

2023년 2분기 실적발표

Investor Relations

2023. 8. 9

KRAFTON

유의사항

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

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

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

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

2023 2Q Results at a Glance

KEY PERFORMANCE



KEY FINANCIAL HIGHLIGHTS



매출



영업이익



영업이익률

Note: (1) 2022년 7월 28일 서비스 중단 이후 10개월만인 2023년 5월 29일 서비스 재개 (2) 2023년 1~8월 완료 또는 완료 예정인 스튜디오 인수 및 소수지분 투자 기준, (3) IPO 이후 완료된 스튜디오 인수 및 소수지분 투자 기준

PC / Console

PUBG PC/Console 다양한 업데이트와 고도화된 BM으로 유료화 성과 이어지며 안정적인 글로벌 서비스 지속

F2P + No P2W 유지하며 In & Out 게임 경험 강화



일반전 전술장비 시스템



신규 아케이드 모드: 블루밤 러시



Aston Martin 및 시즈널 제작소



Street Fighter 6 콜라보



성장형 무기: 인형의 집 SLR



서바이버 패스: 일확천금



PUBG Esports Global Partner Team 스킨



미라마 맵 서브 업데이트

PUBG
BATTLEGROUNDS

Mobile

PUBGM 신흥 지역에서의 성장과 유료화 상품 개편으로 안정적인 트래픽과 매출 발생, BGMI 서비스 재개로 하반기 모바일 매출 기여 기대

라이브 서비스로 인한 트래픽과 매출 확대



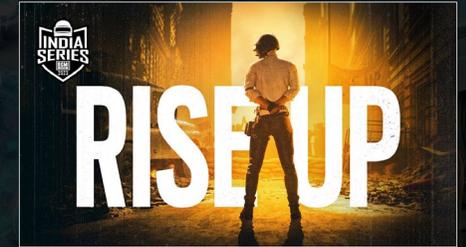
개편된 패스 상품 RP A Series



공룡 테마 모드



Dragon Ball 클라보 스킨 및 모드



인도 BGIS 2023 Esports 대회



Karol G 클라보 스킨 및 보이스팩



X-Suit 성장형 스킨



Aston Martin 차량 스킨



BGMI 접속 이벤트

Scale-Up the Creative

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

KRAFTON

출시 예정 게임 수⁽²⁾



1. 퍼블리싱 실명제

Champion 중심 스튜디오/프로젝트 관리
Virtual Organization 도입

2. 퍼블리싱 중심 조직화

HQ는 1PP 및 2PP 퍼블리싱에 집중
2PP 강화 관점 조직 정비 및 구조 개편

3. Creative 발굴

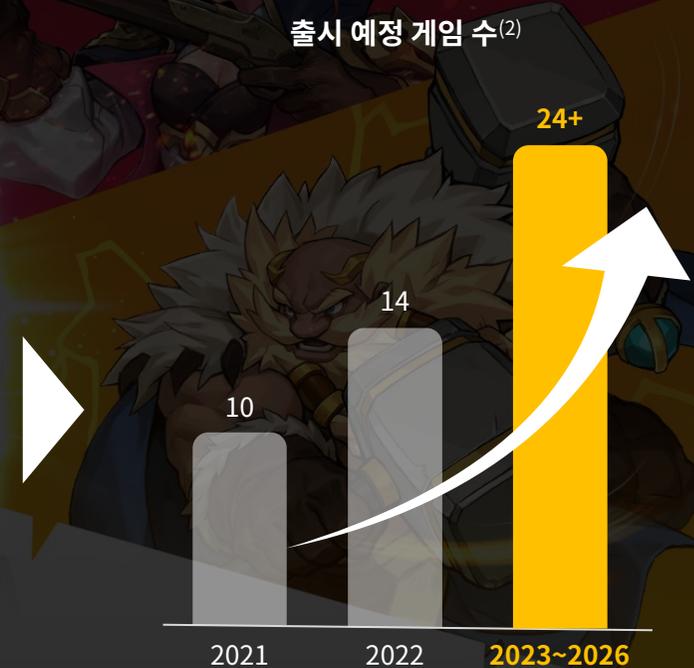
“The Creative” 신설
최대 30명, 1.5년 내 소프트런칭

소수지분 투자 확대
2PP Title 확보

2023년 게임 스튜디오 투자 내역



+2건 검토 진행 중⁽¹⁾



“High Quality 게임 기반 미래 성장성 Scale-Up”



| KRAFTON

©2024 RisingWings Inc. All Rights Reserved. Published by Krafton

Note: (1) 2023년 8월 완료 예정, (2) 2023년 8월 기준 Incubating 중인 프로젝트

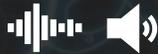
Beyond Game

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

Deep Learning 연구개발 방향성 및 코어기술

① 게임 제작 효율성 증대

② 새로운 게임성 발견



TTS



언어모델 & Chatbot



이미지 생성



3D Avatar & Animation



Project Migaloo



- 오픈월드 핵심 구성요소 및 콘텐츠 제작에 딥러닝 기술 활용
- 샌드박스 툴을 활용한 크리에이터 콘텐츠 제작과 유통

실적 요약

매출 **2Q23 3,871억원** (QoQ -28.2%, YoY -8.6%)

계절적 비수기 영향과 주요 콘텐츠들의 하반기 출시 집중으로 인해 매출 안정화

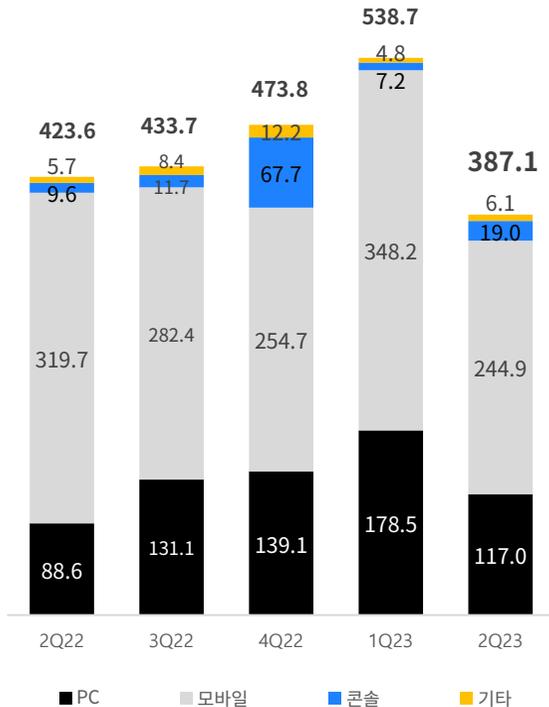
영업이익 **2Q23 1,315억원** (QoQ -53.5%, YoY -20.7%)

2분기 매출 안정화로 인한 전분기 대비 영업이익 감소

당기순이익 **2Q23 1,285억원** (QoQ -51.9%, YoY -33.7%)

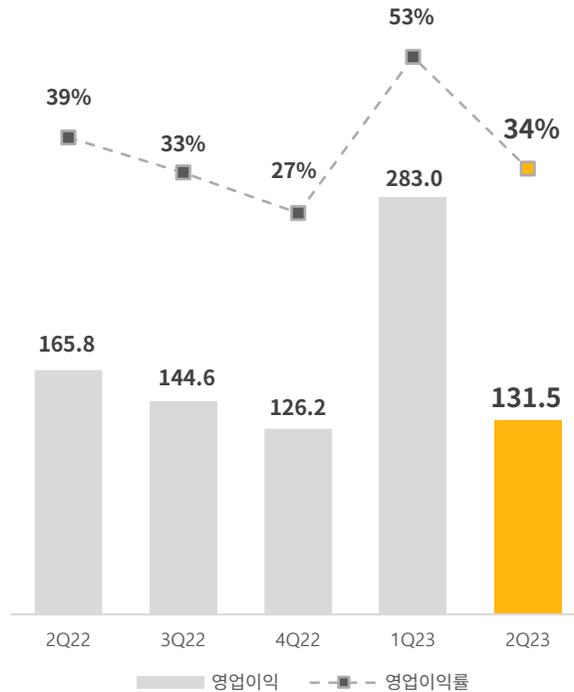
매출

단위: 십억원



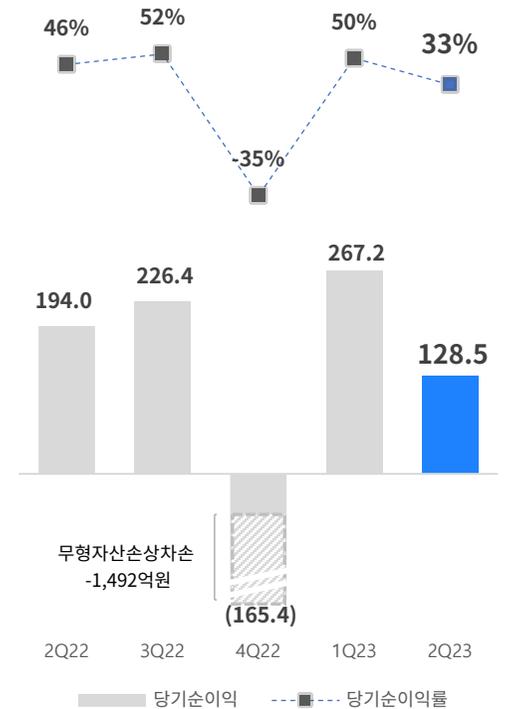
영업이익

단위: 십억원



당기순이익

단위: 십억원



비용 구성

영업비용 2Q23 2,556억원 (QoQ -0.0%, YoY -0.8%)

- (인건비) 2Q23 QoQ +2.4%, YoY +9.6%

2Q23 인건비는 전사 인원 증가로 인해 전분기 및 전년 동기 대비 증가

- (지급수수료) 2Q23 QoQ +14.6%, YoY -13.5%

2Q23 지급수수료는 PGS1 대회 개최로 인해 전분기 대비 증가, BGMI 서비스 중단으로 인해 전년 동기 대비 감소

(단위: 십억원)	2Q22	3Q22	4Q22	1Q23	2Q23	QoQ	YoY
영업비용	257.7	289.1	347.6	255.7	255.6	-0.0%	-0.8%
% 매출 대비	60.8%	66.7%	73.4%	47.5%	66.0%	18.5%p	5.2%p
인건비	94.2	98.9	63.4	100.8	103.2	2.4%	9.6%
앱수수료/매출원가 ⁽¹⁾	50.1	47.8	57.7	46.7	32.2	-31.2%	-35.8%
지급수수료	81.5	85.2	102.7	61.6	70.6	14.6%	-13.5%
마케팅비	11.3	19.7	81.2	5.1	8.7	70.5%	-23.3%
주식보상비용	(8.4)	7.8	(9.7)	10.0	9.1	-9.8%	N/M
기타	29.0	29.7	52.4	31.4	31.9	1.5%	10.0%
영업이익	165.8	144.6	126.2	283.0	131.5	-53.5%	-20.7%
영업이익률	39.2%	33.3%	26.6%	52.5%	34.0%	-18.5%p	-5.2%p
조정 EBITDA ⁽²⁾	177.4	174.5	160.3	319.0	167.7	-47.4%	-5.4%
조정 EBITDA 마진	41.9%	40.2%	33.8%	59.2%	43.3%	-15.9%p	1.5%p

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

영업이익 / 조정 EBITDA

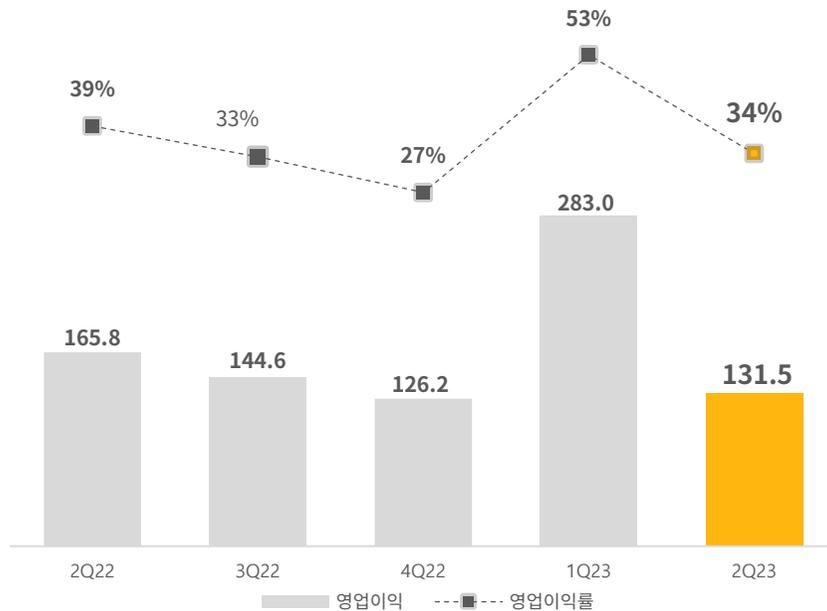
영업이익 2Q23 1,315억원 (QoQ -53.5%, YoY -20.7%)

조정 EBITDA 2Q23 1,677억원 (QoQ -47.4%, YoY -5.4%)

• 2Q23 조정 EBITDA는 전년 동기 대비 5% 감소, 조정 EBITDA 마진 43% 기록

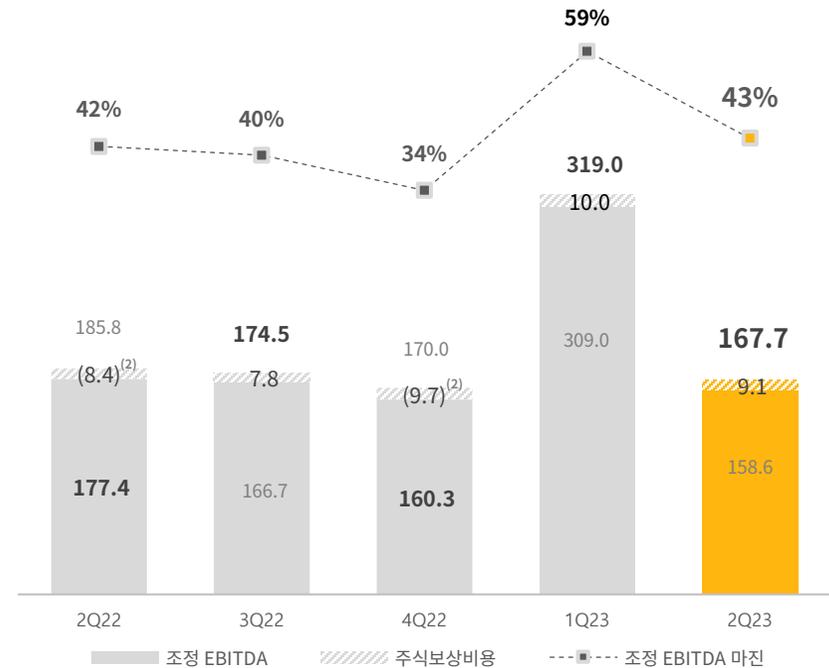
영업이익

단위: 십억원



조정 EBITDA(1)

단위: 십억원



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

당기순이익

세전이익 2Q23 1,595억원 (QoQ -56.0%, YoY -38.7%)

당기순이익 2Q23 1,285억원 (QoQ -51.9%, YoY -33.7%)

- 영업이익 감소 및 환율 효과로 인한 영업외손익 감소로 당기순이익 전년 동기 대비 감소

영업외손익 및 세전손익

단위: 십억원

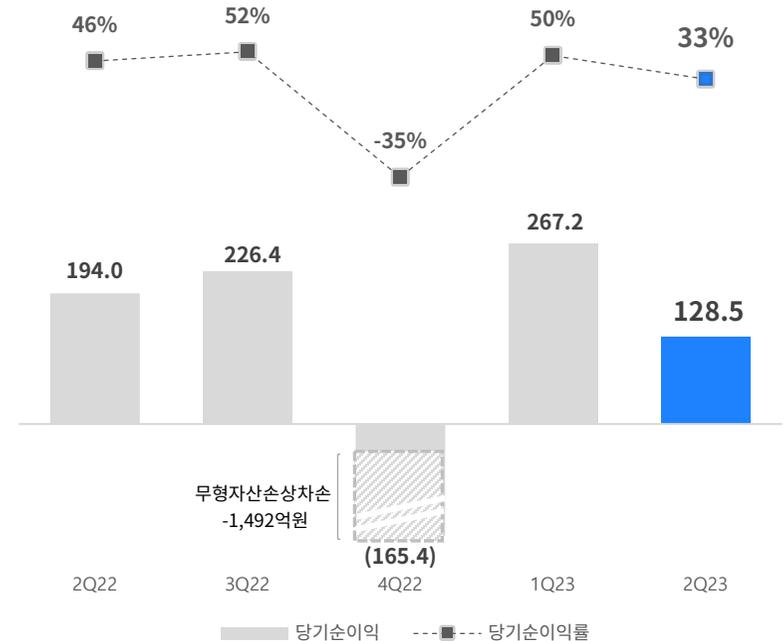
구분	2Q22	3Q22	4Q22	1Q23	2Q23
영업외손익	94.5	169.1	(349.1)	79.4	28.0
영업외수익	108.9	206.1	(40.2)	141.8	85.3
기타수익	101.3	196.2	(49.8)	131.9	74.0
금융수익	7.5	9.9	9.6	9.9	11.3
영업외비용	14.4	37.0	308.9	62.4	57.3
기타비용	12.8	35.5	306.0 ⁽¹⁾	60.5	54.9
금융비용	1.6	1.5	2.8	1.9	2.3
법인세차감전손익	260.3	313.7	(222.9)	362.4	159.5

Note: (1) 무형자산손상차손(-1,492억원)

(2) 기타수익 및 비용은 지분법 이익과 지분법 손실 포함

당기순이익

단위: 십억원



Q&A

Our Vision

WHY

우리는 **게임**이 가장 강력한 미디어가 될 것임을 믿습니다.

HOW

독창성, 끊임없는 도전정신, 우리의 기술을 바탕으로

WHAT

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

우리가 완성할 그곳에서, 모두와 만나겠습니다.

We will meet everyone in the world we are building.