2025년 2분기 및 상반기 실적발표

KRAFTON

2025. 7. 29.

유의사항

주식회사 크래프톤(이하 “크래프톤”)의 재무 정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성되었으며,

크래프톤 및 종속회사를 포함한 연결 기준 재무제표입니다.

본 자료는 주주 및 투자자 편의를 위하여 외부감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 작성되었으며,

이에 본 자료에 포함된 경영 실적 및 재무 정보는 외부감사인의 검토 결과에 따라 변경될 수 있습니다.

본 자료의 경영 실적, 재무제표 및 예측을 포함한 정보는 현재 시점을 기준으로 작성되었고,

이에 정보의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, 회사는 향후 변경되는 새로운 정보나 업데이트 책임을 지지 않습니다.

따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 아니되며,

크래프톤은 본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생되는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

크래프톤의 글로벌 퍼블리싱, 미래 Franchise IP 확보

KRAFTON

Chief Global Publishing Officer, 오진호

글로벌 퍼블리싱의 중장기 목표

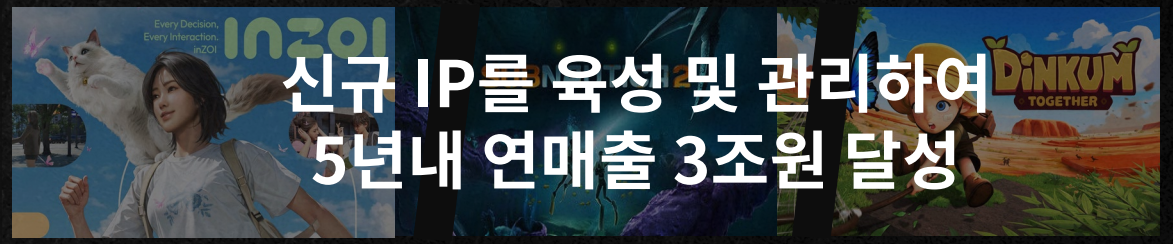
크래프톤 전사 중장기 전략 방향성

2029년까지 전사 매출 7조원, 기업가치 2배 달성

PUBG STUDIOS (PUBG IP Franchise)

PUBG 기반의 IP를 통해
5년내 연매출 4조원 달성

글로벌 퍼블리싱 (신규 IP)



**신규 IP를 육성 및 관리하여
5년내 연매출 3조원 달성**

PART 1. 글로벌 퍼블리싱 파이프라인

PART 2. 글로벌 퍼블리싱 방향성

글로벌 퍼블리싱 신작 파이프라인

4대 영역에 걸쳐 13개의 게임[1] 개발 중, 특히 Genre Champions 영역에서 다양한 게임 시도

시장 성숙도 높음
종결자[2] 있음

Challengers
2개 프로젝트

Project Windless
장르 Open World Action RPG
플랫폼 PC(Steam) / Console

Subnautica 2
장르 Underwater Survival Adventure
플랫폼 PC(Steam) / Console

Genre Champions
8개 프로젝트

성공한 타이틀이 시장을 지배하고 있는 성숙한 시장에서,
완성도와 차별성을 갖춘 **새로운 게임으로 차세대 리더십**을 목표

현재 시장의 크기가 작더라도 **특정 장르의 '종결자'**가 되어
충성도 높은 유저층을 대상으로 깊이 있는 게임플레이를 제공

User Pool 중시

Original Creative 중시

Emerging
2개 프로젝트

Unannounced Project
(추후 공개 예정)

Unannounced Project
(추후 공개 예정)

Pioneers
1개 프로젝트

시장의 잠재력은 크지만 아직 성숙하지 않았고
'종결자'가 없는 분야에서 장기적 성장을 대비한 선제적 투자

시장 성숙도 낮음
종결자 없음

과거에 없었던 독창적인 게임플레이를 통해
새로운 유저 경험을 창출하며 **새로운 장르를 개척**

1) HQ 글로벌 퍼블리싱 산하 기준이며, 스튜디오 자체 퍼블리싱 프로젝트는 제외
2) 특정 게임 장르나 시장에서 지배적인 위치를 차지하며 장기적으로 높은 유저 점유율과 강력한 브랜드 영향력을 유지하는 게임 또는 IP를 의미

프로덕트 라인업 확대 방안

지속적인 신규 IP 투자, 스튜디오 확대, 2PP 계약 검토 통한 프로덕트 라인업 강화

신규 IP 투자 기회 확보

ELEVENTH HOUR GAMES

자체 제작 스튜디오 확대

- **Omnicraft Labs**
- **Athena Dept.**
  (Loonshot Games 설립 예정)
- **JOFSOFT**

2PP 계약 검토

[·]EFGAMES

이 외 3개 프로젝트 계약 검토 중

PART 1. 글로벌 퍼블리싱 파이프라인

PART 2. 글로벌 퍼블리싱 방향성

글로벌 퍼블리싱 방향성

글로벌 시장을 타깃한 플레이어 커뮤니티 중심의 퍼블리싱 수행

글로벌 시장 중심

글로벌 네트워크 기반 주요 권역별 특성에 맞춘 퍼블리싱

플레이어 커뮤니티 중심

플레이어 커뮤니티 경험을 최우선으로 고려

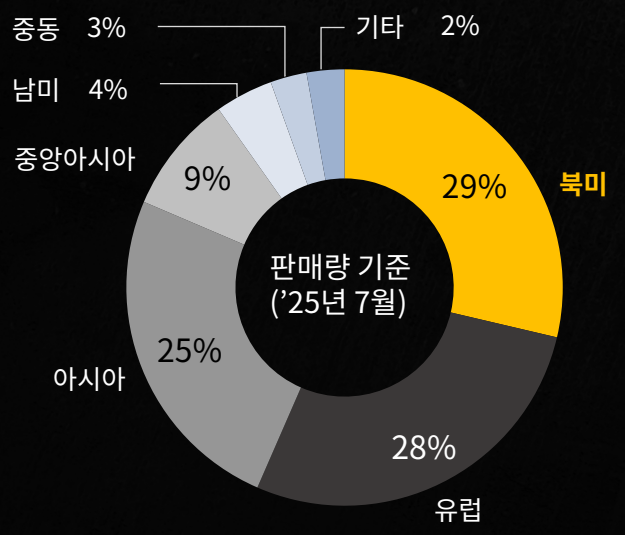
- 커뮤니티의 신뢰도를 높여 팬 기반을 확보
- 확보된 팬 커뮤니티를 활용하여 긍정적인 바이럴 확산
- 유저 친화적인 정책을 통해 장기적으로 사랑받는 IP로 성장

좋은 게임을 '사랑받는' 게임으로 만들어 새로운 Franchise IP를 발굴

글로벌 퍼블리싱 성공 사례: inZOI

플레이어 커뮤니티를 중점으로 바이럴을 확산하여 글로벌 시장에서 성공한 대표적인 사례

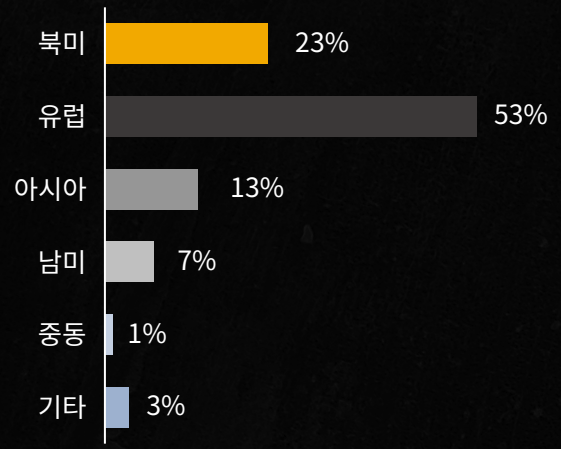
지역별 판매량 비중



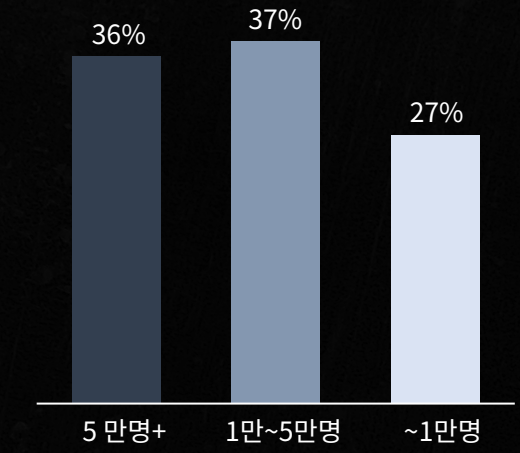
북미, 유럽 국가를 포함한
다양한 국적의 유저층 보유

인플루언서 지역 및 규모[1)]

지역별 비중



트위치 팔로워 수



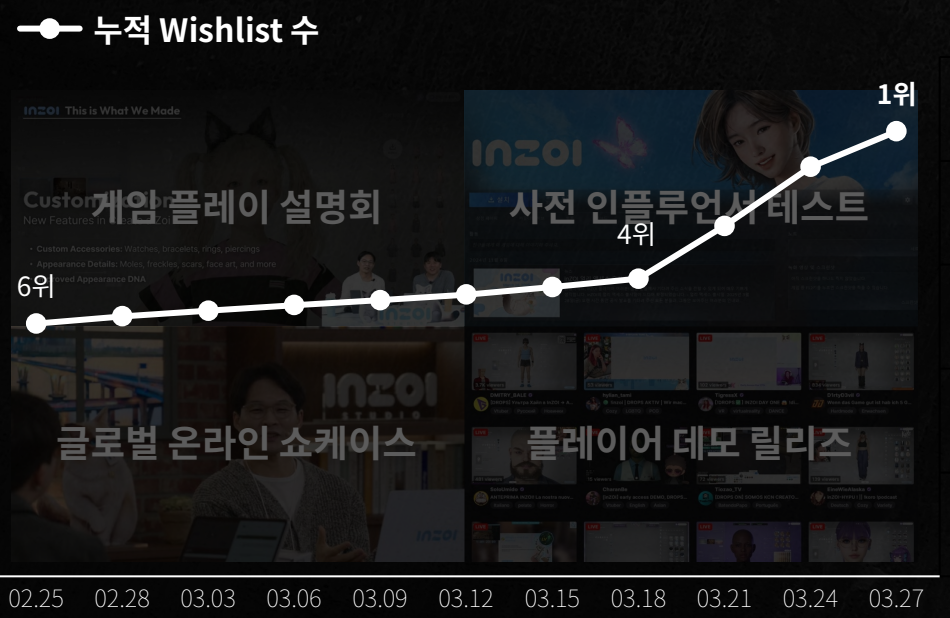
다양한 지역, 다양한 규모의 인플루언서들이 자발적으로 참가하여 글로벌 인지도 확보

1) Early Access 이후 스트리밍 활성화 캠페인에 자발적으로 참가한 Twitch 인플루언서 3,000명 중 지역 구분이 가능한 인플루언서 기준

글로벌 퍼블리싱 성공 사례: inZOI

Early Access 출시 전후로 글로벌 시장에서 유의미한 기록을 달성

출시 전 Steam Wishlist 1위 달성



출시 2주 전부터 출시일까지 바이럴이 끊기지 않도록
연속적인 캠페인을 배치, 긍정 바이럴 확산을 극대화

국내 패키지 게임 100만장 판매 기록 갱신

출시 직후 27개국[1]에서 최고 인기 게임 1위 달성

1) 미국, 중국, 한국, 프랑스, 독일, 영국, 일본, 대만, 스웨덴, 스페인, 이탈리아, 브라질, 러시아, 핀란드, 덴마크, 노르웨이, 폴란드, 호주, 튀르키예, 태국, 오스트리아, 벨기에, 네덜란드, 체코, 스위스, 홍콩, 싱가포르 (27개국)
2) 크래프톤 게임을 제외한 국내에서 100만장 판매된 패키지 게임 Top 3 기준

맺으며

글로벌 시장에서 성공 가능성이 있는 **IP 확보** 통한 **라인업 강화**

글로벌 플레이어 커뮤니티 기반의 퍼블리싱 통해 inZOI 사례를 재현,
성공 사례 다수 확보

2025년 2분기 및 상반기 Highlights

KRAFTON

CFO, 배동근

1H25 Highlights

매출

15,362억원

2025년 상반기 매출

PC 및 모바일 플랫폼 성장 기반 역대 최대 반기 매출 기록,
’24년 상반기 대비 11.9%, ’24년 하반기 대비 14.9% 성장

영업이익

7,033억원

2025년 상반기 영업이익

높은 매출 성장 기반 역대 최대 반기 영업이익 기록,
’24년 상반기 대비 9.5%, ’24년 하반기 대비 30.3% 성장

PUBG IP Franchise[1)]

+10%

2024년 상반기 대비 2025년 상반기 성장률

전년 동기 높은 실적 불구 성장 지속, 하반기 다수의
콜라보레이션 콘텐츠 및 공동 캠페인 기반 연간 성장 목표

1) PUBG PC/Console, PUBG Mobile, BGMI, 화평정영 관련 Technology Service 수수료 포함

매출 구성

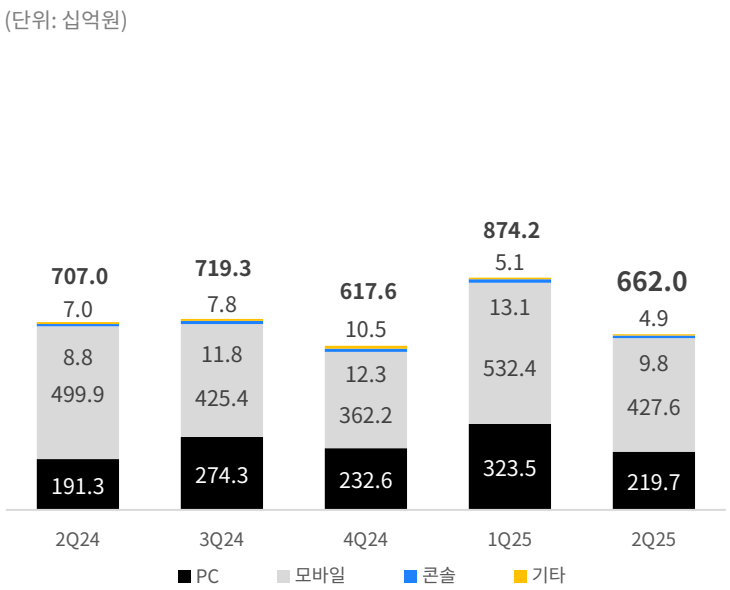
매출

1H25 1조 5,362억원 (HoH 14.9% ↑, YoY 11.9% ↑)

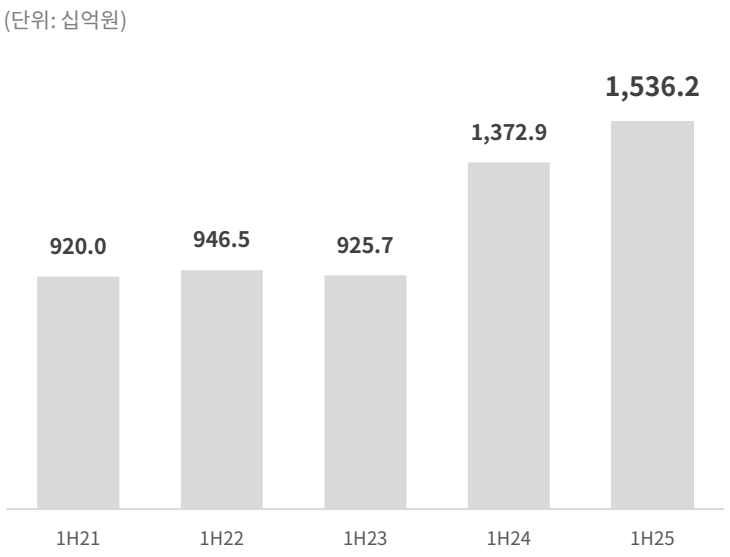
2Q25 6,620억원 (QoQ 24.3% ↓, YoY 6.4% ↓)

(단위: 십억원)	2Q 2024	1Q 2025	2Q 2025	QoQ	YoY	1H 2024	1H 2025	YoY
매출액	**707.0**	**874.2**	**662.0**	**-24.3%**	**-6.4%**	**1,372.9**	**1,536.2**	**11.9%**
PC	191.3	323.5	219.7	-32.1%	14.8%	435.0	543.2	24.9%
모바일	499.9	532.4	427.6	-19.7%	-14.5%	902.2	960.0	6.4%
콘솔	8.8	13.1	9.8	-25.2%	11.7%	20.2	22.9	13.1%
기타	7.0	5.1	4.9	-3.1%	-28.7%	15.5	10.1	-34.4%

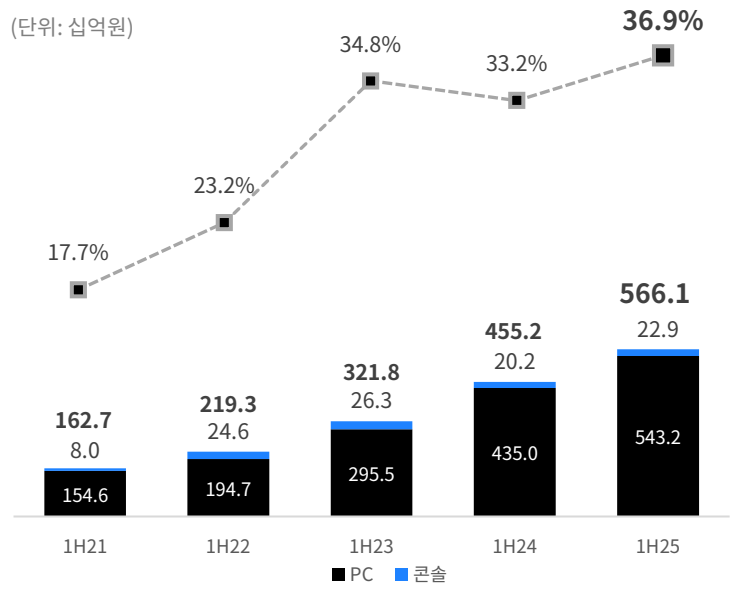
분기 매출 구성 (플랫폼)



연도별 상반기 매출 추이



상반기 PC/콘솔 매출 비중



PUBG IP Franchise

IP 콜라보레이션 기반의 문화적 경험 제공과 코어 콘텐츠의 공유를 통한 프랜차이즈 시너지 강화

구분	2025년 하반기 PUBG 주요 콘텐츠 로드맵[1]	
업데이트 일정	3분기	4분기
PUBG BATTLEGROUNDS PUBG PC/Console	에스파 콜라보	신규 컨텐더
	UGC 알파	모드 업데이트
	건플레이 업데이트	맵 업데이트
	부가티 콜라보	
PUBG MOBILE PUBG Mobile	트랜스포머 콜라보	할로윈 테마모드
	메트로로얄 업데이트	아티스트 콜라보
	차량 콜라보	겨울 테마모드
	신규 모드 추가	
PUBG PUBG IP Franchise 공동 콘텐츠	PNC X 에스파	서구권 IP 콜라보
	셀러브리티 콜라보	프리미엄 차량 콜라보
		패션 브랜드 콜라보
		PGC X PMGC
PUBG IP 신작	BLINDSPOT BiliBili Worlds, gamescom	BLACK BUDGET Closed Alpha Test

1) 7월 29일 기준 공개된 콘텐츠(에스파, 트랜스포머, 부가티) 외에는 이해를 돕기 위한 예시용 이미지이며 실제 콘텐츠와 무관함

신규 Franchise IP

지속적인 inZOI 업데이트와 더불어, 신규 Franchise IP 발굴을 위한 개발팀 확보 및 투자 진행

inZOI: 글로벌 장기 서비스를 위한 콘텐츠 및 플랫폼 확장

2025년 하반기 게임 콘텐츠 및 MOD 기능 고도화, 커뮤니티 소통 지속

MOD 기능 및 MODKit 지원 (2025년 6월)

- MOD 초기 단계 불구 콘텐츠 볼륨 확대 확인
- 2025년 10월/12월 MODKit 추가 업데이트

1차 DLC 출시 (2025년 8월 예정)

- 신규 도시 '차하야' DLC 출시
- gamescom 참가 및 크리에이터 대상 행사 진행
- Mac OS 버전 출시로 유저 접근성 확대

Subnautica 2

- 협동 멀티플레이어 및 발전된 심해탐험을 통해 Subnautica 시리즈의 확장을 목표
- 2026년 Early Access 출시 예정

Franchise IP 발굴을 위한 개발팀 확보 및 투자

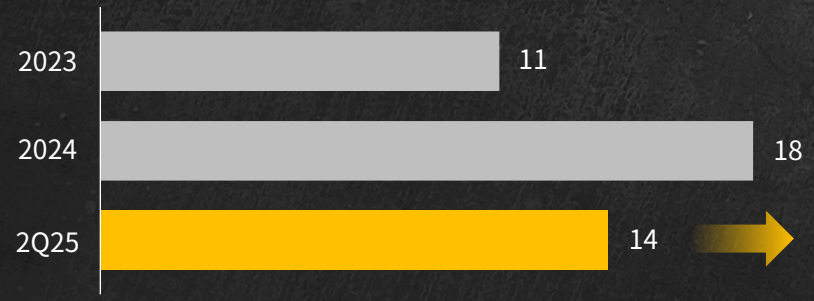
2025년 1~7월까지 신규 프로젝트 위한 개발자 80명 확보, M&A 1건, 소수지분 투자 5건 완료

개발팀 확보	M&A	소수지분 투자
제작 리더십 및 개발팀 영입 신규 프로젝트 위한 인력 재배치 진행	ELEVENTH HOUR GAMES (2025년 7월, 지분율 100%)	BOUNDARY (2025년 4월, 지분율 30.5%)
80명 (2025년 2분기말 기준)		
• 신규 개발 라인업 7개 확보	• ARPG 장르 내 주요 IP 확보	• 동양 다크판타지 ARPG 개발 중

AI

AI 원천 기술 확보와 게임 서비스 응용으로 게임 산업의 미래를 준비

글로벌 AI 학회에 채택된 크래프톤 연구 논문 수

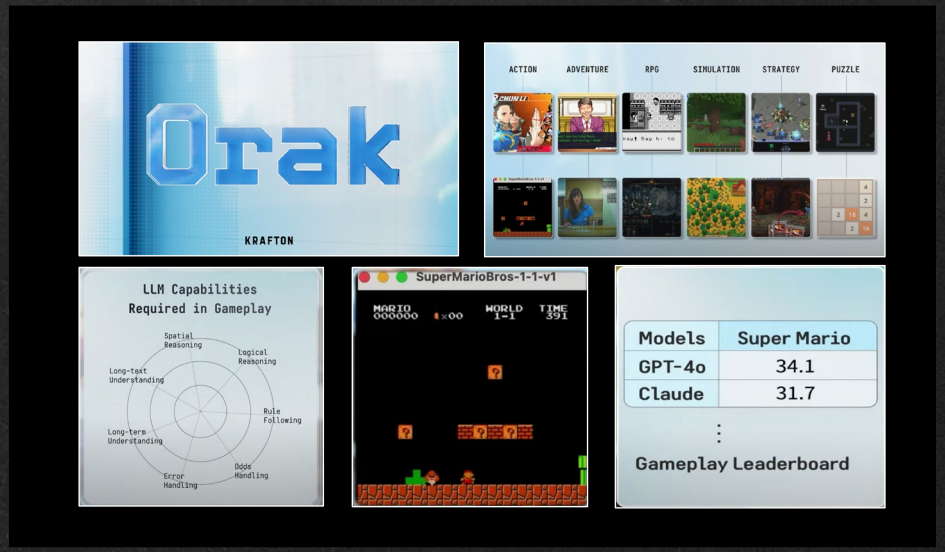


AI 분야 최고권위 3대 학회 NeurIPS, ICLR, ICML에 총 18편의 논문 채택

SK텔레콤 공동개발 언어모델 3종 공개

- 70억 파라미터 규모의 오픈소스 추론특화 언어모델 3종에 독자적인 Post-Training 기법 적용
- 수학 추론 분야에서 높은 성능 확인 → 고난도 추론이 필요한 게임과 밀접한 연관
- 향후 게임 플레이 분석, 전략 판단 등 게임 특화형 AI 응용 기술 고도화에 활용 예정

게임 AI 벤치마크 Orak 공개



- 언어모델이 얼마나 게임플레이 상황을 정확히 인식하고 판단하는지 정량적 평가
- 게임 정보를 텍스트로 변환하고, 모델의 응답을 게임에 적용 가능한 행동으로 변환
- 12종의 게임을 통해 성능 평가, 데이터 수집, 강화학습이 가능한 환경 개발

인도

BGMI 현지화 콘텐츠 투자 및 신규 유저 접점 강화 노력 지속

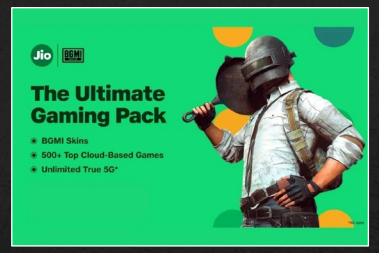
2분기 주요 인도 현지화 콘텐츠

Hero 모터사이클 콜라보

- 인도 최대 모터사이클 제조사와 마케팅 캠페인 협업
- Hero 모터사이클 포함한 인게임 아이템 7종 판매
- 한정판 BGMI 에디션 Xtreme 125 모델 판매

Sting 에너지드링크 콜라보

- 인도 1위 에너지 드링크를 게임 내 아이템으로 구현
- Sting X BGMI 실물 음료 판매로 인도 내 브랜딩 강화



Jio Telecom 파트너십

- 인도 1위 통신사에서 출시한 무제한 데이터 상품
- 해당 상품의 파트너 게임으로 포함되며 인도 내 BGMI 영향력 확대

3분기 주요 업데이트 및 마케팅 캠페인

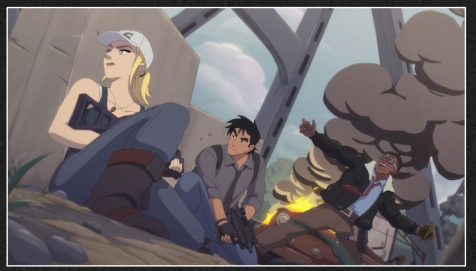
BGMI 콘텐츠 업데이트

슈퍼맨 영화 콜라보

WOW 모드 업데이트

신규 마케팅 캠페인

BGMI 음원 출시



애니메이션을 활용한 광고 캠페인

영업비용 및 영업이익

영업비용

1H25 **8,329억원** (HoH 4.5% ↑, YoY 14.0% ↑)

2Q25 **4,160억원** (QoQ 0.2% ↓, YoY 11.0% ↑)

2분기 영업비용은 인건비, 지급수수료, 마케팅비 증가로 YoY 11.0% 증가, QoQ로는 유사한 수준 기록

영업이익

1H25 **7,033억원** (HoH 30.3% ↑, YoY 9.5% ↑)

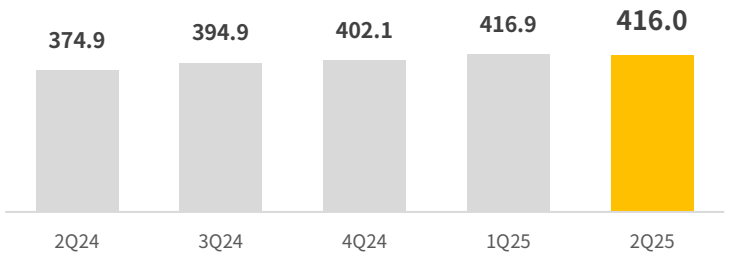
2Q25 **2,460억원** (QoQ 46.2% ↓, YoY 25.9% ↓)

2분기 영업이익은 매출 감소 및 비용 증가로 YoY 25.9%, QoQ 46.2% 감소

(단위: 십억원)	2Q 2024	1Q 2025	2Q 2025	QoQ	YoY	1H 2024	1H 2025	YoY
영업비용	**374.9**	**416.9**	**416.0**	**-0.2%**	**11.0%**	**730.3**	**832.9**	**14.0%**
인건비	129.6	148.4	146.8	-1.1%	13.3%	251.0	295.2	17.6%
앱수수료/매출원가[1]	77.5	105.0	83.9	-20.1%	8.3%	163.4	188.9	15.6%
지급수수료	76.4	84.1	96.2	14.4%	25.9%	137.7	180.3	31.0%
마케팅비	21.2	22.9	26.1	13.7%	22.7%	33.7	49.0	45.5%
주식보상비용	35.2	17.9	20.0	11.5%	-43.3%	77.4	37.9	-51.0%
기타	34.9	38.5	43.0	11.5%	23.2%	67.1	81.5	21.4%
영업이익	**332.1**	**457.3**	**246.0**	**-46.2%**	**-25.9%**	**642.6**	**703.3**	**9.5%**
영업이익률(%)	*47.0%*	*52.3%*	*37.2%*	*-15.1%p*	*-9.8%p*	*46.8%*	*45.8%*	*-1.0%p*
조정 EBITDA[2]	**394.0**	**505.1**	**296.3**	**-41.3%**	**-24.8%**	**772.5**	**801.4**	**3.7%**
조정 EBITDA 이익률(%)	*55.7%*	*57.8%*	*44.7%*	*-13.0%p*	*-11.0%p*	*56.3%*	*52.2%*	*-4.1%p*

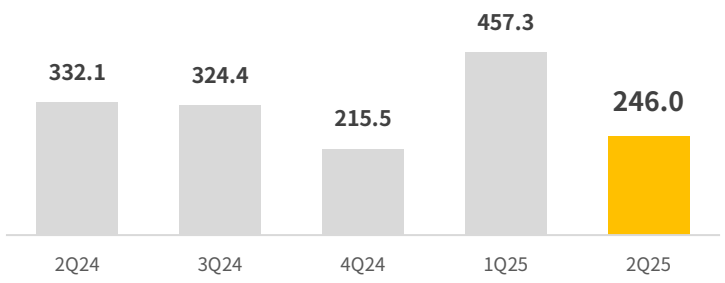
영업비용

(단위: 십억원)



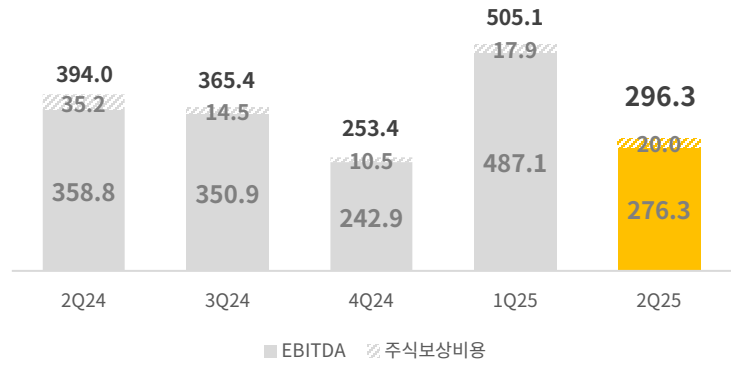
영업이익

(단위: 십억원)



조정 EBITDA

(단위: 십억원)



1) 앱수수료/매출원가는 Steam, 마켓수수료 등

2) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

3) 주식보상비용 환입

당기순이익

당기순이익

1H25 **3,870억원** (HoH 36.8% ↓, YoY 43.9% ↓)

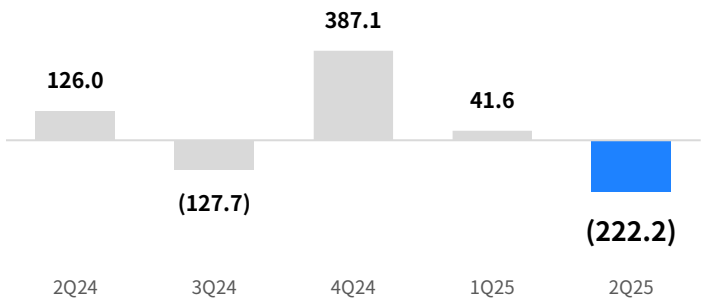
2Q25 **155억원** (QoQ 95.8% ↓, YoY 95.4% ↓)

2분기 당기순이익은 환율 영향에 따른 영업외손익 변동으로
YoY 95.4%, QoQ 95.8% 감소

(단위: 십억원)	2Q 2024	1Q 2025	2Q 2025	QoQ	YoY	1H 2024	1H 2025	YoY
영업외손익	**126.0**	**41.6**	**(222.2)**	**적자전환**	**적자전환**	**280.8**	**(180.6)**	**적자전환**
영업외수익	**144.1**	**128.2**	**1.0**	**-99.2%**	**-99.3%**	**333.7**	**129.2**	**-61.3%**
기타수익	134.8	122.0	(4.5)	적자전환	적자전환	315.5	117.5	-62.7%
금융수익	9.3	6.3	5.5	-12.8%	-41.4%	18.2	11.8	-35.8%
영업외비용	**18.1**	**86.6**	**223.2**	**+157.6%**	**+1,130.1%**	**52.9**	**309.8**	**+485.1%**
기타비용	15.7	84.0	220.8	+162.8%	+1,305.3%	48.2	304.8	+531.9%
금융비용	2.4	2.6	2.4	-10.0%	-2.8%	4.7	5.0	+5.8%
법인세차감전순이익	**458.1**	**498.9**	**23.9**	**-95.2%**	**-94.8%**	**923.4**	**522.8**	**-43.4%**
법인세비용	116.7	127.4	8.4	-93.4%	-92.8%	233.3	135.8	-41.8%
당기순이익	**341.4**	**371.5**	**15.5**	**-95.8%**	**-95.4%**	**690.0**	**387.0**	**-43.9%**
당기순이익률(%)	*48.3%*	*42.5%*	*2.3%*	*-40.1%p*	*-45.9%p*	*50.3%*	*25.2%*	*-25.1%p*

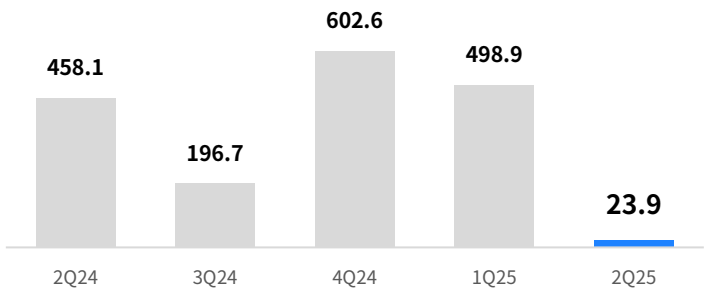
영업외손익

(단위: 십억원)



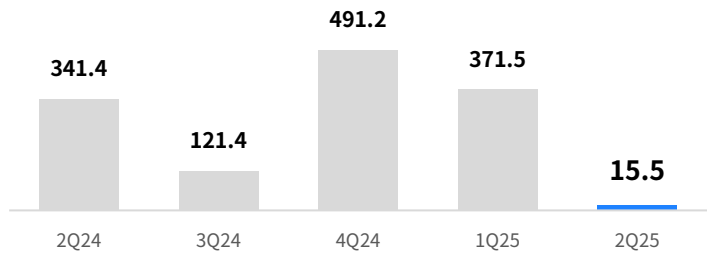
법인세차감전순이익

(단위: 십억원)



당기순이익

(단위: 십억원)



투자

지속 성장을 위한 적극적인 투자 진행

2025년 2분기 진행한 투자 현황

ELEVENTH HOUR GAMES

"Make the Best ARPG in the World"

- 북미 게임 개발사로, ARPG 타이틀 Last Epoch IP 보유
- 2024년 정식 출시, 총 300만+ 판매량 기록
- 102명 인력 보유 (개발/서비스 비중 87%)
- 투자 금액 $9,597만 (약 1,324억원[1)], 지분 100%)

ADK

"Growing Brands and Fans"

- 70+년 업력의 일본 광고 및 애니메이션 제작사
- 일본 시장 사업 기반 확보 및 게임/애니메이션 간 시너지 발굴
- 투자 금액 ¥750억 (약 7,104억원[1)], 지분 100%)
- 현재 FDI 승인 진행 중

5건

소수지분 투자

(2025년 1~6월 기준)

- Arkrep (프랑스), Coconut Horse (중국) 등 투자
- 총 5건의 소수지분 투자 진행, 이 중 퍼블리싱 권한 4건 확보
- 주요 지역에서 선제적으로 Creative 스튜디오 발굴 및 투자
- 2025년 2분기말 기준 소수지분 투자 총 360억원[1)] 집행

neptune

"모바일 애드테크 및 게임 사업"

- 모바일 중심 애드테크 및 게임 사업 영위
- 글로벌 시장 확장 및 크래프톤과 시너지 도모
- 투자 금액 1,650억원(지분 39.37%[2)]), 최대주주
- 2025.07.09 거래 종결

1) 원화 기준 투자 금액은 각 건별 진행 시점 환율 적용: Eleventh Hour Games는 2025.07.24, ADK는 2025.06.24, 소수지분 총 투자금액은 2025.07.25 기준 환율 적용
2) 크래프톤이 기보유한 넵튠 주식 1,474,926주(3.16%) 포함 시 총 지분율은 42.53%

Q&A

CGPO

오진호

Jin Oh

CFO

배동근

Dongkeun Bae

Appendix

요약 재무제표

연결손익계산서

(단위: 십억원)	2024			2025		
	1Q	2Q	1H	1Q	2Q	1H
매출액	**665.9**	**707.0**	**1,372.9**	**874.2**	**662.0**	**1,536.2**
영업비용	355.4	374.9	730.3	416.9	416.0	832.9
영업이익	**310.5**	**332.1**	**642.6**	**457.3**	**246.0**	**703.3**
EBITDA	336.4	358.8	695.2	487.1	276.3	763.4
조정 EBITDA[1)]	**378.5**	**394.0**	**772.5**	**505.1**	**296.3**	**801.4**
영업외손익	**154.8**	**126.0**	**280.8**	**41.6**	**(222.2)**	**(180.6)**
기타수익	180.7	134.8	315.5	122.0	(4.5)	117.5
기타비용	32.5	15.7	48.2	84.0	220.8	304.8
금융수익	8.9	9.3	18.2	6.2	5.5	11.8
금융비용	2.3	2.4	4.7	2.6	2.4	5.0
법인세차감전순이익	**465.3**	**458.1**	**923.4**	**498.9**	**23.9**	**522.8**
법인세비용	116.7	116.7	233.4	127.4	8.4	135.8
당기순이익	**348.6**	**341.4**	**690.0**	**371.5**	**15.5**	**387.0**

연결재무상태표

(단위: 십억원)	2024년	2Q 2025
자산		
유동자산	**5,004.4**	**4,677.8**
현금 및 현금성자산[1)]	3,772.0	3,554.8
기타	1,232.4	1,123.0
비유동자산	**2,915.0**	**3,010.1**
유형자산	239.7	346.4
무형자산	656.2	635.4
관계기업투자	722.0	761.4
기타	1,297.1	1,266.9
자산총계	**7,919.4**	**7,687.9**
부채		
유동부채	**784.8**	**544.2**
비유동부채	**305.5**	**301.1**
부채총계	**1,090.3**	**845.3**
자본		
지배기업의 소유주지분	**6,827.8**	**6,842.6**
자본금	4.9	4.9
자본잉여금	1,477.8	1,488.9
기타자본구성요소	263.7	55.6
이익잉여금	5,081.4	5,289.7
비지배지분	**1.3**	**3.5**
자본 총계	**6,829.1**	**6,842.6**

1) 유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산 포함