 제43조 제1항 「근로기준법」 제93조, 제96조 제2항 「근로자퇴직급여보장법」 제20조 제5항 「근로자참여 및 협력증진에 관한 법률」 제4조 제1항, 제26조

당사 및 종속회사는 상기 제재건에 대하여 조치에 대한 이행을 완료하였으며, 재발방지를 위해 노력하고 있습니다.

나. 한국거래소 등으로부터 받은 제재
해당사항 없습니다.

다. 단기매매차익의 발생 및 반환에 관한 사항
해당사항 없습니다.

4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항

가. 합병 등의 사후정보

(1) ㈜크래프톤의 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 자산양수

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

1) 개요

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

2) 자산양수도 전후의 재무사항 비교표

(단위 : 백만원)

대상회사	계정과목	예측		실적				비고
		1차연도	2차연도	1차연도		2차연도		
				실적	괴리율	실적	괴리율	
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	매출액	78,067	95,689	75,421	3.39	47,797	50.05	(주1)
	영업이익	46,141	52,790	47,332	-2.58	24,375	53.83	(주1)
	당기순이익	40,424	38,018	39,077	3.33	19,793	47.94	(주1)

※ 상기 1차연도는 2021년, 2차연도는 2022년 기준입니다.

※ 상기 예측자료는 당사가 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 주식을 양수하는 거래와 관련하여 2021.07.31 기준으로 삼도회계법인에서 작성한 외부평가보고서 상의 평가자료입니다.

(주1) 괴리율 발생 원인 : 게임 출시일정 변경 등으로 매출액, 영업이익, 당기순이익 예측치 하회

나. 정부의 인증 및 그 취소에 관한 사항

인증명칭	근거법령	인증부처	인증날짜	유효기간	인증내용
정보보호 및 개인정보보호 관리체계 인증 (ISMS-P)	「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제47조(정보보호 관리체계의 인증)	과학기술정보통신부	2022.03.02	2022.03.02 ~2025.03.01 (주1)	기업의 정보보호 및 개인정보보호를 위한 일련의 조치와 활동이 인증기준에 적합함을 인증받음(온라인 게임 개발 및 서비스 운영)

(주1) 매년 사후심사를 통해 인증 유지 여부가 결정됩니다.

XII. 상세표

1. 연결대상 종속회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(단위 : 백만원)

상호	설립일	주소	주요사업	최근사업연도말 자산총액	지배관계 근거	주요종속 회사 여부
라이징윙스㈜	2012.05.16	서울시 강남구 영동대로82길 7(대치동, 한석빌딩)	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매	10,812	의결권 과반수 소유 (K-IFRS 1110호)	해당없음
㈜블루홀스튜디오	2020.12.02	경기도 성남시 분당내곡로 117(백현동, 그레이츠 판교)	소프트웨어 개발 및 공급	8,336	상동	해당없음
㈜드림모션	2016.07.07	경기도 성남시 분당구 황새울로335번길 10, 4층 401호(서현동, 멜로즈프라자)	소프트웨어 개발 및 공급	8,290	상동	해당없음
㈜띵스플로우	2017.06.15	서울시 성동구 성수이로20길 51, 2층(성수동2가, 대륭빌딩)	소프트웨어 개발 및 공급	5,507	상동	해당없음
㈜팀토우게임즈	2021.07.28	서울시 서초구 서초대로38길 12, 9층(서초동, 마제스타시티)	소프트웨어 개발 및 판매업	56	상동	해당없음
㈜5민랩	2013.09.24	서울시 마포구 양화로 19, 1호, 8층(합정동, 합정오피스빌딩)	게임소프트웨어 개발 및 공급업	23,818	상동	해당없음
En Masse Entertainment, Inc.	2010.10.29	500 108th Ave NE Suite 1100, Bellevue, WA 98004, USA	게임 소프트웨어 공급	10,627	상동	해당없음
Krafton Americas, Inc.	2017.09.14	1601 Cloverfield Blvd, Suite 5000N, Santa Monica, CA, 90404, USA	게임 소프트웨어 개발 및 공급	29,261	상동	해당없음
PUBG Amsterdam B.V.	2017.11.22	Herikerbergweg 181, 1101 CN Amsterdam, The Netherlands	게임 소프트웨어 개발 및 공급	21,364	상동	해당없음
PUBG Shanghai	2018.05.09	53F, Sinar Mas PlazaNo 501 East Dong Daming Rd., Hongkou District, Shanghai, China	게임 개발 및 공급	16,016	상동	해당없음
PUBG MadGlory, LLC	2012.07.27	25 W. Main Street Madison WI, USA	소프트웨어 개발 및 공급	12,002	상동	해당없음
KP PTE. LTD.	2019.02.18	111 Somerset Road 06-07 111 Somerset 238164, Singapore	컨설팅 자문 및 투자	6,711	상동	해당없음
Striking Distance Studios, Inc.	2019.05.06	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	소프트웨어 개발	144,821	상동	해당
PUBG JAPAN Corporation	2019.09.02	8F, Bizcore Shibuya, 1-3-15, Shibuya, Shibuya-ku, Tokyo, JAPAN	게임 개발 및 서비스	8,039	상동	해당없음
PUBG Entertainment, Inc.	2020.02.10	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	영상물 제작업	196	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	Plaza Espana 3, 4º, 1, CP 50004, Zaragoza, Spain	게임 소프트웨어 개발	2,995	상동	해당없음
KRAFTON Ventures, Inc.	2020.02.10	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	2,448	상동	해당없음
Krafton Ventures, L.L.C.	2020.01.21	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	78	상동	해당없음
Krafton Ventures Fund, L.P.	2020.01.21	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	4,568	상동	해당없음
En Masse Entertainment Texas, Inc.	2012.04.26	211 East 7th Street Suite 620 Austin, TX 78701-3218, USA	게임 소프트웨어 개발	381	상동	해당없음
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	2020.11.21	Near Kantiveera Stadium, 19th Floor, Workspace Central Bangalore, Bagamane Pallavi Tower, No 20, 1st Cross Road, Sampangiram Nagar, Bengaluru, Bengaluru Urban, Karnataka, 560027, India	게임 소프트웨어 개발 및 공급	10,261	상동	해당없음
SDS Interactive Canada Inc.	2021.01.15	Suite 2500, 666 Burrard Street, Vancouver Bc V6C 2X8, Canada	게임 소프트웨어 개발	4,348	상동	해당없음
Thingsflow Inc.	2021.01.12	14-27 Motoyoyogimachi, Shibuyaku, Tokyo, Japan	모바일 어플리케이션 개발 및 판매	174	상동	해당없음
Krafton Global GP, LLC	2021.11.04	1209 Orange St, Wilmington, DE 19801, USA	기타전문서비스	1,633	상동	해당없음
Krafton Global, LP	2021.11.04	1209 Orange St, Wilmington, DE 19801, USA	기타전문서비스	253	상동	해당없음
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	2003.12.31	171 Central Ave Sonoma, CA 95476, USA	게임 소프트웨어 개발	110,791	상동	해당
Unknown Worlds Entertainment, Ltd.	2020.03.04	Floor 11, Whitefriars, Lewins Mead Bristol, BS1 2NT, UK	게임 소프트웨어 개발	-	상동	해당없음
Neon Giant AB	2017.07.13	Svartbacksgatan 10, 753 20 Uppsala, Sweden	게임 소프트웨어 개발	3,979	상동	해당없음
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	2022.11.28	2500-1100 boul. Rene-Levesque O Montreal (Quebec) H3B5C9 Canada	게임 소프트웨어 개발	5,612	상동	해당없음
VECTOR NORTH s.r.o.	2023.02.23	Pricna 1892/4, Nove Mesto, 110 00 Praha 1, Czech Republic	게임 소프트웨어 개발	-	상동	해당없음

2. 계열회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2023.03.31) (단위 : 사)

상장여부	회사수	기업명	법인등록번호
상장	1	㈜크래프톤	110111-3645772
		-	-
비상장	30	라이징윙스㈜	110111-4869123
		㈜블루홀스튜디오	131111-0613347
		㈜팀토우게임즈	110111-7973806
		㈜본엔젤스벤처파트너스	110111-4311174
		En Masse Entertainment, Inc.	-
		Krafton Americas, Inc.	-
		PUBG Amsterdam B.V.	-
		PUBG Shanghai	-
		PUBG MadGlory, LLC	-
		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.	-
		En Masse Entertainment Texas, Inc.	-
		PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-
		SDS Interactive Canada Inc.	-
		Chicken Dinner Industries, LLC	-
		Thingsflow Inc.	-
		Krafton Global GP, LLC	-
		Krafton Global, LP	-
		Unknown Worlds Entertainment, Inc.	-
		Unknown Worlds Entertainment, Ltd.	-
		Neon Giant AB	-
		KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	-
		VECTOR NORTH s.r.o.	-

※ ㈜드림모션, ㈜띵스플로우, ㈜5민랩은 독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령 제5조 제2항 제5호에 따라 2023.02.24 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받았습니다.

3. 타법인출자 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2023.03.31)

(단위 : 백만원, 주, %)

법인명	상장 여부	최초취득일자	출자 목적	최초취득금액	기초잔액			증가(감소)			기말잔액			최근사업연도 재무현황	
					수량	지분율	장부 가액	취득(처분) 수량	취득(처분) 금액	평가 손익	수량	지분율	장부 가액	총자산	당기 순손익
라이징윙스㈜	비상장	2015.04.22	경영참가	2,300	2,222	100.00	-	9,959	9,000	-	12,181	100.00	9,000	10,812	1,502
㈜블루홀스튜디오	비상장	2020.12.02	경영참가	1,006	420,000	100.00	-	120,000	5,832	137	540,000	100.00	5,969	8,336	-7,008
㈜드림모션	비상장	2021.06.03	경영참가	37,572	132,003	100.00	19,841	-	-189	-	132,003	100.00	19,652	8,290	795
㈜띵스플로우(보통주)	비상장	2021.07.26	경영참가	8,769	45,632	68.74	6,760	-	-	-	45,632	68.74	6,760	5,507	-6,031
㈜띵스플로우(우선주)	비상장	2021.07.26	경영참가	5,895	13,961	21.03	3,133	-	-	-	13,961	21.03	3,133	5,507	-6,031
㈜팀토우게임즈	비상장	2021.07.28	경영참가	100	1,000,000	100.00	100	-	-	-	1,000,000	100.00	100	56	-48
㈜5민랩	비상장	2022.02.18	경영참가	23,839	663,849	100.00	32,712	-	-	-	663,849	100.00	32,712	23,818	-6,115
En Masse Entertainment, Inc.	비상장	2012.02.13	경영참가	421	4,380,000	100.00	-	-	-	-	4,380,000	100.00	-	10,627	-21
Krafton Americas, Inc.	비상장	2017.12.14	경영참가	-	220	100.00	918	-	16	-	220	100.00	934	29,261	5,052
PUBG Amsterdam B.V.	비상장	2017.11.22	경영참가	-	200	100.00	-	-	67	-67	200	100.00	-	21,364	-743
PUBG Shanghai	비상장	2018.05.12	경영참가	2,168	-	100.00	2,407	-	61	-	-	100.00	2,468	16,016	-5,405
KP PTE. LTD	비상장	2019.02.18	경영참가	-	1	100.00	-	-	-	-	1	100.00	-	6,711	6,132
Striking Distance Studios, Inc.	비상장	2019.06.19	경영참가	-	350	100.00	10,007	-	-	-	350	100.00	10,007	144,821	27,306
PUBG JAPAN Corporation	비상장	2019.12.02	경영참가	1,704	3,000	100.00	-	-	4	-4	3,000	100.00	-	8,039	404
PUBG Entertainment, Inc.	비상장	2020.02.10	경영참가	-	1,000	100.00	-	-	-	-	1,000	100.00	-	196	20
KRAFTON Ventures, Inc.	비상장	2020.04.10	경영참가	-	1,000	100.00	2,437	-	-	-	1,000	100.00	2,437	2,448	-624
Striking Distance Studios Spain, S.L.	비상장	2020.04.23	경영참가	4	1,003,000	100.00	1,348	-	-	-	1,003,000	100.00	1,348	2,995	-111
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	비상장	2020.11.21	경영참가	2,297	21,499,950	99.99	4,069	-	158	-	21,499,950	99.99	4,227	10,261	-130
SDS Interactive Canada, Inc.	비상장	2021.01.15	경영참가	-	500,099	100.00	470	-	-	-	500,099	100.00	470	4,348	216
Krafton Global, LP	비상장	2021.11.04	경영참가	-	-	100.00	1,915	-	-	-	-	100.00	1,915	1,633	-296
Krafton Global GP, LLC	비상장	2021.11.04	경영참가	-	-	100.00	239	-	-	-	-	100.00	239	253	-2
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	비상장	2021.12.12	경영참가	855,186	402,225	100.00	733,530	-	504	-	402,225	100.00	734,034	110,791	19,793
Neon Giant AB	비상장	2022.11.23	경영참가	43,704	65,895	72.92	43,704	1,342	-	-	67,237	72.26	43,704	3,979	-
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	비상장	2022.12.28	경영참가	5,644	6,000,000	100.00	5,644	-	-	-	6,000,000	100.00	5,644	5,612	-46
VECTOR NORTH s.r.o.	비상장	2023.02.23	경영참가	-	-	-	-	1	-	-	1	100.00	-	-	-
ESDF INTERNATIONAL HOLDINGS, LLC	비상장	2017.07.13	단순투자	573	-	21.01	-	-	-	-	-	21.01	-	2,011	-4
㈜슈퍼어썸	비상장	2018.01.29	단순투자	500	22,222	6.92	-	-	-	-	22,222	6.92	-	1,821	527
㈜카카오게임즈	상장	2018.02.28	단순투자	10,000	643,670	0.78	28,740	-	-	-1,899	643,670	0.78	26,841	2,053,988	-69,308
케이넷 VALUE-UP 벤처투자조합	비상장	2018.03.08	단순투자	300	-	9.98	15,027	-	-	-	-	9.98	15,027	45,667	-983
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	상장	2018.04.26	단순투자	4,900	1,000,000	1.28	5,620	-	-	-	1,000,000	1.28	5,620	1,912,862	8,927
라구나 청년창업 투자조합 제1호	비상장	2018.12.27	단순투자	300	-	10.71	1,499	-	-	-	-	10.71	1,499	12,138	-270
BITKRAFT Esports Ventures Fund I, LP	비상장	2019.01.14	단순투자	281	-	0.60	1,142	-	-	-	-	0.60	1,142	274,035	9,851
1Up Ventures, L.P.	비상장	2019.03.26	단순투자	3,783	-	33.53	11,819	-	-	-	-	33.53	11,819	41,247	1,070
Kowloon Nights Fund LP	비상장	2019.05.17	단순투자	2,266	-	8.32	7,244	-	-	-	-	8.32	7,244	112,570	26,244
MAKERS FUND LP	비상장	2019.05.28	단순투자	3,086	-	2.76	26,601	-	-315	-	-	2.76	26,286	958,168	115,047
㈜넵튠	상장	2019.08.30	단순투자	10,000	1,474,926	3.18	15,487	-	-	-664	1,474,926	3.17	14,823	453,170	-153,277
케이제이앤1호게임전문투자조합	비상장	2019.12.27	단순투자	500	-	3.33	1,000	-	-	-	-	3.33	1,000	29,114	1,383
㈜히든시퀀스(보통주)	비상장	2020.08.14	단순투자	2,023	4,768	9.54	2,023	-	-	-	4,768	9.54	2,023	15,450	-1,463
㈜히든시퀀스(우선주)	비상장	2020.08.14	단순투자	2,977	5,225	10.46	3,809	-	-	-	5,225	10.46	3,809	15,450	-1,463
Lumikai Fund I	비상장	2020.12.08	단순투자	479	-	6.50	1,614	-	-	-	-	6.50	1,614	32,621	9,042
Progression Fund I, L.P.	비상장	2020.12.12	단순투자	149	-	6.57	554	-	-	-	-	6.57	554	12,399	3,021
Bunch, Live	비상장	2020.12.12	단순투자	2,380	867,453	3.12	2,380	-	-	-	867,453	3.12	2,380	13,582	-10,786
㈜21스튜디오	비상장	2020.11.25	단순투자	1,000	3,000	18.57	1,281	-	-	-	3,000	18.57	1,281	2,132	-241

엔피티케이이머징아시아펀드1	비상장	2020.12.04	단순투자	1,111	-	17.73	1,111	-	-	-	-	17.73	1,111	5,915	-12
스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드	비상장	2020.12.08	단순투자	3,600	-	54.55	10,560	-	-	-	-	54.55	10,560	17,386	-236
Moloco, Inc.	비상장	2020.12.18	단순투자	1,107	79,394	0.24	1,267	-	-	-	79,394	0.24	1,267	586,901	24,605
해시드 벤처투자조합 1호	비상장	2020.12.30	단순투자	800	-	1.70	2,000	-	-	-	-	1.70	2,000	112,772	-2,946
㈜스캐터랩	비상장	2021.01.19	단순투자	1,000	48,212	3.69	1,000	-	-	-	48,212	3.69	1,000	6,061	-7,639
Makers Fund II LP	비상장	2021.02.24	단순투자	1,065	-	1.15	3,797	-	-	-	-	1.15	3,797	338,367	5,632
Nodwin Gaming Private Limited	비상장	2021.03.05	단순투자	25,660	2,457	15.00	25,616	-	-	-	2,457	15.00	25,616	61,549	210
퓨처이노베이션제삼호사모투자합자회사	비상장	2021.03.12	단순투자	4,434	-	10.15	19,134	-	-	-	-	10.15	19,134	190,178	-6,703
임팩트 컬렉티브 코리아 펀드	비상장	2021.03.30	단순투자	500	-	10.00	500	-	-	-	-	10.00	500	4,823	-3
㈜언노트	비상장	2021.04.30	단순투자	1	14,776	8.75	1	-	-	-	14,776	8.75	1	11,993	-6,256
SVA ZEPETO METAVERSE I PTE. LTD	비상장	2021.07.07	단순투자	5,000	5,000	88.48	5,599	-	-	-	5,000	88.48	5,599	28,965	23,333
AccelByte Inc	비상장	2021.07.15	단순투자	1,132	223,959	1.63	1,267	-	-	-	223,959	1.63	1,267	63,906	-14,917
Loco Interactive Pte Limited	비상장	2021.07.15	단순투자	3,407	65,325	11.41	-	-	-	-	65,325	11.41	-	34,635	-30,228
BITKRAFT Ventures Fund II, L.P.	비상장	2021.08.05	단순투자	344	-	0.73	1,394	-	-	-	-	0.73	1,394	176,074	18,631
Nasadiya Technologies Private Limited	비상장	2021.08.10	단순투자	52,238	9,825	18.53	52,238	-	-	-	9,825	18.53	52,238	25,014	-33,557
Intudo Ventures III, LP	비상장	2021.11.05	단순투자	293	-	1.74	1,505	-	310	-	-	1.74	1,815	86,319	-77
China Ventures Fund II, L.P.	비상장	2021.11.09	단순투자	7,197	-	7.65	18,864	-	122	-	-	7.65	18,986	213,794	-9,608
해시드벤처투자조합2호	비상장	2021.11.15	단순투자	800	-	0.83	1,400	-	-	-	-	0.83	1,400	163,958	-4,919
미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호	비상장	2021.11.17	단순투자	290,000	-	42.96	290,000	-	-	-	-	42.96	290,000	1,345,894	-35,943
Tamatem Inc	비상장	2022.01.11	단순투자	7,124	3,950	13.61	7,729	-	-	-	3,950	13.61	7,729	21,598	-3,522
Cold Brew Tech Private Limited	비상장	2022.01.14	단순투자	6,075	2,883	21.18	6,075	-	-	-	2,883	21.18	6,075	6,236	-2,085
PLAYERUNKNOWN PRODUCTIONS B.V.	비상장	2022.01.14	단순투자	5,117	1,552	10.00	5,069	-	-	-	1,552	10.00	5,069	40,938	-8,037
3one4 Capital - Fund III	비상장	2022.01.27	단순투자	1,722	-	2.50	3,931	-	-	-	-	2.50	3,931	-	-
㈜엑스바이블루	비상장	2022.02.10	단순투자	5,000	10,872	10.26	5,000	-	-	-	10,872	10.26	5,000	7,166	-2,784
㈜서울옥션블루	비상장	2022.02.10	단순투자	3,000	33,591	5.33	3,000	-	-	-	33,591	5.33	3,000	28,160	-4,791
Nautilus Mobile App Private Limited	비상장	2022.02.25	단순투자	6,546	9,375	31.91	6,546	-	-	-	9,375	31.91	6,546	7,712	55
Progression Fund 2	비상장	2022.03.14	단순투자	123	-	1.96	190	-	-	-	-	1.96	190	8,631	-810
Griffin Gaming Partners II, L.P.	비상장	2022.03.18	단순투자	952	-	0.25	988	-	370	-	-	0.25	1,358	420,477	-21,176
Mebigo Labs Private Limited	비상장	2022.03.25	단순투자	8,442	486,194	12.20	13,176	-	-	-	486,194	12.20	13,176	34,092	-18,765
㈜블리츠웨이	상장	2022.03.25	단순투자	10,000	1,801,802	4.28	3,631	-	-	36	1,801,802	4.24	3,667	46,366	-3,374
Covenant.dev	비상장	2022.04.01	단순투자	2,225	145,659	10.03	2,195	-	-	-	145,659	10.03	2,195	1,060	-122
LILA GAMES INC.	비상장	2022.04.06	단순투자	1,213	376,226	2.37	1,267	-	-	-	376,226	2.37	1,267	12,091	-2,386
Mythos Studios LLC	비상장	2022.04.22	단순투자	13,910	-	8.94	14,257	-	-	-	-	8.94	14,257	17,423	-20,385
Venture Reality Fund II LP	비상장	2022.04.25	단순투자	745	-	5.26	760	-	373	-	-	5.11	1,133	11,504	-1,958
㈜너바나나	비상장	2022.06.17	단순투자	2,000	5,000	33.33	5,000	-	-	-	5,000	33.33	5,000	1,830	-4,124
스마트 케이앤비 부스터 펀드	비상장	2022.06.27	단순투자	11,000	-	75.86	11,000	-	-	-	-	75.86	11,000	14,114	-972
Pantera Blockchain Offshore Fund LP	비상장	2022.07.15	단순투자	1,114	-	0.16	1,268	-	-	-	-	0.08	1,268	365,241	86,904
Hiro Capital II SCSp	비상장	2022.07.29	단순투자	666	-	1.89	743	-	-	-	-	1.51	743	58,797	-3,942
GALAXY INTERACTIVE FUND II, LP	비상장	2022.08.17	단순투자	1,310	-	3.97	1,267	-	-	-	-	3.57	1,267	44,162	-1,188
㈜시나몬	비상장	2022.09.20	단순투자	4,000	122,219	5.06	4,000	-	-	-	122,219	5.06	4,000	17,071	-5,472
AMAZEVR INC	비상장	2022.09.29	단순투자	1,436	197,176	0.59	1,267	-	-	-	197,176	0.59	1,267	29,455	-15,673
1Up Ventures Fund II, L.P.	비상장	2022.10.31	단순투자	4,731	-	47.51	4,731	-	-	-	-	47.51	4,731	8,892	-
Lifelike Capital Fund LP	비상장	2022.11.15	단순투자	1,320	-	31.37	1,267	-	-	-	-	31.37	1,267	3,708	-351
티비티 글로벌 성장 제3호 투자조합	비상장	2022.11.09	단순투자	1,500	-	7.97	1,500	-	-	-	-	7.35	1,500	18,452	-364
SISU VENTURES III LP	비상장	2022.12.15	단순투자	778	-	1.83	760	-	-	-	-	1.83	760	44,285	2,648
Sword and Wand Inc.	비상장	2022.12.15	단순투자	648	446,150	2.78	634	-	-	-	446,150	2.78	634	5,092	-112
㈜퍼니스톰	비상장	2023.02.15	단순투자	8,001	-	-	-	4,268	8,001	-	4,268	24.24	8,001	1,156	-815
ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED	비상장	2023.03.10	단순투자	7,899	-	-	-	1,259	7,899	-	1,259	9.53	7,899	-	-
합 계					-	-	1,539,578	-	32,212	-2,460	-	-	1,569,330	-	-

※ VECTOR NORTH s.r.o.는 신규 설립된 법인으로 최근사업연도 재무현황은 기재를 생략하였습니다.

※ ㈜신한알파위탁관리부동산투자회사, Bunch. Live, Moloco, Inc., Nodwin Gaming Private Limited, AccelByte Inc, Loco Interactive Pte Limited, ㈜서울옥션블루, AMAZEVR INC의 최근사업연도 재무현황은 연결 재무제표 기준입니다.

※ 자료 확보가 현실적으로 곤란하여 3one4 Capital - Fund III, ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED의 최근사업연도 재무현황은 기재를 생략하였으며, Pantera Blockchain Offshore Fund LP의 최근사업연도 재무현황은 2021년 12월 31일 현재의 재무현황을 기재하였습니다.

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

(단위: 백만원)

법인명	연도	감액금액	사 유
PUBG Amsterdam B.V.	2022	202	재무상태 감안 손상처리
PUBG JAPAN Corporation	2022	21	재무상태 감안 손상처리
㈜블루홀스튜디오	2022	20,389	재무상태 감안 손상처리
㈜띵스플로우	2022	11,192	재무상태 감안 손상처리
㈜5민랩	2022	21,127	재무상태 감안 손상처리
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	2022	123,983	재무상태 감안 손상처리
Loco Interactive Pte Limited	2022	8,307	재무상태 감안 손상처리
PUBG Amsterdam B.V.	2023	67	재무상태 감안 손상처리
PUBG JAPAN Corporation	2023	4	재무상태 감안 손상처리

4. 연구개발실적(상세)

☞ 본문 위치로 이동

연구과제	연구결과 및 기대효과
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 있어 LOD는 필수요소 - 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 장면 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 Network 간, 5G와 LTE간의 Handover가 빈번하게 발생 또는 발생 예상 - 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
배포 (Cooked Package) 최적화	- 늘어난 데이터 용량으로 인한 배포 실패 관련 파편화된 Composite 패키지를 다시 묶쳐주는 일련의 작업을 진행하고, 배포시간을 단축하여 라이브 서비스 대응시간 축소를 위한 연구
공용 로그인 UI및 시스템 연구	- 소셜 로그인 연동 UI, 소셜 로그인 유저 관리 및 인앱 검증 기능을 제공하는 시스템 개발 연구
AI를 활용한 캐릭터 수집형 RPG의 밸런스 조정	- 캐릭터 수집형 RPG 내 캐릭터 전투 밸런스 평가 관련, AI 딥러닝을 사용하여 실제 사람처럼 플레이하는 AI를 제작하고, 이를 캐릭터 밸런스 조정에 활용하는 방안 연구
플레이어의 의도를 파악하여 협력적인 움직임을 보여주는 지능형 NPC 연구	- 플레이어의 파티원으로써 때로는 인간 플레이어보다 더 좋은 팀웍을 제공할 수 있는 NPC(Non-Player Character) AI를 제작하기 위한 연구 - 멀티 플레이어 게임에서 동료의 실력에 따라 플레이 경험의 편차가 큰 이슈를 AI를 이용하여 해결 가능할 것으로 기대
플레이어의 플레이방식을 학습하여 지속적으로 성장하는 NPC 연구	- 플레이어와 함께 성장하는 '또 다른 나'와의 대결에서 발생하는 재미를 연구 - 특정 소재(리플리 증후군, 레플리카 등)에서 재미 향상 기대
게임 개발 엔진에서 사용 가능한 딥러닝 Framework 구축에 관련한 연구	- Unity 엔진에서 사용할 수 없는 Tensor Flow를 .Net 환경으로 재작성 - Unity 엔진의 결과물에서 Tensor Flow Library를 별도 설치하지 않아도 실행이 가능하고, 다양한 최신의 Tensor Flow 연구결과를 손쉽게 적용할 수 있음
초거대모델 학습 및 전이학습 기술	- 대규모 데이터와 연산을 활용하여 초거대모델을 학습하는 기술 확보 (13B parameter 모델 학습 완료) - 초거대모델을 필요한 목적에 맞게 데이터/연산/메모리 효율적으로 수정하는 전이학습 기술 확보 - Multi-modal Foundation Model 학습에 필요한 데이터셋 구축 및 모델 학습 완료 - 이미지 생성 Diffusion Model을 용도에 맞게 개발 및 전이학습 진행하여 필요한 사내 부서에 지원
딥러닝 학습/추론 시스템	- 초거대모델 학습용 자체 GPU Cluster 시스템 개발 완료 - 대규모 딥러닝 모델 추론 시스템 구축 및 운영 시스템 개발 완료 - 최신 데이터 경량화 기술 개발 - 최신 학습 시간 단축 기술 개발

딥러닝 데이터 설계/수집/가공/보관 시스템	- 대규모 딥러닝 학습 데이터 설계/수집 기술 확보 - 딥러닝 학습 데이터 가공/보관 관련 최신 기술 확보 - 딥러닝 학습/추론/메타 데이터 관리 툴 개발 - Hybrid 분석 환경(on-premise + Azure) 개발 운영
응용분야별 딥러닝 알고리즘 및 시스템	- (Voice) 국내 최고 수준 한국어 text-to-speech/voice conversion 기술 개발, 목소리와 말투를 각각 설계할 수 있는 화자 디자인 기술 개발, 최소한의 음성 데이터로 목소리를 추가할 수 있는 개인화 TTS 기술 개발, 많은 수의 화자를 동시에 다룰 수 있는 메모리 효율적 개인화 TTS 기술 개발, 새로운 목소리로 노래를 합성할 수 있는 singing AI 기술 개발, 감정과 표현력을 강화한 영어 text-to-xpeech 기술 개발 중 - (NLP) Retrieval 기반 한국어/영어 챗봇 기술 개발, 페르소나 특정 가능하고, 높은 일관성을 가진 챗봇 기술 개발, 챗봇 성능 검수 프레임워크 개발 - (Vision) 2D 사진으로부터 3D 실사 아바타 생성 기반 기술 확보, 2D 사진으로부터 3D 캐릭터 아바타 생성 기술 확보, 2D 사진으로부터 조종 가능한 3D 캐릭터 아바타 생성 기술 확보, 고성능 3D 아바타 기술 개발 중 - (Data-Centric) 능동학습 기반 데이터 부분집합 선택 알고리즘 개발, 딥러닝 기반 음원분리 기술 개발 중 - (Game AI) 퍼즐 게임 난이도 측정 기술 개발, 오프라인 강화학습 기술 개발 중
언리얼 기반 애플리케이션의 암호화폐지갑 연동 기법 연구	- 통상적인 3D 애플리케이션과 Web3 기반의 암호화폐지갑의 연동을 통해, 애플리케이션 내에서 블록체인 시스템을 이용하도록 하는 기반 기술에 대한 연구
AWS NoSQL에서의 전 서버 공유 Unique ID 발급 기법에 대한 연구	- NoSQL DB에서 ID Auto Increment를 제공하지 않을 경우 Unique ID를 효율적으로 만들어낼 수 있는 방법에 대한 연구
제너러티브 PFP(Picture For Profile) 민팅 툴 개발	- 파츠별 아트 리소스들을 이용, 합성하여 블록체인 상의 NFT를 매우 많은 수로 자동 배리에이션하여 이미지를 제작할 수 있는 툴 개발
블록체인 연동형 게임 경제모델 개발	- 이용자들의 게임내 DB재화사용과 블록체인 토큰 이동을 전체적으로 연동하여, 효율적으로 통제 가능하면서도 블록체인 기능에 의해 신뢰 가능한 블록체인 게임 경제 운용 모델 개발
캐릭터 커스터마이제이션 툴 개발	- 이용자가 파라미터를 조정하여 보다 손쉽게 직접 캐릭터를 생성할 수 있도록 하는 기술 및 유저 인터페이스 개발
캐릭터 댄스 시퀀스 제작 툴 개발	- 이용자가 기존의 캐릭터 댄스 클립들을 활용하여 연속된 캐릭터 동작을 자연스럽게 이어붙이고 하나의 연속된 시퀀스로 제작할 수 있도록 하는 기술 및 유저 인터페이스 개발
COMPETZ 플랫폼 SDK 개발	- COMPETZ 플랫폼용 게임을 COMPETZ에 이식할 수 있는 SDK(Software Development Kit) 및 통합 유저 인터페이스 개발
게임 Carrying Capacity 개선 연구	- 각종 모드 도입, 유저 온보딩 절차 등 개선 및 Daily Churn 감소 기대.
딥러닝 기술을 활용한 가상환경에서의 물리적인 로코모션 연구	- 완전히 물리적으로 동작하는 가상환경에서의 1쌍 이상의 다리의 움직임을 통한 물리적 로코모션을 수행하는 AI 에이전트를 구현 - 사실적인 캐릭터 애니메이션을 표현함과 동시에, 주변 환경과 물리적 인터랙션을 가능하게 하여 유저에게 창발적인 액션 경험을 제공할 것으로 기대
그림 인식 딥러닝의 예외처리 방안 연구	- 그림 입력 중 회전, 축소, 확대한 값에 대한 예외처리, 데이터 추가 및 딥러닝 학습 진행 - 서버에 저장된 그림 이미지를 분류하고 이를 토대로 정확도를 파악 후, 부족한 클래스의 정확도를 향상 - 기존에 인식이 잘되지 않던 예외 사항을 처리함으로써 인식 정확도 개선
딥러닝 입력 그림의 사이즈 및 위치 동적 대응	- 기존에는 딥러닝 입력 형태에 그림의 사이즈 및 위치의 제약이 존재 - 이에 딥러닝에 사용되는 사용자의 그림 입력을 기존 고정되어있는 그림판 형식에서 유기적으로 대응하는 방식으로 발전시킴 - 전체 화면을 대상으로 입력된 그림을 잡아내고, 여백을 잘라내는 작업(크롭)을 통해 데이터를 생성 - 서버에서 처리하는 방식을 통해 처리 시간이 개선되고, 기존 입력 형태의 제약을 해소함
음성인식을 게임에 적용하는 연구	- 자연어 인식 관련 연구 - 게임 내 음성인식을 사용하는 다수의 프로토타이핑
특정 환경 및 현상의 유지를 위한 강화학습 연구	- 사전에 설정된 환경에서 변형이 발생했을 시, 그 원상 복귀를 딥러닝을 통해 진행하는 방안 연구 - 학습이 성공되어 AI가 스스로 원상 복귀를 할 수 있게 될 시, 다양한 변형 시나리오에 대한 개별 기획 및 대응이 필요 없게 되어 개발 효율이 크게 개선될 것으로 기대
인터랙티브 월드 개발	- 게임 UI를 일부 대체하여 이용자가 소수의 인원만으로 실제 세계에 근접한 경험을 제한된 공간 내에서 다수와 함께하는 것처럼 표현하는 기술 개발
캐릭터 음원 립싱크 기술 개발	- 이용자가 선택한 음원의 가사에 맞춰 다수의 캐릭터가 자신의 파트의 노래를 부르는 것처럼 묘사하는 캐릭터 립싱크 기술 개발
캐릭터 댄스 클립 조합 기술 개발	- 이용자가 기존의 서로다른 2개의 캐릭터 댄스 클립들의 부분을 조합하여, 새로운 댄스 동작 클립을 만들어 게임 내에 적용하는 기술 개발
스킬 추천 시스템	- 사용자에게 효과적인 스킬 추천 시스템 개발 - 사용자가 방금 이용했던 스킬과 비슷한 스킬들을 추천받아 기존보다 더 쉽게 원하는 스킬을 찾고 스킬 구매
K8S로 CI/CD 구현	- 파편화 되어 있던 배포 구조 통일, Instance Resource 최적 사용, 애플리케이션 배포 단순화(git push → 운영 배포), 개발환경 구축 단축
Bigquery를 이용한 전사 Datawarehouse 시스템	- Firebase, Google Analytics, RDB 등 분산되어 있던 데이터를 Bigquery 에 Datawarehouse 구축 - ETL 은 Airflow, Bigquery data transfer service 를 이용하여 Oschestrating

Serverless GraphQL 서버 구축	- AWS AppSync와 Aurora Serverless 연동으로 Fully Managed GraphQL 서버 구축 - 리졸버에 AWS Lambda와 EFS를 연동해 모델을 연동하여 웹 API 및 ML 서비스 제공
Redis 기반 Node.js TypeORM 캐싱	- GraphQL에 데이터로더 적용으로 한번의 요청에 최대 60번까지 실행되던 동일 쿼리를 1번으로 줄임 - ORM에 레디스 캐싱 적용으로 최고 600ms까지 걸리던 API Response가 약 30ms로 단축됨
웹 브라우저 기반 슬라이드쇼 편집 툴 개발	- 이용자가 네이티브 앱 없이 웹 브라우저에서 사진/영상/텍스트 삽입, 크기 및 위치 조정, 재생 시간 조정 등 편집이 가능한 HTML 캔버스 기반의 기술 및 유저 인터페이스 개발
언리얼 엔진5 헤어 최적화에 관한 연구	- 언리얼 엔진5에 도입된 고퀄리티 헤어 렌더링 및 시뮬레이션 방식인 groom 시스템을 실시간 게임에 도입할 수 있도록 퀄리티를 최대한 보존하면서 최적화하는 방법에 대한 연구
시뮬레이션 게임을 위한 비정방향 격자에서의 효율적인 길찾기 알고리즘에 대한 연구	- 시뮬레이션 게임에서 비정방형 격자를 기반으로 한 동적 지형 상에서 최적화된 길찾기 방법을 개발하여 머신 리소스 사용량을 줄이고 계산 속도를 높이는 것을 목표로 연구
3차원 루트 모션 애니메이션 데이터의 분석 샘플링 방법에 대한 연구	- 3차원 공간에서 움직이는 물체의 위치 분석을 위해 적은 수의 유의미한 샘플들을 효율적으로 뽑기 위한 방법론과 변수화할 수 있는 값들에 대한 연구
유닛을 통솔하는 멀티플레이 게임 환경에서 강화학습 플레이어 구현	- 다수의 유닛을 컨트롤하여 타 그룹과 경쟁하는 멀티플레이 게임 환경에서 강화학습으로 AI플레이어를 학습시키고 게임에 참여시켜 다양한 환경에 적응하는 AI플레이어를 개발

【 전문가의 확인 】

1. 전문가의 확인

해당사항 없음

2. 전문가와의 이해관계

해당사항 없음