

목 차

분기 보고서	1
【대표이사 등의 확인】	2
I. 회사의 개요	3
1. 회사의 개요	3
2. 회사의 연혁	5
3. 자본금 변동사항	8
4. 주식의 총수 등	9
5. 정관에 관한 사항	11
II. 사업의 내용	12
1. 사업의 개요	12
2. 주요 제품 및 서비스	13
3. 원재료 및 생산설비	14
4. 매출 및 수주상황	15
5. 위험관리 및 파생거래	19
6. 주요계약 및 연구개발활동	22
7. 기타 참고사항	26
III. 재무에 관한 사항	38
1. 요약재무정보	38
2. 연결재무제표	41
3. 연결재무제표 주식	47
4. 재무제표	89
5. 재무제표 주식	95
6. 배당에 관한 사항	136
7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항	138
7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적	138
7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적	141
8. 기타 재무에 관한 사항	142
IV. 이사의 경영진단 및 분석의견	148
V. 회계감사인의 감사의견 등	149
1. 외부감사에 관한 사항	149
2. 내부통제에 관한 사항	151
VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항	152
1. 이사회에 관한 사항	152
2. 감사제도에 관한 사항	158
3. 주주총회 등에 관한 사항	162
VII. 주주에 관한 사항	165
VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항	168
1. 임원 및 직원 등의 현황	168
2. 임원의 보수 등	171
IX. 계열회사 등에 관한 사항	176
X. 대주주 등과의 거래내용	179
XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항	182
1. 공시내용 진행 및 변경사항	182
2. 우발부채 등에 관한 사항	182
3. 제재 등과 관련된 사항	185

4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항	187
XII. 상세표	193
1. 연결대상 종속회사 현황(상세).....	193
2. 계열회사 현황(상세).....	195
3. 타법인출자 현황(상세)	196
【 전문가의 확인 】	198
1. 전문가의 확인	198
2. 전문가와의 이해관계	198

【 대표이사 등의 확인 】


확 인 서

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

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

2021 년 11 월 15 일

주식회사 크래프톤

대표이사 김 창 한 

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	0	0
비상장	19	6	1	24	0
합계	19	6	1	24	0

※상세 현황은 '상세표-1. 연결대상 종속회사 현황(상세)' 참조

나. 연결대상회사의 변동내용

구분	자회사	사유
신규 연결	SDS Interactive Canada Inc.	당기 중 신설
	(주)비트윈어스	당기 중 신설
	(주)드림모션	지분 취득
	(주)띵스플로우	지분 취득
	(주)팁투우게임즈	당기 중 신설
	Thingsflow Inc.	지분 취득
연결 제외	(주)레드사하라스튜디오	파산 선고
	-	-

다. 회사의 법적, 상업적 명칭

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

라. 설립일자

당사는 2007년 3월 26일에 설립되었습니다.

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

바. 중소기업 등 해당여부

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

사. 주요 사업의 내용

당사 및 종속회사는 게임소프트웨어 개발 및 서비스를 주요 사업으로 영위하고 있으며, PC, 모바일, 콘솔게임 제작 및 국내외 퍼블리싱 사업을 진행하고 있습니다. 현재 <펍지: 배틀그라운드>(이하 <배틀그라운드>), <테라> 등 강력한 글로벌 IP를 기반으로 전세계 200개국 이상에 게임 서비스를 제공하고 있습니다. 또한, 배틀그라운드 IP를 활용한 다양한 미디어 콘텐츠를 선보임으로써, 그 세계관인 PUBG Universe를 확장시켜 나갈 예정이며, 신작게임 개발, 신시장으로의 이용자확대, e스포츠 등 미래 성장동력을 발굴하고 있습니다. 기타 자세한 사항은 'II.사업의 내용'을 참조하여 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	2021년 08월 10일	해당사항 없음	해당사항 없음

2. 회사의 연혁

가. 회사의 연혁

최근 5사업년도 중 주요 연혁은 아래와 같습니다.

일자	연혁
2017년 03월	㈜블루홀지노게임즈, 배틀로얄 게임 <배틀그라운드> 스팀 Early Access 출시
2017년 11월	㈜블루홀스쿨, 모바일 MMORPG <테라 M> 출시, <테라 M>, 애플 앱스토어 및 구글 플레이 인기 앱 1위
2017년 11월	<배틀그라운드>, '대한민국 게임대상 2017' 대상 수상 (총 6개 부문), 기네스북 세계 기록 등재 (총 7개 부문)
2017년 12월	㈜블루홀피닉스, 모바일 스포츠 게임 <미니골프킹> 글로벌 출시
2018년 04월	㈜블루홀, <테라> 콘솔버전 북미, 유럽 출시
2018년 11월	㈜크래프톤, <테라> 콘솔버전 일본 출시
2019년 09월	㈜크래프톤, 모바일 게임 <미니라이프> 글로벌 출시
2019년 10월	㈜스쿨, 모바일 RPG <테라 오리진> 일본 출시
2019년 10월	㈜크래프톤, <미스트오버> 콘솔 및 PC 출시
2019년 11월	㈜피닉스, 모바일 게임 <골프킹> 글로벌 출시
2019년 11월	<미스트오버> '대한민국 게임대상 2019' 우수상 수상
2020년 03월	㈜레드사하라스튜디오, 모바일 게임 <테라 히어로> 출시
2020년 06월	㈜크래프톤, <빅배드몬스터즈> 일본 출시
2020년 12월	㈜블루홀스튜디오, <엘리온> 출시
2021년 07월	㈜크래프톤, <배틀그라운드 모바일 인도> 출시

나. 회사의 본점 소재지 및 그 변경

일자	주소
2018.09.03	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 알파돔타워4)
2018.11.30	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 크래프톤타워)
2021.07.12	서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)

다. 경영진의 중요한 변동

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2017.03.30	정기주총	기타비상무이사 김정훈	사내이사 김강석 최대주주인 사내이사 장병규	사내이사 양재현(중도사임)
2017.10.20	임시주총	사내이사 김효섭	기타비상무이사 김한준(주2)	사내이사 김강석(중도사임) 기타비상무이사 김한(임기만료)(주2)
2017.10.20	-	대표이사 김효섭	-	대표이사 김강석(중도사임)
2018.03.30	정기주총	-	기타비상무이사 김대영	-
2018.11.30	임시주총	기타비상무이사 김강석 기타비상무이사 윤원기 기타비상무이사 Xiaoyi Ma(샤오이마)	-	기타비상무이사 김대영(중도사임) 기타비상무이사 김한준(중도사임) 기타비상무이사 김정훈(중도사임)
2019.03.29	정기주총	-	감사 송인애	-
2020.03.30	정기주총	사내이사 김창한	최대주주인 사내이사 장병규	-
2020.06.18	-	대표이사 김창한	-	사내이사 김효섭(중도사임) 대표이사 김효섭(중도사임)
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(중도사임) 기타비상무이사 윤원기(중도사임) 감사 송인애(중도사임)

(주1) 상기 임기만료 또는 해임에는 중도사임 이사가 포함되어 있습니다.

(주2) 동일인으로서 등기부등본 상 퇴임과 취임으로 처리가 되었습니다.

(주3) 대표이사의 경우 당사 이사회에서 선임하였습니다.

라. 최대주주의 변동

당사는 설립일부터 보고서 제출일 현재까지 최대주주 변동 이력이 없습니다.

마. 상호의 변경

회사명	변경일자	변경전	변경 후
(주)크래프톤	2018.11.30	(주)블루홀	(주)크래프톤
라이징왕스(주)	2018.11.30	(주)블루홀피닉스	(주)피닉스
	2020.12.02	(주)피닉스	라이징왕스(주)
PUBG MadGlory, LLC	2018.03.03	Mad Glory Interactive, LLC	PUBG MadGlory, LLC
Striking Distance Studios, Inc.	2019.07.03	1470 Development, Inc.	Striking Distance Studios, Inc.

바. 화의, 회사정리절차 등

회사명	변경일자	내용
(주)마우이게임즈	2017.03.21	청산 종결
(주)스콜	2021.05.25	파산 종결

사. 합병 등을 한 경우 그 내용

합병, 분할 및 자산양수도의 자세한 사항은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항'의 '8.기타 재무에 관한 사항' 및 'XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항'의 '4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항'을 참조하여 주시기 바랍니다.

구분	일자(합병기일/취득일/계약체결일)
합병	2017년 04월 ㈜크래프톤이 ㈜블루홀판을 합병 2020년 12월 ㈜크래프톤이 펌지㈜, ㈜펌지랩스, ㈜펌지웍스를 합병 2020년 12월 ㈜피닉스가 ㈜딜루전스튜디오를 합병
분할	2020년 12월 ㈜크래프톤이 ㈜블루홀스튜디오를 분할
주식의 포괄적 교환	2017년 12월 ㈜레드사하라스튜디오와 포괄적 주식교환계약체결
종속회사의 설립	2017년 09월 PUBG Santa Monica, Inc. 설립 2017년 11월 PUBG Amsterdam B.V. 설립 2018년 05월 PUBG Shanghai 설립 2019년 02월 KP PTE. LTD. 설립 2019년 05월 Striking Distance Studios, Inc. 설립 2019년 09월 PUBG JAPAN Corporation 설립 2020년 02월 PUBG Entertainment, Inc. 설립 2020년 02월 Indestructible Frying Pan, LLC 설립 2020년 04월 Striking Distance Studios Spain, S.L. 설립 2020년 01월 Krafton Ventures, L.L.C. 설립 2020년 01월 Krafton Ventures Fund, L.P. 설립 2020년 02월 KRAFTON Ventures, Inc. 설립 2020년 11월 PUBG INDIA PRIVATE LIMITED 설립 2021년 01월 SDS Interactive Canada Inc. 설립 2021년 03월 ㈜비트원어스 설립 2021년 07월 ㈜팁도우게임즈 설립
종속회사의 지분 인수	2017년 12월 ㈜레드사하라스튜디오와의 포괄적 주식교환으로 인한 ㈜지엠티소프트 지분인수 2018년 02월 ㈜펌지랩스 지분인수 2018년 05월 ㈜펌지웍스 지분인수 2018년 07월 ㈜딜루전스튜디오 지분인수 2018년 03월 PUBG MadGlory, LLC 지분인수 2020년 06월 Bonus XP, Inc. 지분인수 2021년 06월 ㈜드림모션 지분인수 2021년 07월 ㈜명스플로우 및 Thingsflow Inc. 지분인수
자산양수도 및 영업양수도	2017년 10월 ㈜크래프톤과 ㈜이노스파크(현, ㈜펌지랩스) 자산양수도(모바일게임 <포켓크루>) 2018년 03월 ㈜크래프톤과 ㈜펌지랩스 자산양수도(모바일게임 <히어로스카이>, <드래곤프렌즈> 외) 2019년 12월 ㈜크래프톤과 펌지㈜ 자산양수도(게임 <데빌리언>) 2021년 05월 ㈜비트원어스 브이씨엔씨(주) 영업양수도 (비트원 사업부문)

3. 자본금 변동사항

가. 자본금 변동추이

(단위 : 원, 주)

종류	구분	제15기 3분기말 (2021년 9월말)	제14기 (2020년말)	제13기 (2019년말)	제12기 (2018년말)	제11기 (2017년말)
보통주	발행주식총수	48,951,445	8,557,037	8,045,498	7,455,565	4,759,085
	액면금액	100	500	500	500	500
	자본금	4,895,144,500	4,278,518,500	4,022,749,000	3,727,782,500	2,379,542,500
우선주	발행주식총수	-	-	-	-	-
	액면금액	-	-	-	-	-
	자본금	-	-	-	-	-
기타	발행주식총수	-	-	-	465,473	2,499,085
	액면금액	-	-	-	500	500
	자본금	-	-	-	232,736,500	1,249,542,500
합계	자본금	4,895,144,500	4,278,518,500	4,022,749,000	3,960,519,000	3,629,085,000

(주1) 상기 기타주식은 전환상환우선주식입니다.

4. 주식의 총수 등

가. 주식의 총수 현황

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류			비고
	보통주	기타	합계	
I. 발행할 주식의 총수	-	-	300,000,000	-
II. 현재까지 발행한 주식의 총수	48,951,445	13,719,825	62,671,270	-
III. 현재까지 감소한 주식의 총수	-	13,719,825	13,719,825	-
1. 감자	-	-	-	-
2. 이익소각	-	-	-	-
3. 상환주식의 상환	-	13,719,825	13,719,825	보통주로 전환
4. 기타	-	-	-	-
IV. 발행주식의 총수 (II-III)	48,951,445	-	48,951,445	-
V. 자기주식수	2,167,418	-	2,167,418	-
VI. 유통주식수 (IV-V)	46,784,027	-	46,784,027	-

(주1) 2021년 3월 31일 개최된 제14기 정기주주총회에서 정관 변경이 승인되어 발행할 주식의 총수가 1억주에서 3억주로 변경되었습니다.

나. 자기주식 취득 및 처분 현황

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 주)

취득방법			주식의 종류	기초수량	변동 수량			기말수량	비고
					취득(+)	처분(-)	소각(-)		
배당 가능 이익 범위 이내 취득	직접 취득	장내 직접 취득	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		장외 직접 취득	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		공개매수	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
	소계(a)	보통주	-	-	-	-	-	-	
		우선주	-	-	-	-	-	-	
	신탁 계약에 의한 취득	수탁자 보유수량	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		현물보유수량	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		소계(b)	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
기타 취득(c)			보통주	2,192,760	-	25,342	-	2,167,418	(주1)
			우선주	-	-	-	-	-	-
총 계(a+b+c)			보통주	2,192,760	-	25,342	-	2,167,418	-
			우선주	-	-	-	-	-	-

(주1) 2021.06.08 국내 게임 개발사 (주)드림모션의 주식 일부를 취득하는 대가로 자기주식 25,342주를 지급하였습니다.

5. 정관에 관한 사항

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

가. 정관 변경 이력

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

II. 사업의 내용

1. 사업의 개요

당사는 2007년에 설립된 글로벌 게임회사로서, 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주사업으로 영위하고 있으며, 현재 크래프톤 본사 산하 총 5개의 독립된 개발 스튜디오를 갖추고 <배틀그라운드>, <테라>, <엘리온>, <골프킹: 월드 투어>, <미니골프킹> 등 총 10개의 게임을 서비스하고 있습니다.

현재 당사의 2021년 3분기 누적 매출액 1조 4423억 중 약 94%가 해외에서 발생되고 있으며, 전세계 권역에서 당사의 게임이 서비스되고 있습니다. 나아가, 당사는 향후 성장성이 주목되는 인도, 동남아, 중동을 포함한 신흥시장에 주목하고 있습니다. 당사가 직접 퍼블리싱하는 <배틀그라운드 모바일 인도>는 2021년 7월 인도에서 재런칭이후 이후 44일만에 누적 다운로드 5,000만을 돌파하였고, 2021년 3분기말 기준 4,200만명 이상의 월간활성이용자를 확보하며 성공적 초기 성과를 거두고 있습니다.

2021년 11월에는 당사가 직접 개발한 AAA 모바일 게임, <배틀그라운드: NEW STATE>를 중국, 베트남을 제외한 글로벌 시장에 성공적으로 런칭하였으며, 출시 4일만에 누적 다운로드 수 2,000만을 돌파하는 성과를 이루었습니다. 이 외에도 AAA급 콘솔 게임 제작 경험이 풍부한 서구권 개발진을 중심으로, 서바이벌 호러 장르 타이틀 <The Callisto Protocol>을 제작 중에 있으며, 2022년 PC 및 콘솔 플랫폼 출시를 계획하고 있습니다.

당사는 현재의 성과에 안주하지 않고 미래 성장동력 확보를 위한 노력을 지속하고 있습니다. 게임산업을 선도할 신기술을 확보하고자 딥러닝 기술 기업 투자를 비롯하여 어떠한 주제든 대화 가능한 AI 를 개발하는 등 미래 기술 개발을 지속 추진하고 있습니다. e스포츠 사업측면에서는 <배틀그라운드> e스포츠 대회를 정기적으로 개최하고 있으며, 2021년 2월에는 PUBG Global Invitational. S(PGIS)를, 6월과 9월에는 PUBG Continental Series(PCS)를 성공적으로 개최하였습니다. 또한 배틀그라운드 IP를 활용한 다양한 미디어 콘텐츠를 선보임으로써, 그 세계관인 PUBG Universe를 확장해나갈 계획입니다. 이를 통해 당사가 보유한 글로벌 메가 IP인 <배틀그라운드>의 라이프사이클을 연장하고, 이용자의 충성도를 높이며 당사 비즈니스 모델이 더욱 강화될 것으로 기대하고 있습니다.

2. 주요 제품 및 서비스

가. 주요 서비스 등의 현황

(1) 연결기준

(단위: 백만원)

사업부문	구분	품목	제15기 3분기 (2021년 3분기)		제14기 (2020년)		제13기 (2019년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	온라인	<배틀그라운드>, <테라> 등	284,096	19.70%	264,899	15.86%	450,862	41.46%
	모바일	<배틀그라운드>, <테라> 등	1,113,528	77.21%	1,341,370	80.30%	545,639	50.17%
	콘솔	<배틀그라운드>, <테라> 등	13,231	0.91%	29,499	1.77%	80,245	7.38%
	기타	기타	31,426	2.18%	34,660	2.07%	10,733	0.99%
합 계			1,442,281	100.00%	1,670,428	100.00%	1,087,480	100.00%

(2) 별도기준

(단위: 백만원)

사업부문	구분	품목	제15기 3분기 (2021년 3분기)		제14기 (2020년)		제13기 (2019년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	온라인	<배틀그라운드>, <테라> 등	273,217	19.43%	22,235	23.30%	6,366	52.60%
	모바일	<배틀그라운드>, <테라> 등	1,100,216	78.22%	56,168	58.85%	31	0.26%
	콘솔	<배틀그라운드>, <테라> 등	10,557	0.75%	3,011	3.16%	4,794	39.62%
	기타	기타	22,560	1.60%	14,023	14.69%	911	7.52%
합 계			1,406,550	100.00%	95,437	100.00%	12,102	100.00%

나. 주요 서비스 등의 가격변동 추이

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

(단위 : 원, USD)

구분		제15기 3분기 (2021년 3분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)
온라인	국내	₩32,000	₩32,000	₩32,000
	국외	\$29.99	\$29.99	\$29.99
콘솔	Xbox	\$19.99	\$19.99	\$19.99
	PlayStation	\$29.99	\$29.99	\$29.99

3. 원재료 및 생산설비

당사 및 종속회사는 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로 일반 제조업과는 달리 원재료가 투입되지 않아, 주요 원재료 등에 관한 사항은 별도로 기재하지 않습니다. 또한 생산설비를 구비하고 있지 않습니다. 다만, 게임 개발 및 서비스 제공 등을 위하여 보유중인 유형자산에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항' 중 '3.연결재무제표 주석 7. 유형자산'을 참조하시기 바랍니다.

4. 매출 및 수주상황

가. 매출실적

(1) 연결기준

(단위 : 백만원)

사업부문	구분	제15기 3분기 (2021년 3분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)
게임	한국	87,216	88,977	86,264
	아시아	1,262,223	1,432,491	815,328
	북미/유럽	71,854	130,873	161,052
	기타	20,988	18,087	24,835
합 계		1,442,281	1,670,428	1,087,480

(2) 별도기준

(단위 : 백만원)

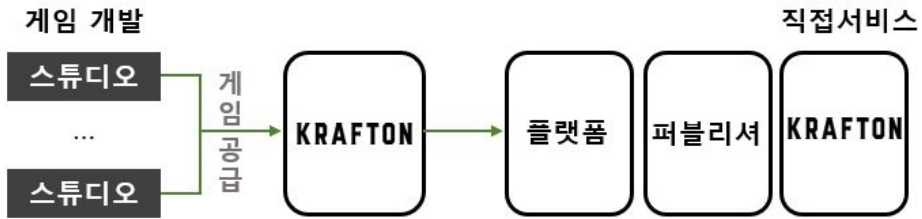
사업부문	구분	제15기 3분기 (2021년 3분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)
게임	한국	75,526	19,276	1,569
	아시아	1,255,924	64,701	4,485
	북미/유럽	56,881	9,918	5,735
	기타	18,219	1,542	313
합 계		1,406,550	95,437	12,102

나. 판매경로, 판매방법 및 전략

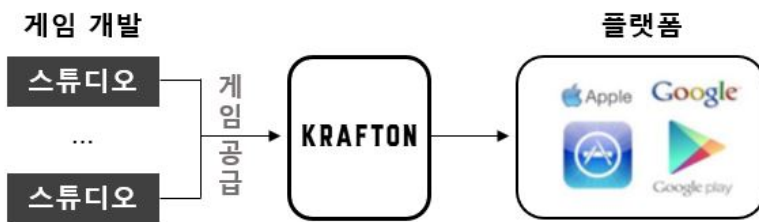
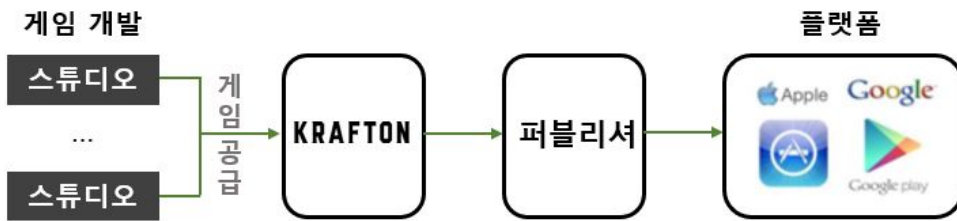
(1) 판매경로

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

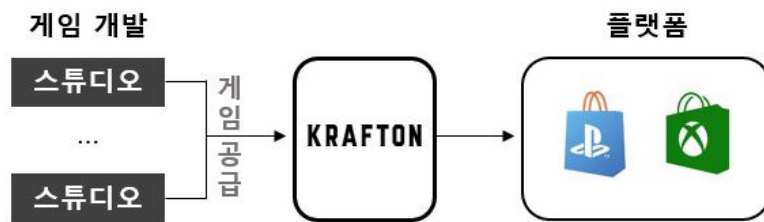
[온라인 게임]



[모바일 게임]



[콘솔 게임]



(2) 판매전략

당사는 대표 게임 IP인 <배틀그라운드>의 PC, 모바일, 콘솔 버전을 전세계 각 지역에 동시 서비스 중에 있습니다. 당사는 이용자 수 증가와 게임 내 수익화 증대 노력을 통한 지속적 매출 성장을 위해 여러 국내외 파트너들과 긴밀한 협조를 통한 마케팅 전략을 추진하고 있습니다. 더불어, 이탈 이용자의 최소화과 잠재적 시장 규모 또한 확대하기 위하여 노력하고 있으며, 추후 당사에서 출시할 차기작의 경우에도 신규 이용자들이 자연스럽게 유입될 수 있도록 다양한 플랫폼을 통한 당사 콘텐츠 노출과 사업 확장을 진행하고 있습니다.

1) 인플루언서/스트리밍 서비스 마케팅

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

2) e스포츠

당사는 <배틀그라운드> e스포츠 대회인 PUBG Continental Series (PCS)를 연 2회, PUBG Global Championship (PGC) 대회를 연 1회 운영하고 있습니다. 정기적인 대회 이외에도 당사는 2021년 2월 5일부터 3월 28일까지 8주동안 전 세계 25개 지역의 32개 팀이 출전한 PUBG Global Invitational. S (PGL.S)를 성공적으로 개최한 바 있습니다. PGL.S의 경우, 총 상금 규모가 705만 달러를 기록하였습니다. 당사가 이번 대회를 위해 제시한 상금은 350만 달러였으나, PGL.S 응원을 위한 게임 이용자들의 크라우드 펀딩이 이어지며, 총 상금 규모가 역대급 규모로 확대될 수 있었습니다. 총 200여개의 매치를 총 11개 언어로 실시간 방송하는 유례없는 행사를 성공적으로 진행했으며, 그 결과 일평균 순시청자수(Unique Viewership) 1,000만을 기록하여 배틀로얄 e스포츠의 확장성과 지속 가능성을 증명하였습니다. 2021년 6월 및 9월에는 총 100만 달러의 총상금 규모로 PCS4와 PCS5를 개최하였습니다. 아시아, 아시아퍼시픽, 유럽 및 아메리카 등 4개 권역에서 선수들이 온라인으로 출전하여 총 36개의 매치를 펼치며 3주동안 진행된 행사는 성황리에 종료하였습니다. 당사는 다가오는 2021년 11월에도 PGC 2021을 개최하여, 전 세계 지역의 32개 대표팀이 출전하여 세계 최강팀의 영예를 놓고 대결을 펼칠 예정입니다. 총 상금 규모는 200만 달러가 될 계획이며, 승자 예측 이벤트 'Pick'em(픽템) 챌린지'에서 발생하는 아이템 판매 수익의 30%가 프로팀에 배분되어 총상금 규모는 더욱 커질 예정입니다.

이러한 e스포츠 대회를 통해 게임에 대한 중계뿐만 아니라 대회기간 중 회사의 IP 홍보, 콜라보레이션 상품 출시 등 부수적인 마케팅 효과를 누릴 수 있습니다. 최근 e스포츠에 대한 대중의 관심도가 많이 높아짐에 따라 많은 기업들이 e스포츠 생태계에 큰 관심을 보이고 있으며, 당사는 영향력 높은 파트너사들과 다수의 스폰서십을 체결하는 등 강력한 파트너십 전략을 추진하고 있습니다. 이와 같이 e스포츠 운영을 통한 마케팅 효과를 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 혜택제공
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 크로스프로모션	타 브랜드와 함께 제휴를 통한 광고영역 제공 및 콜라보 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 채무관리, 주기적인 관리를 하고 있습니다.

보고기간종료일 현재 연결회사의 화폐성 외화금융자산과 외화금융부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 백만원)

구분	당분기말				전기말			
	USD	EUR	JPY	기타	USD	EUR	JPY	기타
외화금융자산	1,153,355	2,285	4,114	6,097	1,029,728	4,915	4,127	9,361
외화금융부채	65,247	2,150	832	5,021	58,888	4,528	1,394	1,801

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

(단위: 백만원)

구분	당분기말	
	원화절상시	원화절하시
외화자산	(58,293)	58,293
외화부채	3,663	(3,663)
순효과	(54,630)	54,630

(단위: 백만원)

구분	전기말	
	원화절상시	원화절하시
외화자산	(52,407)	52,407
외화부채	3,331	(3,331)
순효과	(49,076)	49,076

2) 이자율변동 위험

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

보고기간종료일 현재 이자율 변동위험에 노출되어 있는 금융자산 및 금융부채는 없습니다.

(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: 백만원)

구분	당분기말						
	90일 이내 연체 및 정상채권	180일 이내 연체	270일 이내 연체	1년 이내 연체	1년 초과 연체	개별 손상채권	계
기대 손실률	0.16%	55.19%	93.55%	91.67%	93.75%	100.00%	-
총 장부금액	741,356	915	31	24	208	59	742,593
손실충당금	(1,222)	(505)	(29)	(22)	(195)	(59)	(2,032)

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

(단위: 백만원)

구분	당분기	전분기
손상차손	-	-
- 영업비용	1,056	26

나. 파생거래
해당사항 없습니다.

6. 주요계약 및 연구개발활동

가. 주요 계약

(1) 부동산 매입

(단위: 억원)

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

(2) ㈜드림모션 인수

(단위: 억원)

계약상대방	목적	내용	계약체결 시기	금액	비고
이준영, 류성중 외	게임 개발역량	㈜드림모션 지분 취득(현금지급)	2021년 06월	290	-
이준영, 류성중	확충	㈜드림모션 지분 취득(자기주식 지급)		110	주1)
계	-	-	-	400	-

(주1) 2021.06.03 이준영, 류성중이 소유하고 있는 ㈜드림모션의 주식 일부를 취득하는 대가로 당사의 자기주식 25,342주로 지급하였으며, 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2021.05.13에 공시한 '주요사항보고서(자기주식처분결정)'를 참조하시기 바랍니다.

(3) Unknown Worlds Entertainment, Inc. 인수

당사는 공시서류작성기준일 이후인 2021년 10월 29일에 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화를 위하여, 미국 소재의 게임개발사 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 지분 100% 취득을 결의하였습니다. 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2021년 10월 29일에 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수결정)'를 참조하시기 바랍니다.

구분	내용			
인수 방법	지분 100% 취득			
계약체결일	2021년 10월 29일			
인수 내역	매수인	매도인	주식 수	금액
	(주)크라프트톤.	Adam "Max" McGuire외 7인	402,225주	878,775,000,000원

나. 연구개발활동

(1) 연구개발 담당조직

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

(2) 연구개발 비용

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

(단위: 백만원)

과 목	제15기 3분기 (2021년 3분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)	비고
연구개발비용 계	216,140	208,838	15,037	-
연구개발비 / 매출액 비율 [연구개발비용계 ÷ 당기매출액 × 100]	15.0%	12.5%	1.4%	-

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

(3) 연구개발 실적

연구과제	연구결과 및 기대효과
상수 시간 매치메이킹 시스템	- 매치메이킹의 경우 시간의 흐름에 따라 큰 변화가 없다는 것을 이용하여, 통계적으로 Match Making Rating (이하 "MMR") 구간을 적절하게 분리하고 MMR 구간에 맞는 이용자들끼리 매칭하는 시스템 - MMR의 고하와 상관없이 상수 시간에 매칭이 결정되기때문에 매우 빠른 매치메이킹을 유지할 수 있음
리더보드 시스템	- 동시에 시작하고 끝나지 않는 세션제 게임에서 모든 이용자의 게임 순서를 맞추어 MMR 계산과 리더보드 점수를 계산하는 시스템 - 빠른 시간안에 리더보드를 복구할 수 있으며, 이용자의 게임 순서를 모두 지켜주는 리더보드 서비스를 제공
게임서버 오토스케일링 개발	- 게임 서버들은 스테이트가 있기 때문에 일반적인 웹서비스의 오토스케일링을 사용 불가 - 섣다운 시도 중, 섣다운 중이라는 스테이트를 추가하여 게임이 진행중일 때 스케일인이 되지 않도록 개발 게임서버의 사용량에 따라 자동적으로 오토스케일링되고 각종 세팅들을 실시간으로 수정 할 수 있게 하여 운영 비용 감소
지역 자동 선택 시스템	- 이용자가 직접 게임을 플레이하는 지역을 선택하는 것이 아니라 핑과 국가코드에 의해 자동으로 플레이 하는 지역을 선택 - 시간대에 따라 특정 지역에는 게임을 플레이하기에 적절한 인원이 안될 수 있으므로 특정 지역은 인원수에 따라 자동으로 닫히고 열리게 되며, 세계 어떤 지역과 시간과 상관없이 게임 서비스를 제공할 수 있고 특수한 지역들의 경우에도 게임 서비스 가능
통계&리더보드 시스템	- 지역적으로 분리되어 있던 리더보드를 통합하여 관리하고, 통계와 리더보드 데이터들이 합쳐서 관리되던 것을 개인 통계 부분을 개인화하고 리더보드를 위한 데이터만을 따로 분리하여 관리하여 효율성과 속도 개선
세션 재입장 시스템	- 클라이언트 크래시나 일부 오류로 게임에서 나가게 되었을 경우 게임에 재입장 가능
크로스 플레이	- Xbox과 PlayStation으로 나누어 있던 콘솔의 인프라를 통합하고 같은 게임에서 플레이 할 수 있게 크로스플레이를 개발하여 분리 또는 예외 처리되어 있던 것들을 일반화하고 통합함으로 유지보수 비용 및 낭비되는 리소스 감소
게임 세션 서비스 분리	- 기존에 여러 게임 세션이 하나의 서비스로 합쳐서 관리되고 있던 것을 세션 하나 당 하나의 서비스로 분리하여 관리하도록 개발하여 세션이 분리됨으로 버전 패치가 쉬워지고 기존 그룹 서비스가 하고 있던 일의 감소로 관리 리스크 또한 감소
핵 패턴 실시간 대응 시스템	- 로그를 통해 일정한 패턴이 나타날 경우 핵으로 판단하는 시스템의 패턴 사용법을 라이브 중 실시간으로 수정 가능 - 기존 코드를 수정하여 패턴을 관리하는 시스템의 경우 엔지니어가 항상 코드 개발 및 배포에 관여했으나 실시간 톨로 제공하게 되어 엔지니어의 개입없이 핵 패턴을 빠르게 대응할 수 있게 됨으로써 게임 서비스 품질 향상
캐시 기반 세션 시스템	- 이용자의 연결에 밀접한 관련이 있던 기존 매칭을 캐시 기반 시스템으로 매칭 데이터를 캐시에 전부 저장하는 방식으로 변경하여 이용자의 접속 종료 없이 매칭 관련 시스템들을 패치하고 개편할 수 있게 되었고 버그 대응등이 간편해짐
하이브리드 클라우드를 사용한 대규모 게임 서비스의 운영기술 개발	- 단일 클라우드에 대한 종속성의 탈피, 지역적 특성에 따른 최적의 서비스 공급자 선택의 폭 확대를 통한 서비스 품질 향상 및 특정 클라우드의 장애 상황에 대한 내성 획득
Survey on Time Series Database	- 학계와 산업계의 시계열 정보 처리에 대한 최신 기술을 습득, Architecture와 Data Modeling의 관점에서 기존 Solution 구분 및 장단점 확인, 현업에 가장 적합한 솔루션의 제시

Container Orchestration을 이용한 운영 자동화	- Kubernetes를 기반으로 현업에서 요구되는 스케줄링, 클러스터링, 서비스 디스커버리를 만족하는 자동화된 운영 시스템 완성
시계열 정보 관리 시스템을 이용한 실시간 정보처리, 분석 시스템	- 시계열 정보에 대한 실시간 정보처리, 분석을 수행하는 시스템을 개발, 시스템 정보의 예측을 통한 장애 예보 기능 제공, 향후 경보와 처리 체계와 결합을 통해 완성된 서비스를 제공할 것으로 기대 - 게임 정보의 Anomaly Detection을 통한 DDOS 검출 기능 제공, 이에 따른 서비스 품질 향상
향상된 Match-making 시스템	- MMR기반의 Match-making은 사용자의 분포가 정규분포를 벗어날 경우 일관된 결과를 얻을 수 없고, 지역과 시간상 사용자의 범위가 한정될 경우, 복잡한 문제를 야기할 수 있어 소요 시간을 최소화 하고 그 결과가 균일하게 나오도록 동적 사용자 Clustering방법의 개발 - 지정된 사용자 Cluster마다 다른 Policy를 지정할 수 있는 시스템의 개발로 균질한 결과를 제공
Network Traffic분산을 통한 DDOS 방어	- 다수의 사용자가 동일 경로를 사용할 경우, 의미 없는 DDOS Packet과 Data Packet으로 구분하여 처리하는데 어려움이 있어 각 사용자마다 다른 네트워크 접속 경로를 제공하여 트래픽을 분산하고, 특정 사용자의 접속 경로를 구분 할 수 있게 됨 - 각각의 경로가 구분됨에 따라 상황에 맞는 방어 전략 수립가능 및 품질 향상
모바일 기기에서 High-Quality Rendering	- 모바일 기기에서 언리얼엔진4를 이용한 High-Quality 그래픽 구현을 위하여 Mobile OS의 Power Management하에서 실시간 부하 측정을 통한 최대 품질 측정 기술로 업계 최고 수준의 비주얼을 제공
Adaptive Level of detail (LOD)	- 한정된 자원에서 High-Quality Rendering을 보여주는데 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 - 불편해 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 불편화된 Composite 패키지를 다시 뭉쳐주는 일련의 작업을 진행하고, 배포시간을 단축하여 라이브 서비스 대응시간 축소를 위한 연구
공용 로그인 및 시스템 연구	- 소셜 로그인 연동 UI, 소셜 로그인 유저 관리 및 인앱 검증 기능을 제공하는 시스템 개발 연구
시를 활용한 캐릭터 수집형 RPG의 밸런스 조정	- 캐릭터 수집형 RPG 내 캐릭터 전투 밸런스 평가 관련, AI 디러닝을 사용하여 실제 사람처럼 플레이하는 시를 제작하고, 이를 캐릭터 밸런스 조정에 활용하는 방안 연구

7. 기타 참고사항

가. 지적재산권 보유현황

(단위: 건)

구분	상표권		디자인권		특허권		저작권	
	출원	등록	출원	등록	출원	등록	출원	등록
국내	28	250	-	16	15	16	-	13
해외	313	585	-	-	10	3	-	10
합계	341	835	-	16	25	19	-	23

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
셧다운제 (청소년보호법)	- 만 16세 미만 청소년은 밤 12시부터 오전 6시까지 게임 접속 불가 - 셧다운제는 원칙적으로 'PC 온라인 게임'에만 적용 (단, '콘솔 게임'이 정보통신망을 통하여 유료(게임물의 이용을 위해 어떤 방식으로든 추가적인 비용이 요구되는 경우)로 제공되는 경우에는 적용됨) - 정부가 2년마다 적용 대상 게임물 재검토(2021.04.21 현재 적용 범위를 2년간 유지하기로 결정)	여성가족부
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 / 방송통신위원회
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

<p>확률형 아이템 자율규제</p>	<p>- 한국게임산업협회에서 자율적으로 확률형 게임 아이템의 종류와 구성 비율, 획득 확률 등을 공개해 게임 이용자들의 과소비를 방지하도록 하고, 모니터링을 통한 미준수 게임 개발사 매월 공표</p>	<p>-</p>
<p>청소년 결제한도</p>	<p>- PC 온라인게임과 관련하여 청소년의 온라인 결제한도를 매월 7만원으로 제한하는 것으로 실무상 게임물관리 위원회가 게임물 등급분류 시 결제한도를 확인하는 방식으로 규제함</p>	<p>문화체육관광부</p>

다. 업계의 현황

(1) 산업의 특성

(가) 산업의 개요

게임은 상대적으로 쉬운 접근성과 저렴한 비용으로 여가시간을 즐길 수 있는 대표적인 엔터테인먼트 수단입니다. PC, 모바일, 콘솔 등 디지털 플랫폼을 기반으로 창의적인 게임 소재와 다양한 장르를 통하여 전 세계 이용자들에게 서비스 저변이 확대되고 있으며, COVID-19로 인해 높아진 대내외 불확실성에도 게임 이용자들의 수요는 오히려 증가하여 높은 고부가가치와 경제성을 창출하고 있습니다. 또한 언어, 국가, 문화 등의 장벽이 상대적으로 낮고 국내 게임사들의 제작 역량이 강화되며, 글로벌 시장 내 한국 게임의 위상은 더욱 확대되고 있는 추세입니다.

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

(2) 산업의 성장성

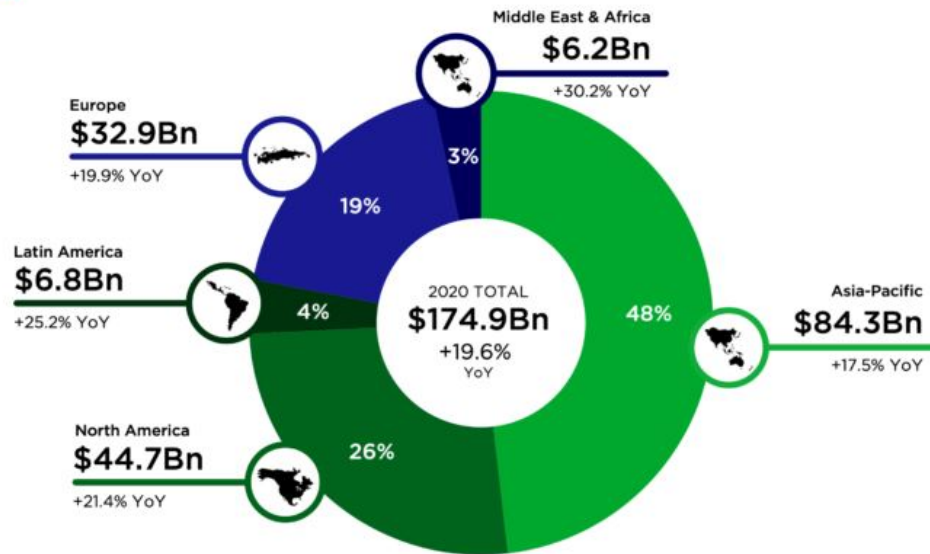
가) 산업의 성장

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



2020 Global Games Market

Per Region With Year-on-Year Growth Rates



Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | October Update
newzoo.com/globalgamesreport

(자료) Newzoo

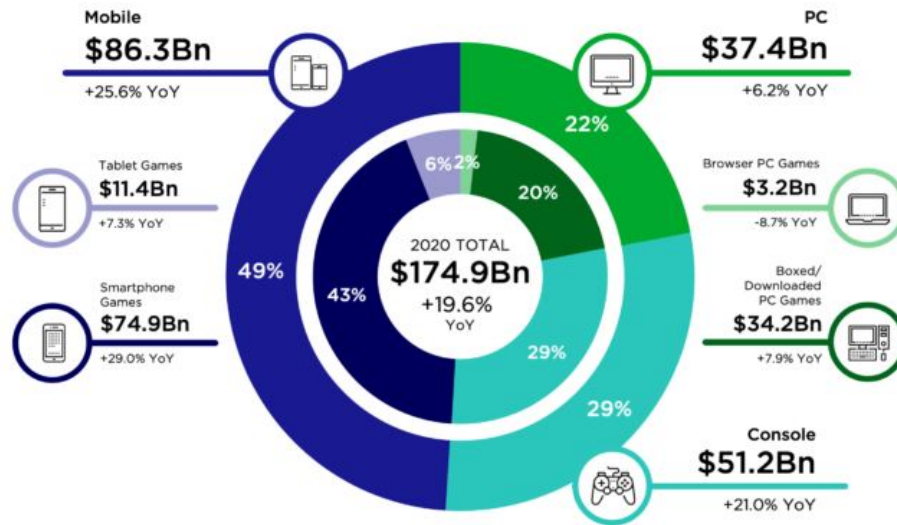
글로벌 게임 시장의 성장 추이를 플랫폼별로 살펴보면, 2010년 이후 최근 시장의 성장을 견인해온 모바일게임의 고성장이 유지되며 타 플랫폼의 성장세를 압도할 것으로 예상됩니다. 모바일게임은 2023년까지 기존 PC게임 시장을 점진적으로 대체하며 전체 시장 내 절반 이상의 비중을 차지할 것으로 전망됩니다. 특히 인도, 남미와 같은 신흥국에서는 전반적인 인구 성장과 스마트폰 보급을 확대해 신규 이용자들이 지속 유입되고, 선진국에서는 5G, 스마트폰 고사양화 기반 성장, 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 및 클라우드 서비스에 힘입어 PC 또는 콘솔에서만 즐길 수 있었던 게임을 모바일로도 즐길 수 있게 되어 기존 이용자들의 모바일로의 유입이 가속화될 것으로 판단됩니다.

Newzoo는 전체 시장 내 모바일게임 점유율이 2020년 49%까지 확대된 것으로 분석하고 있으며, 콘솔게임 시장은 차세대 기기 출시로 지속적으로 성장하며 전체 시장 내 점유율은 현재와 유사한 수준을 유지할 것으로 전망하고 있습니다. 반면, PC게임 시장의 성장은 모바일이나 콘솔게임 시장보다는 둔화되겠지만, 지속적인 AAA급 신작 출시에 따라 하드코어 및 미드코어 이용자들이 꾸준한 성장을 견인할 것으로 예상됩니다.



2020 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | October Update
newzoo.com/globalgamesreport

(자료) Newzoo

최근 하나의 게임을 모바일과 PC, 콘솔 등에서 동시에 플레이할 수 있는 멀티 플랫폼(Multi-Platform), 크로스플레이(Cross-Play) 출시가 산업 전반에서 활발히 이루어지며, 게임 플랫폼 간 경계도 불분명해지고 있습니다. 과거 고사양 게임은 PC 및 콘솔에서만 가능하였으나, 모바일 IT기기의 고사양화에 힘입어 모바일 기기에서도 PC 및 콘솔 사양의 게임을 원활히 즐길 수 있게 되었으며, 게임 개발사들이 PC 및 콘솔에서 성공한 IP를 모바일로 재출시하는 경향은 더욱 뚜렷해지고 있습니다. 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 출시를 통해 한국 게임의 글로벌 경쟁력은 한 단계 높아질 것으로 기대되는데, 이용자 측면에서는 언제 어디서든 게임을 즐길 수 있는 환경을 구현하기 쉽고, 게임사 측면에서는 북미, 유럽은 콘솔, 아시아는 모바일 게임 등 국가별 플랫폼 선호도에 따라 각 시장에 대응할 수 있는 역량을 갖추게 되는 이점이 존재합니다.

나아가, 게임의 '보면서 즐기고, 소통할 수 있는 콘텐츠'로서의 매력이 부각되며 e스포츠 산업 또한 전세계적으로 큰 인기를 얻고 있습니다. 지난 2018년 자카르타-팔렘방 아시안게임에 e스포츠가 시범 경기로 선정되었고, 다가오는 2022년 항저우 아시안게임에서는 e스포츠가 정식 종목으로 채택되어 또다른 성장의 기회가 마련될 것으로 기대됩니다. Newzoo에 따르면 2020년 글로벌 e스포츠 시장 규모는 9.5억달러 수준으로 2024년까지 약 16억 달러 규모까지 확대될 것으로 전망되고, e스포츠 시청자 수는 전년 동기 대비 9.6% 증가한 4억 3,600만명에 달하는 것으로 추정됩니다.

이러한 e스포츠의 인기는 게임의 '보는 재미'를 통해 더 많은 대중들이 게임에 관심을 갖게 되는 긍정적 영향과 관련 게임 콘텐츠의 인기도 함께 상승하는 선순환 효과를 낳고 있습니다. 향후에도 다양한 게임 장르와 플랫폼, 스트리밍 서비스 확대, 대회 상금 및 광고 등 기업의 스폰서십을 기반으로 e스포츠는 글로벌 게임 시장의 지속적인 성장에 기여할 것으로 기대됩니다.

니다.

(3) 경기변동의 특성 및 계절성

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

다만, 전통적인 PC와 콘솔게임의 경우 시간적 또는 공간적 제약으로 인해 실내활동이 잦아지는 겨울 계절 또는 명절, 방학 등 이벤트가 예정된 시기에 수요가 증가하는 편입니다. 그러나 최근 시장의 성장을 견인하고 있는 모바일게임의 경우, 개개인이 휴대하는 스마트폰 등 모바일 기기를 이용함에 따라, 게임 경험 및 플레이에 대한 시간적 또는 공간적 제약이 매우 낮은 뛰어난 접근성으로 인해 계절성이 비교적 낮게 나타납니다.

(4) 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 중소기업의 게임사들도 규모에 상관없이 신작 개발과 흥행이 용이했고, 시장의 확대와 함께 높은 수익성을 누릴 수 있었으나, 점차 시장이 성숙 단계에 접어들며 게임산업 전반적으로 대형 게임사들이 전체 산업의 매출 규모를 대부분 차지하며 점차 규모의 경제가 작용하는 시장으로 변화하고 있는 상황입니다.

이어서 최근에는 신작 개발보다는 과거 흥행에 성공한 검증된 IP에 기반한 게임을 개발하여 기 확보된 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 규제 수준을 충족해야 합니다. 각 국가별 이용자들의 문화 및 특성에 부합하는 다양한 운영 전략을 수립해야 하며, 이를 위한 자체 글로벌 유통 네트워크를 갖추거나 글로벌 유통 네트워크를 이미 갖춘 퍼블리셔와의 협업 중요성 역시 부각되고 있습니다. 이러한 노력의 일환으로 최근 개발사가 자체 퍼블리싱 역량을 갖추어 직접 퍼블리싱 사업까지 확장하는 시도, 또는 퍼블리셔가 개발력 확보를 통해 자체 게임 IP 확대에 힘쓰는 등 개발사와 퍼블리셔 간의 사업 영역 구분 또한 유기적으로 진화하는 추세를 보이고 있습니다.

라. 회사의 현황

(1) 회사의 개요

당사는 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로, 당사의 첫 개발 타이틀이자 국내 MMORPG 최초로 글로벌 시장에서 인정받은 <테라>, 당사의 대표 게임 타이틀로서 전세계 200개국 이상에서 서비스되고 있는 <배틀그라운드>, 2020년 12월 국내 출시 이후 2021년 10월 북미, 유럽 시장에 출시된 <엘리온>까지 다수의 글로벌 게임 IP를 확보하고 있습니다. 이러한 글로벌 전략의 성과로 인해 현재 당사의 2021년 3분기 누적 매출 중 약 94%가 해외에서 발생되고 있으며, 전세계 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	<배틀그라운드: 뉴스테이트> (PUBG: NEW STATE)	펍지	배틀로얄	모바일
3	<테라> (TERA)	블루홀	MMORPG	PC, 콘솔
4	<엘리온> (Elyon - Acsent: Infinite Realm)	블루홀	MMORPG	PC
5	<골프킹: 월드투어> (Golf King: World Tour)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
6	<미니골프킹> (Mini Golf King)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
7	<볼링킹> (Bowling King)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
8	<캐슬 크래프트> (Castle Craft - World War)	라이징윙스	전략	모바일
9	<로드 투 발라: 월드워2> (Road to Valor: World War II)	드림모션	전략	모바일
10	<로닌: 더 라스트 사무라이> (Ronin: The Last Samurai)	드림모션	액션	모바일

(3) 당사의 개발 스튜디오

당사는 2020년 12월 펍지(주), (주)펍지랩스 및 (주)펍지웍스를 합병하고, 당사 내에서 게임개발 업무를 영위하던 (주)블루홀스튜디오를 분할하는 기업 지배구조 개편을 단행하였습니다. 합병을 통하여 사업 및 지원 조직이 통합되어 멀티 타이틀을 효과적으로 자체 서비스할 수 있는 역량과 스케일을 확보하고, 총 4개의 독립 스튜디오 체제로 전환하여 개발 조직이 명확한 정체성을 바탕으로 온전히 제작에 집중하며 지속 성장 가능한 환경을 조성하였습니다. 2021년 6월에는 모바일 게임 개발 역량을 보유한 (주)드림모션을 인수하였고, 당사의 5번째 독립 스튜디오로서 글로벌 시장 공략을 더욱 강화할 계획입니다.

이러한 지배구조 개편을 통해 모회사인 당사는 개발 초기단계부터 산하 개발 스튜디오와의 지속적인 커뮤니케이션을 통해 게임의 개발 계획과 방향성을 발전시키고, 출시를 위한 마케팅 계획의 추진, 서비스 운영 전략의 집행 등의 역할을 수행하고 있습니다. 당사는 향후에도 역량있는 개발사를 발굴하고 관계사로 편입하는 전략을 통해 경쟁력 높은 게임을 개발하고, 온라인 게임 서비스 시절부터 축적한 퍼블리싱 노하우를 모바일 게임에도 접목하는 전략 등을 통해 기업가치를 극대화할 계획입니다.

당사의 개발 스튜디오 현황은 다음과 같습니다.

개발 스튜디오	전문 장르	비고
펍지	배틀로얄, 서바이벌	- <배틀그라운드> 개발사 - <배틀그라운드>, <배틀그라운드 모바일> 등 대형 배틀로얄 개발 경험을 보유 - <배틀그라운드: NEW STATE> 출시, <Thunder Tier One> 출시 예정

블루홀	MMORPG	- 당사 내 In-House 스튜디오 형태에서 2020년 12월 분할신설 - <테라>, <엘리온> 등 대형 MMORPG 개발 경험 보유
라이징왕스	캐주얼 (스포츠, 아케이드)	- ㈜피닉스와 ㈜딜루전스튜디오가 합병하며 신설 - <볼링킹>, <골프킹> 등 캐주얼 모바일게임 개발 전문
드림모션	액션, 전략, 로그라이크	- <Gun Strider>, <Road to Valor: World War II>, <Ronin: The Last Samurai> 개발 - 5년 내 3개의 타이틀을 성공적으로 런칭, 모바일게임 전문 - 다양한 장르로의 도전을 통한 기존 게임 및 플레이 패턴을 재해석하고 새롭게 조합하는 역량 보유
Striking Distance Studios	서바이벌, 호러	- 서구권에서 AAA급 타이틀을 주로 제작하던 제작진을 주축으로 미국 캘리포니아에 설립 - AAA급 게임인 <The Callisto Protocol>을 2022년 PC, 콘솔 플랫폼에서 출시 목표로 개발 중

(4) 회사의 경쟁우위 요소

가) 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, 메가 IP를 활용한 세계관 확장과 차기작 출시에 있어서도 수많은 신작 게임들이 출시되는 상황에서 이용자들의 선택을 받을 수 있도록 해주는 선점 효과가 존재합니다. 뿐만 아니라, 메가 IP가 지닌 자체적 마케팅 효과는 상대적으로 적은 미디어 마케팅으로도 이용자 유입을 이끌 수 있기 때문에, 게임 개발사 입장에서는 게임의 흥행을 상당 부분 보장해주는 매력적인 요소입니다. 당사는 글로벌 메가 IP인 <배틀그라운드>를 전세계 이용자들에게 더욱 오랫동안 사랑받을 수 있는 프랜차이즈로 발전시키고 있습니다. 이러한 전략의 일환으로, <배틀그라운드>의 세계관을 확장하는 차기작 모바일게임 <배틀그라운드: NEW STATE>를 자체 개발하여 2021년 11월 출시를 완료하였고, 출시일 직전까지 사전예약자 수 5,500만명을 돌파하는 등 메가 IP의 수혜를 누리고 있습니다. 보다 장기적으로는 게임 IP에서 그치지 않고 콘텐츠 엔터테인먼트 사업까지 독립적인 프로젝트로 확장하여 다양한 콘텐츠 포트폴리오를 구축해 나갈 계획입니다.

나) 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 전세계 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, 전세계적으로 볼 때 권역별로 개발 인력이 서로 기술적 장점을 지닌 부분이 상이합니다. 한국과 중국 등 아시아권은 과거부터 대규모 온라인 게임에 강점을 지녀 다중 접속 환경의 게임을 만드는 역량과 라이브 서비스에 강점을 지니고 있습니다. 반면, 서구권은 콘솔로 대표되는 싱글플레이 비디오게임이 주력이었던 만큼 그래픽과 엔지니어링에 강점을 지니고 있습니다. 게임이 엔지니어링, 디자인, 아트라는 3가지 요소가 복합적으로 융합되어 만들어지는 상품임에도 불구하고 당사와 같이 글로벌 개발진을 주요 권역에 두루 갖추어 각 스튜디오별 전문 인력 간 협업을 효과적으로 이끌어낼 수 있는 게임회사는 글로벌 대형 게임사 중

에서도 매우 제한적입니다.

당사와 산하 5개의 독립 스튜디오 내 다양한 문화권에서 게임 개발 경력을 보유한 글로벌 개발인력 간 시너지를 확대하고 있습니다. 예를 들면, 각 스튜디오의 개발진이 다른 스튜디오가 공유한 코드에 접근할 수 있는 "코드 공유 시스템(Code Sharing System)", 개발자 컨퍼런스인 "Krafton Developer Conference(KDC)", 지식 공유 세미나인 "Krafton Knowledge Distribution Program(KKDP)" 등을 운영하며 기술적인 측면에서도 지속적인 협력을 이어가고 있으며, 이는 게임개발 간 이슈나 기술적 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되고 있습니다.

다) 글로벌 퍼블리싱 및 라이브 서비스 역량(Live Ops)

국내 게임 시장의 경쟁이 격화됨에 따라 게임 시장 내 해외 진출 기회가 더욱 중요해지고 있습니다. 그리고, 음악, 소셜, 영화 등 타 엔터테인먼트 산업과 달리 게임은 언어의 장벽이 비교적 낮아 국내 게임사들이 비교적 쉽게 진출을 시도할 수 있으며, 이에 해외 게임 시장을 적극적으로 공략하고 있습니다. 그러나 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 전개 및 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.

라) 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 성과를 가를 것으로 예상됩니다. 그리고, 이를 위해서는 당사가 그동안 해외 시장에서 자사의 게임 서비스를 통해 장기간 데이터를 축적하고, 이를 분석하여 실제 운영에 접목해온 능력이 핵심 경쟁우위로 자리잡을 것으로 판단됩니다.

(5) 신규사업

가) 신흥시장 지역 확장

당사는 창립 초기부터 글로벌 시장 진출에 대한 목표를 갖고 해외 진출을 확대해왔으며, 북미, 유럽, 중국 등의 기존 시장 외에 향후 성장성이 주목되는 인도, 중동, 아프리카를 포함한 신흥시장에 주목하고 있습니다.

인도는 최근 빠르게 경제가 성장하고 있고, 2020년 기준 스마트폰 침투율이 약 48%에 불과해 향후 게임 시장내에서 높은 성장률을 보이며 주요 시장으로 부상할 것으로 전망됩니다.

당사는 인도 법인을 중동 및 동남아시아 사업의 Hub로 삼아 현지 성장 동력 발굴과 전략적 사업 확대를 위한 주요 조직을 구축하여 최근 글로벌 게임 시장 내 급속한 성장을 보이고 있는 인도, 동남아시아, 중동 등 신흥 시장 지역에서 글로벌 게임 제작사로서의 사업 영향력을 더욱 키워갈 것입니다.

특히 인도에서는 기존의 <배틀그라운드 모바일>을 <배틀그라운드 모바일 인도>라는 새로운 타이틀로 2021년 7월 정식 출시 하였으며, 재런칭 이후 44일만에 누적 다운로드 5,000만을 돌파하였습니다. 또한, 2021년 3분기말 기준 4,200만명의 월간활성이용자를 확보하며 성공적인 초기 성과를 거두고 있습니다.

나아가 인도 내에서도 <배틀그라운드> e스포츠에 대한 현지 이용자들의 관심과 호응이 높아진 만큼 향후 인도 시장 내 e스포츠 관련 전략적 협업 강화 및 사업 영역 확장을 위해

2021년 3월 인도 e스포츠 기업 Nodwin Gaming Private Limited, 2021년 7월 인도 게임 스트리밍 플랫폼 Loco Interactive Pte Ltd, 2021년 8월 인도 최대 웹소설 플랫폼 Nasadiya Technologies Private Limited(Pratilipi)에 지분투자를 진행하였습니다.

나) 배틀그라운드(PUBG) Universe 확대

당사의 주력 사업인 게임 개발에서 더 나아가 다양한 미디어 콘텐츠로 PUBG Universe를 확장시켜 나가고자 합니다. PUBG Universe를 구축하기 위해 당사는 PUBG의 세계관, 로어를 창작해왔고 이를 넓혀가고 있습니다. 생존이라는 테마 아래, 인류의 번영과 적자생존이라는 철학의 충돌, 그리고 인류 진화라는 주제를 바탕으로 PUBG 세계의 역사와 세력, 캐릭터, 그리고 이들이 만들어 내는 이야기를 그려 나가고 있습니다. <배틀그라운드: NEW STATE>, <The Callisto Protocol>, <프로젝트 Cowboy> 등 PUBG 세계관을 바탕으로 한 신규 게임 제작과 더불어 웹툰, 숏 애니메이션, 그래픽 노블 등 게임 외 콘텐츠를 제작하여 기존 게임 이용자 뿐만 아니라 다양한 대중이 즐길 수 있게 선보이는 것을 목표로 하고 있습니다. 우선 2021년 11월에 각기 다양한 장르와 스토리를 배경으로 한 3개의 PUBG 웹툰 시리즈를 웹툰 플랫폼을 통해 글로벌 시장에 선보일 예정이며, 인도의 프라틸리피 웹소설 플랫폼을 통해 인도 유저들에게 본격적인 PUBG Universe 콘텐츠들을 선보일 계획입니다. 이를 통해 PUBG IP의 팬덤 및 라이프 사이클을 강화할 수 있을 것으로 기대합니다.



다) AI, 딥 러닝(Deep Learning) 기술

게임 산업의 성장은 Interactive Virtual World가 확장되며 더욱 가속화될 것으로 예상됩니다. COVID-19와 5G 등을 통한 비대면 활동의 확산과 초연결사회의 실현, Gen Z세대의 부상으로 현실세계만큼 몰입가능한 Interactive한 가상세계에 대한 요구는 확대되고 있습니다. 특히 게임은 세계관과 캐릭터, 커뮤니티 활동, 게임 재화, In-game내 콘텐츠 제작과 Live 업데이트 운영 역량 등 Interactive Virtual World의 구성 요소들을 갖추고 있어, 향후 해당 시장 내 성장이 가속화될 수 있다고 판단됩니다.

Interactive Virtual World에서 당사의 높은 기술력은 더욱 높은 확장성을 갖게 될 것입니다. 광활한 오픈 월드 개발에 대한 기술 경쟁력, 수많은 게임 이용자들의 동시 인터랙션 구현 능력, 그리고 몰입감 높은 재미를 선사하는 게임 개발 능력을 딥러닝 기술과도 접합하여 더욱 발전시키는 것을 목표로 하고 있습니다.

당사는 한국의 딥러닝 스타트업인 (주)보이저엑스와 함께 GPT (Generative Pre-trained Transformer)로 대변되는 언어모델인 GPT3를 올해 안에 만드는 것을 목표로 공동 개발 중에 있습니다. 나아가 오픈 도메인 컨버세이션 기술로 어떠한 주제든 대화 가능한 AI를 개발하고 있습니다. 또한, 텍스트를 사람의 목소리로, 사람의 말을 텍스트로 변환하는 기술, 마지막으로 2D, 3D 캐릭터의 움직임을 생성하는 기술을 개발하고 있습니다. 이 네 가지 기술을 연결하면 Virtual Friend 또는 가상 세계에서 살아있는 캐릭터가 생성될 것이고, 이는 몰입감 있는 콘텐츠 제작의 기반이 될 것입니다. 당사는 이러한 기술 개발 가운데 이를 확보하기 위한 투자 뿐만 아니라 독보적인 기술력을 보유한, 인정받은 조직, 기업 인수도 검토할 예정입니다.

III. 재무에 관한 사항

1. 요약재무정보

가. 요약 연결 재무정보

(단위 : 백만원)

구분	제15기 3분기 (2021년 3분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)
I. 유동자산	4,441,208	1,292,531	726,207
1. 현금및현금성자산	3,593,860	719,847	146,737
2. 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,952	12,070	141,690
3. 매출채권	740,561	462,478	367,855
4. 기타유동금융자산	52,565	54,358	37,677
5. 기타유동자산	41,270	43,778	32,247
II. 비유동자산	862,967	426,575	263,849
1. 관계기업투자	105,217	16,701	4,477
2. 당기손익-공정가치 측정 금융자산	51,281	28,068	31,163
3. 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	77,888	71,390	19,325
4. 유형자산	228,175	140,361	127,333
5. 무형자산	67,251	11,643	5,541
6. 투자부동산	183,332	68,679	-
7. 기타비유동금융자산	38,365	16,669	23,470
8. 기타비유동자산	4,727	4,862	4,937
9. 이연법인세자산	105,652	68,201	47,602
10. 파생상품자산	1,079	-	-
자산총계	5,304,175	1,719,106	990,056
I. 유동부채	574,126	406,676	287,985
II. 비유동부채	210,047	98,334	117,666
부채총계	784,173	505,010	405,651
I. 지배기업의 소유지분	4,519,914	1,214,096	584,405
1. 자본금	4,895	4,279	4,023
2. 자본잉여금	3,837,224	1,003,771	984,641
3. 기타자본	126,225	168,114	114,076
4. 이익잉여금(결손금)	551,569	37,932	(518,335)
II. 비지배기업의 소유지분	88	-	-
자본총계	4,520,002	1,214,096	584,405
부채와자본총계	5,304,175	1,719,106	990,056
구분	2021.01.01~2021.09.30	2020.01.01~2020.12.31	2019.01.01~2019.12.31
I. 영업수익	1,442,281	1,670,428	1,087,480
II. 영업비용	845,628	896,557	728,183
III. 영업이익	596,653	773,871	359,296
IV. 법인세비용차감전순이익(손실)	713,145	666,768	361,845
V. 법인세비용	199,508	110,501	82,986
VI. 당기순이익(손실)	513,637	556,267	278,859

지배기업 소유주지분	513,637	556,267	278,859
비지배기업 소유주지분	-	-	-
Ⅶ. 기타포괄손익	(858)	36,179	(2,410)
Ⅶ. 당기총포괄이익(손실)	512,779	592,447	276,449
기본주당이익 (단위 : 원) (주1)	12,215	68,855	36,247
희석주당이익 (단위 : 원) (주1)	11,937	67,618	34,408
연결회사에 포함된 회사수	24	25	17

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

제15기 3분기(2021년 3분기)의 '기본주당이익' 및 '희석주당이익'은 주식분할을 반영한 수치입니다.

나. 요약 별도 재무정보

(단위 : 백만원)

구 분	제15기 3분기 (2021년 3분기)	제14기 (2020년)	제13기 (2019년)
I. 유동자산	4,358,254	1,241,945	19,996
1. 현금및현금성자산	3,509,081	661,654	15,284
2. 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,952	12,070	-
3. 매출채권	736,601	460,026	1,472
4. 기타유동금융자산	72,614	70,180	1,894
5. 기타유동자산	27,006	38,015	1,346
II. 비유동자산	848,933	406,766	232,410
1. 종속 및 관계기업투자	184,392	35,877	115,659
2. 당기손익-공정가치 측정 금융자산	56,162	27,137	10,370
3. 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	77,888	71,390	19,213
4. 유형자산	190,616	105,523	73,398
5. 무형자산	11,299	6,921	2,561
6. 투자부동산	183,332	68,679	-
7. 기타비유동금융자산	43,948	25,285	8,486
8. 기타비유동자산	4,627	4,861	2,724
9. 이연법인세자산	95,590	61,094	-
10. 파생상품자산	1,079	-	-
자산총계	5,207,186	1,648,711	252,405
I. 유동부채	510,324	381,153	99,293
II. 비유동부채	183,692	66,755	66,534
부채총계	694,016	447,908	165,827
I. 자본금	4,895	4,279	4,023
II. 자본잉여금	4,860,121	2,026,668	972,499
III. 기타자본	80,106	121,676	67,028
IV. 결손금	(431,953)	(951,820)	(956,971)
자본총계	4,513,170	1,200,803	86,579
부채와자본총계	5,207,186	1,648,711	252,405
종속·관계·공동기업 투자주식의 평가방법	원가법	원가법	원가법
구 분	2021.01.01~2021.09.30	2020.01.01~2020.12.31	2019.01.01~2019.12.31
I. 영업수익	1,406,550	95,437	12,102

II. 영업비용	777,666	224,449	103,346
III. 영업이익(손실)	628,884	(129,012)	(91,244)
IV. 법인세비용차감전순이익(손실)	721,960	(55,728)	124,768
V. 법인세비용	202,093	(60,880)	864
VI. 당기순이익(손실)	519,867	5,152	123,904
VII. 기타포괄손익	(539)	36,789	(1,852)
VII. 당기총포괄이익(손실)	519,328	41,941	122,052
기본주당이익 (단위 : 원) (주1)	12,363	638	16,106
희석주당이익 (단위 : 원) (주1)	12,082	626	15,288

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

제15기 3분기(2021년 3분기)의 '기본주당이익' 및 '희석주당이익'은 주식분할을 반영한 수치입니다.

2. 연결재무제표

연결 재무상태표

제 15 기 3분기말 2021.09.30 현재

제 14 기말 2020.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 15 기 3분기말	제 14 기말
자산		
유동자산	4,441,208,292,953	1,292,530,944,051
현금및현금성자산	3,593,860,376,735	719,846,888,147
유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,952,139,886	12,070,054,846
매출채권	740,560,560,139	462,478,128,122
기타유동금융자산	52,565,049,873	54,358,168,338
기타유동자산	36,741,610,348	43,055,534,473
당기법인세자산	4,528,555,972	722,170,125
비유동자산	862,966,609,850	426,574,787,589
관계기업투자	105,216,639,901	16,700,535,919
당기손익 공정가치 측정 금융자산	51,280,919,455	28,068,007,069
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산	77,887,715,423	71,389,743,771
유형자산	228,174,999,532	140,361,410,427
무형자산	67,250,660,355	11,643,324,593
투자부동산	183,332,207,416	68,679,131,029
기타비유동금융자산	38,365,436,059	16,668,888,392
기타비유동자산	4,727,266,284	4,862,427,030
이연법인세자산	105,651,615,764	68,201,319,359
파생상품자산	1,079,149,661	0
자산총계	5,304,174,902,803	1,719,105,731,640
부채		
유동부채	574,126,444,208	406,675,848,600
유동성장기차입금	0	1,000,000,000
기타유동금융부채	289,649,536,587	218,039,966,886
기타유동부채	103,231,856,784	94,569,311,131
유동성충당부채	54,175,776,590	44,762,724,489
당기법인세부채	127,069,274,247	47,529,846,094
유동성파생상품부채	0	774,000,000
비유동부채	210,046,664,055	98,334,189,273
당기손익공정가치측정금융부채	1,718,297,708	0
순확정급여부채	12,684,974,307	14,809,815,298
총당부채	11,949,356,765	5,289,452,007

기타비유동금융부채	182,664,287,877	77,462,717,411
이연법인세부채	1,029,747,398	772,204,557
부채총계	784,173,108,263	505,010,037,873
자본		
지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본	4,519,913,739,413	1,214,095,693,767
자본금	4,895,144,500	4,278,518,500
자본잉여금	3,837,224,170,618	1,003,771,194,569
기타자본	126,225,256,733	168,113,934,186
이익잉여금(결손금)	551,569,167,562	37,932,046,512
비지배지분	88,055,127	0
자본총계	4,520,001,794,540	1,214,095,693,767
자본과부채총계	5,304,174,902,803	1,719,105,731,640

연결 포괄손익계산서

제 15 기 3분기 2021.01.01 부터 2021.09.30 까지

제 14 기 3분기 2020.01.01 부터 2020.09.30 까지

(단위 : 원)

	제 15 기 3분기		제 14 기 3분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익	521,939,729,687	1,442,280,886,472	366,778,968,778	1,317,799,444,835
영업비용	326,650,339,812	845,628,045,278	199,188,666,434	636,495,590,098
영업이익(손실)	195,289,389,875	596,652,841,194	167,590,302,344	681,303,854,737
기타수익	81,389,255,940	138,350,938,587	(822,768,923)	36,694,164,073
기타비용	9,663,646,108	22,910,557,688	23,878,306,927	47,195,643,065
금융수익	4,040,160,764	5,548,617,836	898,617,246	2,836,190,601
금융비용	1,762,533,842	5,531,090,293	1,453,257,249	4,291,496,624
지분법손익	654,524,192	1,034,702,180	121,974,042	(267,954,817)
법인세비용차감전순이익(손실)	269,947,150,821	713,145,451,816	142,456,560,533	669,079,114,905
법인세비용	91,635,743,943	199,508,359,694	32,477,016,533	154,140,820,414
분기순이익(손실)	178,311,406,878	513,637,092,122	109,979,544,000	514,938,294,491
기타포괄손익	(3,957,644,916)	(857,934,874)	29,923,442,496	29,599,688,189
후속적으로 당기손익으로 재분류되지 않는 항목:				
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	(3,905,561,660)	(537,607,510)	29,377,841,615	28,751,765,027
후속적으로 당기손익으로 재분류 되는 항목:				
지분법자본변동	311,572,940	646,878,673	(255,516,742)	(88,134,167)
해외사업환산차이	(363,656,196)	(967,206,037)	801,117,623	936,057,329
분기총포괄이익	174,353,761,962	512,779,157,248	139,902,986,496	544,537,982,680
당기순손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분	178,311,435,175	513,637,121,050	109,979,544,000	514,938,294,491
비지배지분	(28,297)	(28,928)	0	0
총포괄손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분	174,353,789,981	512,779,186,211	139,902,986,496	544,537,982,680
비지배지분	(28,019)	(28,963)	0	0
주당이익				
기본주당이익(손실) (단위 : 원)	4,002	12,215	2,721	12,765
희석주당이익(손실) (단위 : 원)	3,933	11,937	2,647	12,376

연결 자본변동표

제 15 기 3분기 2021.01.01 부터 2021.09.30 까지

제 14 기 3분기 2020.01.01 부터 2020.09.30 까지

(단위 : 원)

	자본						
	소계					비지배지분	자본 합계
	자본금	자본잉여금	기타자본	이익잉여금(결손금)	소계 합계		
2020.01.01 (기초자본)	4,022,749,000	984,641,280,206	114,076,171,236	(518,335,142,384)	584,405,058,058	0	584,405,058,058
총포괄손익:							
분기순이익(손실)	0	0	0	514,938,294,491	514,938,294,491	0	514,938,294,491
기타포괄손익 공정가치측정 금융자산 평가손익	0	0	28,751,765,027	0	28,751,765,027	0	28,751,765,027
지분법자본변동	0	0	(88,134,167)	0	(88,134,167)	0	(88,134,167)
해외사업환산차이	0	0	936,057,329	0	936,057,329	0	936,057,329
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:							
유상증자	0	0	0	0	0	0	0
종속기업 신규설립	0	0	0	0	0	0	0
종속기업 유상증자	0	0	0	0	0	0	0
주식선택권의 행사 등	19,893,500	1,178,327,493	(1,000,830,401)	0	197,390,592	0	197,390,592
주식보상비용	0	0	30,048,872,562	0	30,048,872,562	0	30,048,872,562
자기주식 처분	0	0	0	0	0	0	0
2020.09.30 (기말자본)	4,042,642,500	985,819,607,699	172,723,901,586	(3,396,847,893)	1,159,189,303,892	2	1,159,189,303,892
2021.01.01 (기초자본)	4,278,518,500	1,003,771,194,569	168,113,934,186	37,932,046,512	1,214,095,693,767	7	1,214,095,693,767
총포괄손익:							
분기순이익(손실)	0	0	0	513,637,121,050	513,637,121,050	(28,928)	513,637,092,122
기타포괄손익 공정가치측정 금융자산 평가손익	0	0	(537,607,510)	0	(537,607,510)	0	(537,607,510)
지분법자본변동	0	0	646,878,673	0	646,878,673	0	646,878,673
해외사업환산차이	0	0	(967,206,002)	0	(967,206,002)	(35)	(967,206,037)
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:							
유상증자	562,400,000	2,771,641,092,395	0	0	2,772,203,492,395	0	2,772,203,492,395
종속기업 신규설립	0	0	0	0	0	71,914,784	71,914,784
종속기업 유상증자	0	(43,058)	0	0	(43,058)	43,058	0
주식선택권의 행사 등	54,226,000	55,359,309,926	(54,671,651,527)	0	741,884,399	0	741,884,399
주식보상비용	0	0	13,640,908,913	0	13,640,908,913	16,126,248	13,657,035,161
자기주식 처분	0	6,452,616,786	0	0	6,452,616,786	0	6,452,616,786
2021.09.30 (기말자본)	4,895,144,500	3,837,224,170,618	126,225,256,733	551,569,167,562	4,519,913,739,413	88,055,127	4,520,001,794,540

연결 현금흐름표

제 15 기 3분기 2021.01.01 부터 2021.09.30 까지

제 14 기 3분기 2020.01.01 부터 2020.09.30 까지

(단위 : 원)

	제 15 기 3분기	제 14 기 3분기
영업활동현금흐름	393,509,433,072	559,431,121,461
영업활동으로부터 창출된 현금	562,644,766,783	684,198,164,562
이자수취	5,747,468,338	1,326,201,023
이자지급	(8,934,471,521)	(3,815,263,580)
배당금 수취	214,683,409	278,520,692
법인세 납부	(166,163,013,937)	(122,556,501,236)
투자활동현금흐름	(313,415,776,443)	14,734,601,495
1. 투자활동으로 인한 현금유입액	30,547,969,641	322,623,415,834
단기금융상품의 감소	14,410,000,000	174,614,807,544
단기대여금의 회수	71,236,665	176,502,776
장기금융상품의 감소	756,306,500	6,186,439
당기손익 공정가치 측정 금융자산의 처분	744,932,819	144,195,222,911
장기대여금의 회수	298,289,928	0
보증금의 감소	422,539,881	3,040,259,463
리스채권의 회수	576,297,351	233,880,254
유형자산의 처분	679,692,682	70,622,170
무형자산의 처분	12,145,261,175	0
장기선급금의 감소	83,412,640	285,934,277
정부보조금의 수취	360,000,000	0
2. 투자활동으로 인한 현금유출액	(343,963,746,084)	(307,888,814,339)
단기금융상품의 증가	(4,000,000,000)	(258,008,815,175)
단기대여금의 증가	0	(45,610,109)
장기대여금의 증가	(600,000,000)	0
장기금융상품의 증가	(1,787,649,200)	0
당기손익공정가치 측정금융자산의 취득	(24,982,056,945)	(19,226,984,311)
기타포괄손익공정가치 측정금융자산의 취득	(6,132,399,252)	(2,380,399,571)
보증금의 증가	(18,337,929,203)	(3,451,775,548)
리스계약의 해지	(475,024,197)	0
유형자산의 취득	(55,804,276,398)	(11,261,532,832)
무형자산의 취득	(3,252,965,077)	(487,672,058)
투자부동산의 취득	(106,504,602,822)	0
관계기업투자의 취득	(86,998,523,129)	(4,056,872,087)
사업결합으로 인한 현금유출	(34,446,102,118)	(8,543,047,459)
장기선급금의 증가	(122,058,861)	(425,905,119)

파생상품부채의 감소	(520,158,882)	0
연결범위 변동으로 인한 현금유출	0	(200,070)
재무활동현금흐름	2,742,279,624,695	(19,147,871,939)
1.재무활동으로 인한 현금유입액	2,777,451,730,569	197,390,592
임대보증금의 증가	4,506,346,194	0
유상증자	2,772,203,492,395	0
주식선택권의 행사	741,884,399	197,390,592
비지배지분의 증가	7,581	0
2.재무활동으로 인한 현금유출액	(35,172,105,874)	(19,345,262,531)
단기차입금의 상환	(445,245)	0
유동성장기차입금의 상환	(1,526,000,000)	0
임대보증금의 감소	(3,206,866,315)	0
공정가치측정금융부채의 상환	(5,894,925,354)	0
리스부채의 상환	(24,543,868,960)	(19,345,262,531)
현금및현금성자산의 증가	2,822,373,281,324	555,017,851,017
기초의 현금및현금성자산	719,846,888,147	146,736,946,985
현금및현금성자산의 환율변동효과	51,640,207,264	(11,400,444,024)
분기말의 현금및현금성자산	3,593,860,376,735	690,354,353,978

3. 연결재무제표 주석

제 15 기 3분기 : 2021년 1월 1일부터 2021년 9월 30일까지

제 14 기 3분기 : 2020년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지

(검토받지 않은 재무제표)

주식회사 크래프톤과 그 종속기업

1. 일반적인 사항

기준서 제1110호'연결재무제표'에 의한 지배기업인 주식회사 크래프톤(이하"지배기업")은 주식회사 블루홀스튜디오 등 24개의 종속기업(이하 주식회사 크래프톤 및 종속기업을 일괄 하여"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 온라인 및 모바일 게임 사업의 시너지효과 극대화 및 경영효율성 증대를 목적으로 2020년 9월 23일의 이사회 결의와 2020년 10월 29일의 임시주주총회 결의에 따라 2020년 12월 1일을 합병기일로 하여 펍지(주), (주)펍지랩스, (주)펍지웍스를 흡수 합병하였습니다.

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

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 4,895백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

주주명	소유주식수(주)	지분율
장병규	7,027,965	14.36%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.57%
국민연금공단	2,658,390	5.43%
자기주식	2,167,418	4.43%
기타	30,456,032	62.21%
합계	48,951,445	100.00%

1.2. 종속기업의 현황

보고기간종료일 현재 연결재무제표 작성대상에 포함된 종속기업의 현황은 다음과 같습니다.

종속기업	소재지	지분율(%)		결산월	업종
		당분기말	전기말		
(주)블루홀스튜디오	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
En Masse Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 공급
라이징윙스(주)	대한민국	100	100	12월	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매
PUBG Santa Monica, Inc.	미국	100	100	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급
PUBG Amsterdam B.V.	네덜란드	100	100	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급
(주)레드사하라스튜디오(*1)	대한민국	-	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
PUBG Shanghai	중국	100	100	12월	게임 개발 및 공급
PUBG Mad Glory, LLC	미국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
KP PTE. LTD.	싱가포르	100	100	12월	컨설팅 자문 및 투자
Striking Distance Studios, Inc.	미국	100	100	12월	소프트웨어 개발
PUBG JAPAN Corporation	일본	100	100	12월	게임 개발 및 서비스
Striking Distance Studios Spain, S.L.	스페인	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
KRAFTON Ventures, Inc.	미국	100	100	12월	투자
Krafton Ventures, L.L.C.	미국	100	100	12월	투자
Krafton Ventures Fund, L.P.	미국	100	100	12월	투자
Bonus XP, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
PUBG Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	영상물 제작업
Indestructible Frying Pan, LLC	미국	100	100	12월	영상물 제작업
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	인도	99.9	99.9	3월	게임 소프트웨어 개발 및 공급
(주)비트원어스(*2)	대한민국	100	-	12월	데이터베이스 검색, 개발 및 판매
(주)드림모션(*2)	대한민국	100	-	12월	소프트웨어 개발 및 공급
SDS Interactive Canada Inc.(*2)	캐나다	100	-	12월	게임 소프트웨어 개발
(주)핑스플로우(*2)	대한민국	81.5	-	12월	소프트웨어 개발 및 공급
(주)팁투우게임즈(*2)	대한민국	100	-	12월	소프트웨어 개발 및 판매업
Thingsflow Inc.(*2)	일본	81.5	-	12월	모바일 어플리케이션 개발 및 판매

(*1) 당분기 중 법원의 파산선고에 따라 파산관재인이 선임되어 지배력을 상실하였기에 종속기업에서 제외되었습니다.

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

1.3 종속기업의 재무정보

보고기간종료일 현재 연결대상 종속기업의 요약재무현황은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

종속기업명	당분기말(*1)		당분기(*1)		
	자산총계	부채총계	영업수익	분기순손익	분기총포괄손익
(주)블루홀스튜디오	13,591,058	32,614,099	15,105,031	(20,161,196)	(20,161,196)
En Masse Entertainment, Inc.	10,816,943	50,079,445	(2,444)	(3,991,607)	(6,974,666)
라이징왕스(주)	9,755,572	48,819,636	14,718,005	(18,034,184)	(18,034,184)
PUBG Santa Monica, Inc.	25,511,403	17,391,082	22,008,902	3,223,236	3,706,516
PUBG Amsterdam B.V.	23,550,445	13,939,001	15,830,135	9,006,634	9,171,850
(주)레드사하라스튜디오(*2)	-	-	24,815	762,233	762,233
PUBG Shanghai	13,766,731	5,207,076	8,905,851	2,373,801	3,016,783
PUBG Mad Glory, LLC	11,464,033	6,776,339	13,892,038	1,043,405	1,381,729
KP PTE. LTD.	625,984	667,928	-	10,974	7,127
Striking Distance Studios, Inc.	44,945,010	26,382,421	54,806,015	3,883,016	5,189,592
PUBG JAPAN Corporation	6,171,153	4,327,780	5,469,894	445,099	457,335
Striking Distance Studios Spain, S.L.	2,646,816	968,295	1,973,271	160,871	203,033
KRAFTON Ventures, Inc.	2,351,827	-	-	(9,152)	183,526
Krafton Ventures, L.L.C.	76,122	-	-	(2,389)	3,927
Krafton Ventures Fund, L.P.	2,210,965	-	-	(18,277)	163,229
Bonus XP, Inc.	3,377,334	11,231,399	441,036	(6,394,998)	(6,794,107)
PUBG Entertainment, Inc.	948	615,262	-	(292,226)	(331,351)
Indestructible Frying Pan, LLC	-	22,071	-	(2,969)	(4,661)
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	2,534,114	362,015	1,818,067	(190,713)	(179,827)
(주)비트원어스(*3)	11,554,868	1,288,745	733,013	(233,876)	(233,876)
(주)드림모션(*3)	8,750,040	1,950,977	2,894,355	1,523,347	1,523,347
SDS Interactive Canada Inc.(*3)	-	-	-	-	-
(주)딩스플로우(*3)	7,112,577	12,133,331	1,069,284	(28,085)	(28,085)
(주)팁투우게임즈(*3)	110,450	10,865	-	(415)	(415)
Thingsflow Inc.(*2)	-	-	-	-	-

(*1) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

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

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

(단위:천원)

종속기업명	전기말(*1)		전분기(*1)		
	자산총계	부채총계	영업수익	분기순손익	분기총포괄손익
펍지(주)(*2)	-	-	1,193,522,488	570,209,175	570,244,306
(주)블루홀스튜디오(*3)	28,600,648	27,558,073	-	-	-
En Masse Entertainment, Inc.	15,286,572	47,574,408	7,232,577	(19,002,554)	(18,815,368)
(주)스쿨(*4)	-	-	373,939	(770,004)	(770,004)
라이징왕스(주)	5,514,522	26,557,324	18,891,451	(603,708)	(603,708)
PUBG Santa Monica, Inc.	29,090,324	24,730,476	17,440,315	398,221	361,859
PUBG Amsterdam B.V.	19,364,403	18,978,766	12,467,700	(5,708,561)	(5,352,409)
(주)레드사하라스튜디오	3,109,617	20,627,365	4,681,381	(4,742,680)	(4,835,211)
(주)달루전스튜디오(*5)	-	-	603,253	(6,296,798)	(6,296,798)
PUBG Shanghai	11,793,455	6,292,088	4,324,963	(386,496)	(175,789)
(주)펍지랩스(*2)	-	-	3,717,759	(1,790,166)	(1,790,166)
(주)펍지웍스(*2)	-	-	10,591,150	935,559	935,559
PUBG Mad Glory, LLC	9,828,087	6,654,941	9,434,195	(1,481,662)	(1,471,057)
(주)지엠티소프트(*4)	-	-	-	(995)	(995)
KP PTE. LTD.	545,602	594,672	-	(24,250)	(24,011)
Striking Distance Studios, Inc.	29,073,681	17,489,697	29,829,297	2,521,767	2,376,512
PUBG JAPAN Corporation	6,567,225	5,193,639	5,826,389	(866,141)	(800,497)
Striking Distance Studios Spain, S.L.	2,820,634	1,345,147	-	-	-
KRAFTON Ventures, Inc.	2,168,301	-	-	(8,139)	(97,955)
Krafton Ventures, L.L.C.	72,196	-	-	(2,818)	(7,301)
Krafton Ventures Fund, L.P.	2,059,639	11,902	-	(1,639)	(126,812)
Bonus XP, Inc.	3,408,371	4,468,328	2,832,872	(3,158,024)	(3,081,084)
PUBG Entertainment, Inc.	-	282,964	-	(170,155)	(166,295)
Indestructible Frying Pan, LLC	-	17,410	-	(18,962)	(18,531)
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	-	-	-

(*1) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

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

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

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

(*5) 2020년 12월 1일을 합병기일로 하여 라이징왕스(주)에 흡수합병 되었습니다.

1.4. 연결범위의 변동

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

(1) 당분기

기업명	사 유
(주)비트원어스	신규 설립
SDS Interactive Canada Inc.	
(주)팁투우게임즈	
(주)드림모션	인수
(주)띵스플로우	
Thingsflow Inc.	

(2) 전분기

기업명	사 유
Striking Distance Studios Spain, S.L.	신규 설립
KRAFTON Ventures, Inc.	
Krafton Ventures, L.L.C.	
Krafton Ventures Fund, L.P.	
PUBG Entertainment, Inc.	
Indestructible Frying Pan, LLC	
Bonus XP, Inc.	인수

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

(1) 당분기

기업명	사 유
(주)레드사하라스튜디오	파산선고

(2) 전분기

기업명	사 유
(주)스콜	파산선고

2. 중요한 회계정책

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

2.1 재무제표 작성기준

연결회사의 2021년 9월 30일로 종료하는 9개월 보고기간에 대한 중간요약연결재무제표는 기업회계기준서 제1034호 '중간재무보고'에 따라 작성되었습니다.

중간요약연결재무제표는 연차연결재무제표에 기재할 것으로 요구되는 모든 정보 및 주석사항을 포함하고 있지 아니하므로, 2020년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

2.1.1 연결회사가 채택한 제·개정 기준서 및 해석서

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

(1) 기업회계기준서 제 1116호 '리스' 개정 - 코로나19 관련 임차료 할인 등에 대한 실무적 간편법

실무적 간편법으로, 리스이용자는 코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등이 리스변경에 해당하는지 평가하지 않을 수 있습니다. 이러한 선택을 한 리스이용자는 임차료 할인 등으로 인한 리스료 변동을 그러한 변동이 리스변경이 아닐 경우에이 기준서가 규정하는 방식과 일관되게 회계처리하여야 합니다. 해당 기준서의 개정이 연결재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(2) 기업회계기준서 제1109호, 제1039호, 1107호, 1104호 및 1116호 (개정) - 이자율지표 개혁 - 2단계

개정사항은 은행 간 대출 금리(IBOR)가 대체 무위험 지표(RFR)로 대체될 때 재무보고에 미치는 영향을 다루기 위한 한시적 면제를 제공합니다. 개정사항은 다음의 실무적 간편법을 포함합니다.

- 계약상 변경, 또는 개혁의 직접적인 영향을 받는 현금흐름의 변경은 시장이자율의 변동과 같이 변동이자율로 변경되는 것처럼 처리되도록 함.
- 이자율지표 개혁이 요구하는 변동은 위험회피관계의 중단없이 위험회피지정 및 위험회피 문서화가 가능하도록 허용함.
- 대체 무위험 지표(RFR)를 참조하는 금융상품이 위험회피요소로 지정되는 경우 별도로 식별가능해야 한다는 요구사항을 충족하는 것으로 보는 한시적 면제

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

2.1.2 연결회사가 적용하지 않은 제·개정 기준서 및 해석서

제정 또는 공포되었으나 시행일이 도래하지 않아 적용하지 아니한 제·개정 기준서 및 해석

서는 다음과 같습니다.

(1) 기업회계기준서 제 1116호 '리스' 개정 - 2021년 6월 30일 후에도 제공되는 코로나19 관련 임차료 할인 등

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

(2) 기업회계기준서 제1103호 '사업결합'개정 - 개념체계의 인용

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

(3) 기업회계기준서 제1016호 '유형자산' 개정 - 의도한 사용 전의 매각금액

기업이 자산을 의도한 방식으로 사용하기 전에 생산된 품목의 판매에서 발생하는 수익을 생산원가와 함께 당기손익으로 인식하도록 요구하며, 유형자산의 취득원가에서차감하는 것을 금지하고 있습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인한 연결재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

(4) 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채 및 우발자산' 개정 - 손실부담계약: 계약 이행원가

손실부담계약을 식별할 때 계약이행원가의 범위를 계약 이행을 위한 증분원가와 계약 이행에 직접 관련되는 다른 원가의 배분이라는 점을 명확히 하였습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 연결재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(5) 한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020

한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 연결재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

- 기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초 채택': 최초채택기업인 종속기업
- 기업회계기준서 제1109호 '금융상품': 금융부채 제거 목적의 10% 테스트 관련 수수료
- 기업회계기준서 제1116호 '리스': 리스 인센티브
- 기업회계기준서 제1041호 '농림어업': 공정가치 측정

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

2.2 회계정책

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

분기연결재무제표 작성시 사용된 중요한 회계추정 및 가정은 2020년 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				
유동성당기손익공정가치측정금융자산	12,952,140	12,952,140	12,070,055	12,070,055
당기손익-공정가치측정금융자산	51,280,919	51,280,919	28,068,007	28,068,007
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	77,887,715	77,887,715	71,389,744	71,389,744
파생상품자산	1,079,150	1,079,150	-	-
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	3,593,860,377	3,593,860,377	719,846,888	719,846,888
매출채권	740,560,560	740,560,560	462,478,128	462,478,128
기타유동금융자산	49,285,068	49,285,068	53,979,798	53,979,798
기타비유동금융자산	32,550,541	32,550,541	16,147,305	16,147,305
기타금융자산				
유동리스채권	3,279,982	3,279,982	378,371	378,371
비유동리스채권	5,814,895	5,814,895	521,583	521,583
금융자산 합계	4,568,551,347	4,568,551,347	1,364,879,879	1,364,879,879
공정가치로 측정된 부채				
유동성파생상품부채	-	-	774,000	774,000
당기손익-공정가치측정금융부채	1,718,298	1,718,298	-	-
상각후원가로 인식된 부채				
유동성장기차입금	-	-	1,000,000	1,000,000
기타유동금융부채	236,924,174	236,924,174	185,349,501	185,349,501
기타비유동금융부채	75,604,331	75,604,331	23,715,974	23,715,974
기타금융부채				
유동리스부채	52,725,363	52,725,363	32,690,465	32,690,465
비유동리스부채	107,059,957	107,059,957	53,746,743	53,746,743
금융부채 합계	474,032,123	474,032,123	297,276,683	297,276,683

(2) 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 측정치

가. 공정가치 서열체계 및 측정방법

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

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

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

활성시장에서 거래되는 금융상품의 공정가치는 보고기간말 현재 고시되는 시장가격에 기초하여 산정하고 있습니다. 거래소, 판매자, 중개인, 산업집단, 평가기관 또는 감독기관을 통해 공시가격이 용이하게 그리고 정기적으로 이용가능하고, 그러한 가격이 독립된 당사자 사이에서 정기적으로 발생한 실제 시장거래를 나타낸다면, 이를 활성시장으로 간주합니다. 연결회사가 보유하고 있는 금융자산의 공시되는 시장가격은 보고기간말 종가입니다. 이러한 상품들은 '수준 1'에 포함하고 있습니다. '수준 1'에 포함된 상품들은 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산으로 구성됩니다.

연결회사는 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치에 대하여 평가기법을 사용하여 결정하고 있습니다. 연결회사는 자산이나 부채의 공정가치로서 자체적으로 개발한 내부평가모형을 통해 평가한 값을 사용하거나 독립적인 외부평가기관이 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, 이항모형을 사용합니다.

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채

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

(단위:천원)

구분	당분기말			합계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	-	12,952,140	-	12,952,140
당기손익-공정가치측정금융자산	-	-	51,280,919	51,280,919
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	68,247,816	-	9,639,899	77,887,715
파생상품자산	-	-	1,079,150	1,079,150
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	1,718,298	1,718,298

(단위:천원)

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

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

(단위:천원)

구분	공정가치 금액		수준	가치평가방법		투입변수	
	당분기말	전기말		당분기말	전기말	당분기말	전기말
당기손익-공정가치측정 금융자산	51,280,919	28,068,007	3	순자산가치평가법, 원가기준접근법(*), 이항모형(TF 모형)		피투자회사 보유자산의 공정가치, 취득원가, 연환산 추가변동성 등	
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산	9,639,899	2,400,400	3	원가기준접근법(*)		취득원가	
파생상품자산	1,079,150	-	3	이항모형	-	피투자회사 보유자산 의 공정가치, 연환산 추가변동성 등	-
당기손익-공정가치측정 금융부채	1,718,298	-	3	현재가치평가	-	보유회사의 신용등급 고려한 할인율 등	-

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

다. 수준3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

연결회사의 각 부문 재무부서는 재무보고 목적의 공정가치 측정을 담당하고 있으며 이러한 공정가치 측정치는 수준3으로 분류되는 공정가치 측정치를 포함하고 있습니다. 공정가치 측정을 담당하는 부서는 매 보고기간말 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 17,470백만원 (전기말 12,380백만원)입니다.

5. 사용이 제한된 예금 등

보고기간종료일 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	거래처	당분기말	전기말	제한내용
단기금융상품	(주)우리은행	-	2,650,000	-
		4,490,958	4,490,958	질권설정(*)
장기금융상품	(주)신한은행	1,787,649	-	
	Silicon Valley Bank	-	598,400	-
	Chase Bank	-	91,392	-
합계		6,278,607	7,830,750	

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

6. 관계기업투자

지분법을 적용하는 투자지분의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
기초	16,700,536	4,477,483
취득	86,998,524	4,056,872
대체	-	5,769,500
지분법손익	1,034,702	(267,955)
배당	(164,000)	(150,000)
지분법자본변동	646,878	(88,134)
기말	105,216,640	13,797,766

7. 유형자산

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

(단위:천원)

구분	당분기						
	차량운반구	공구와기구	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	-	-	17,535,941	17,791,772	81,274,386	23,759,311	140,361,410
사업결합으로인한 증감	-	-	45,111	35,150	115,005	-	195,266
취득	-	6,185	17,374,233	23,455,892	102,182,741	4,108,187	147,127,238
대체(*)	21,772	296,033	413,328	561,061	(3,821,143)	(11,664,051)	(14,193,000)
처분	(19,133)	-	(654,029)	(1,640,001)	(1,158,462)	-	(3,471,625)
감가상각비	(2,639)	(50,727)	(5,652,665)	(4,695,139)	(33,676,550)	-	(44,077,720)
연결범위변동	-	-	(59,945)	-	-	-	(59,945)
기타증감	-	3,920	549,814	495,430	1,166,452	77,759	2,293,375
기말 순장부금액	-	255,411	29,551,788	36,004,165	146,082,429	16,281,206	228,174,999

(*) 당분기 중 건설중인자산에서 무형자산으로 1,972,503천원, 투자부동산으로 8,399,354천원 대체되었습니다.

(단위:천원)

구분	전분기				
	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	13,742,221	18,675,377	93,440,240	1,475,047	127,332,885
취득	6,442,215	4,469,787	18,629,100	2,184,213	31,725,315
대체(*)	1,892,718	882,561	-	(857,823)	1,917,456
처분	(136,476)	(349,643)	(88,994)	-	(575,113)
감가상각비	(3,868,632)	(4,226,242)	(22,379,386)	-	(30,474,260)
연결범위변동	(10,219)	-	915,308	-	905,089
기타증감	19,540	12,048	147,361	48,792	227,741
기말 순장부금액	18,081,367	19,463,888	90,663,629	2,850,229	131,059,113

(*) 선금금에서 대체된 금액이 포함되어 있습니다.

(2) 리스와 관련하여 인식된 금액

리스와 관련하여 연결재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
사용권자산(*1)		
부동산	146,082,430	81,274,386
리스채권(*2)		
유동	3,279,982	378,371
비유동	5,814,895	521,583
소계	9,094,877	899,954
자산 합계	155,177,307	82,174,340
리스부채(*3)		
유동	52,725,363	32,690,465
비유동	107,059,957	53,746,743
부채 합계	159,785,320	86,437,208

(*1) 연결재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

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

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

당분기 중 취득한 사용권자산은 102,182,741천원(전분기: 18,629,100천원)입니다.

리스와 관련하여 연결손익계산서에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
사용권자산의 감가상각비		
부동산	(33,676,550)	(22,379,386)
리스부채에 대한 이자비용(금융비용에 포함)	(4,882,722)	(3,772,898)
단기리스료(영업비용에 포함)	(717,557)	(512,949)
단기리스가 아닌 소액자산 리스료(영업비용에 포함)	(185,700)	(107,591)
리스채권에 대한 이자수익(금융수익에 포함)	101,025	56,664

당분기 중 리스의 총 현금유출은 30,329,848천원(전분기: 23,738,701천원)입니다.

8. 무형자산

당분기 및 전분기 중 연결회사의 무형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기					
	소프트웨어	산업재산권	회원권	영업권	기타의무형자산	합계
기초 순장부금액	5,963,963	745,041	679,323	-	4,254,998	11,643,325
사업결합으로인한 증감	-	8,342	-	50,465,445	3,242,000	53,715,787
취득	3,045,045	108,283	694,345	-	111,437	3,959,110
대체(*)	1,972,503	180,109	-	-	-	2,152,612
처분	-	(52,558)	-	-	(848)	(53,406)
상각비	(1,911,412)	(166,869)	(17,359)	-	(2,298,731)	(4,394,371)
기타증감	30,110	424	-	-	197,070	227,604
기말 순장부금액	9,100,209	822,772	1,356,309	50,465,445	5,505,926	67,250,661

(*) 당분기 중 건설중인자산에서 소프트웨어로 1,972,503천원, 장기선급금에서 산업재산권으로 180,109천원 대체되었습니다.

(단위:천원)

구분	전분기					
	소프트웨어	산업재산권	회원권	영업권	기타의무형자산	합계
기초 순장부금액	3,641,741	641,444	679,323	-	578,900	5,541,408
사업결합으로인한 증감	67,924	-	-	10,591,842	-	10,659,766
취득	351,042	136,630	-	-	-	487,672
상각비	(904,403)	(137,600)	-	-	-	(1,042,003)
기타증감	(3,580)	31,693	-	-	7,850	35,963
기말 순장부금액	3,152,724	672,167	679,323	10,591,842	586,750	15,682,806

9. 투자부동산

당분기 중 연결회사의 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		
	토지	건물	합계
기초	59,278,258	9,400,873	68,679,131
취득	89,239,244	17,464,297	106,703,541
대체(*)	7,607,340	792,014	8,399,354
감가상각	-	(449,819)	(449,819)
기말	156,124,842	27,207,365	183,332,207

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

10. 순확정급여부채

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

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
확정급여부채의 현재가치	12,684,974	14,809,815

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

(단위:천원)

구분	당분기		전분기	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
당기근무원가	711,607	2,146,467	1,362,182	4,225,117
이자비용	35,892	113,062	78,601	236,401
과거근무원가 및 정산 손익	-	(3,815,075)	-	-
합계	747,499	(1,555,546)	1,440,783	4,461,518

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 11,841,359천원(전분기: 2,672,032천원)입니다.

11. 총당부채

당분기 및 전분기 중 총당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		전분기
	복구총당부채	기타총당부채	복구총당부채
기초	5,289,452	44,762,724	4,911,354
사업결합으로 인한 증가	8,914	-	-
설정액(*1)	7,444,347	9,413,052	108,906
전입액	100,906	-	73,043
사용	-	-	(43,346)
기타(*2)	(895,058)	-	-
환율차이	796	-	-
기말	11,949,357	54,175,776	5,049,957
유동항목	-	54,175,776	-
비유동항목	11,949,357	-	5,049,957

복구총당부채 설정액은 연결회사의 내부 인테리어 공사와 관련하여 임차기간 종료시점에 발

(*1) 생활 것으로 예상되는 복구비용의 최선의 추정치를 적절한 할인율로 할인하여 산정하였습니다.

(*2) 신규 전대계약으로 인해 임차기간 종료시점의 원상복구의무가 감소한 것을 반영하였습니다.

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
	Hangzhou Shunwang Technology Co., Ltd.	중국(홍콩,마카오,대만 제외)
	Qingfeng(Beijing) Technology Co.,Ltd.	중국(홍콩,마카오,대만 제외)
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본, 인도
	Apple	한국,일본, 인도
	(주)삼성전자	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Stadia)	Google	유럽 일부, 미국

연결회사는 상기 계약을 포함하여 국내외의 7개 이상 업체와 계약을 체결하고 있으며, 계약 기간은 1~3년 이상입니다.

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

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

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

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

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	Beijing Kuaishou Technology Ltd.	중국
	Guangzhou Huya Information Technology Ltd	

- (4) 연결회사는 게임 구동에 필요한 "언리얼 엔진(Unreal Engine)"과 관련하여 Epic Games International S.a r.l.과 라이선스 계약을 체결하고 매출의 일정 비율에 해당하는 금액을 비용으로 인식하고 있습니다.
- (5) 계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 연결회사가 피소된 소송사건은 1건(주식매수선택권 관련 손해배상 등)이 있으며, 연결회사가 제소한 소송사건 4건(IT자산 구매관련 손해배상 청구 등)이 있습니다. 연결회사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 연결회사의 연결재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있으며, 당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.
- (6) 당분기말 현재 연결회사는 직장어린이집의 설치비지원금 반환 등과 관련하여 서울보증보험주식회사로부터 3,003백만원, 사무실 임차료 지급과 관련하여 Citibank N.A로부터 USD 2,594천의 지급보증을 제공받고 있습니다.
- (7) 당분기말 현재 크래프톤타워의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련하여 연결회사의 장·단기금융상품 6,279백만원이 담보로 제공되어 있습니다.
- (8) 당분기말 현재 연결회사는 우리은행과 2,000백만원 한도의 대출약정을 체결하고있으며, 대출잔액은 없습니다.
- (9) 연결회사는 연결회사의 장기적 성장에 기여할 수 있는 핵심 개발자 등의 임직원들에게 영업성과에 비례하여 성과보상인센티브를 지급하는 약정을 체결하고 있습니다.

(10) 연결회사는 2021년 6월 25일에 종속기업인 (주)명스플로우의 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 행사금액의 120%에 해당하는 금액으로 매각을 요청할 수 있는 콜옵션 약정을 보유하고 있습니다.
기타	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

13. 자본

(1) 자본금

보고기간종료일 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
발행할 주식의 총수	300,000,000주	100,000,000주
1주당 액면금액	100원	500원
발행한 주식의 수 :		
보통주	48,951,445주	8,557,037주

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

(2) 자본금 및 연결자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 연결자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	자본금	연결자본잉여금			
		주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익	합계
2020년 1월 1일	4,022,749	982,564,532	2,076,748	-	984,641,280
주식선택권의 행사	19,894	1,178,328	-	-	1,178,328
2020년 9월 30일	4,042,643	983,742,860	2,076,748	-	985,819,608
2021년 1월 1일	4,278,519	1,001,694,447	2,076,748	-	1,003,771,195
주식선택권의 행사 등	54,225	55,359,310	-	-	55,359,310
자기주식의 처분	-	-	-	6,452,617	6,452,617
유상증자	562,400	2,771,641,092	-	-	2,771,641,092
종속기업 유상증자	-	-	(43)	-	(43)
2021년 9월 30일	4,895,144	3,828,694,849	2,076,705	6,452,617	3,837,224,171

(3) 기타자본

보고기간종료일 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
자기주식(*)	-	-
주식선택권 (주석 14)	46,667,878	87,698,621
기타자본조정	47,444,118	47,444,118
기타포괄손익공정가치측정금융자산평가손익	36,461,862	36,999,470
보험수리적손익	(5,792,096)	(5,792,096)
지분법자본변동	19,538	(627,340)
해외사업환산차이	1,423,957	2,391,162
합계	126,225,257	168,113,935

(*) 자기주식의 취득원가는 0원입니다.

14. 주식기준보상

(1) 주식선택권(크래프톤)

구분	11회차	제18회-1차	제18회-2차	제18회-3차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2015년 4월 1일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일
부여수량	118,500주	158,815주	158,810주	136,125주
전기말 잔여수량	1,000주	49,875주	49,875주	87,375주
당분기 부여수량	-	-	-	-
당분기 행사수량	1,000주	14,875주	14,875주	57,375주
당분기 취소수량	-	-	-	-
당분기말 잔여수량	-	35,000주	35,000주	30,000주
행사가격	1,014원	1,003원	1,003원	1,003원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무
가득시점	2018년 4월 1일	2019년 4월 1일	2020년 4월 1일	2021년 4월 1일
소멸일	2021년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일

구분	제19회-2차	제19회-3차	제19회-5차	제20회차	제21회차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2019년 7월 1일	2019년 8월 1일
부여수량	354,375주	303,750주	150,000주	37,500주	29,500주
전기말 잔여수량	354,375주	303,750주	150,000주	37,500주	29,500주
당분기 부여수량	-	-	-	-	-
당분기 행사수량	334,135주	-	120,000주	-	-
당분기 취소수량	-	-	-	-	-
당분기말 잔여수량	20,240주	303,750주	30,000주	37,500주	29,500주
행사가격	1,452원	1,452원	1,452원	44,000원	44,000원
가득조건	부여일로부터 가득시점까 지 계속근무	부여일로부터 가득시점까 지 계속근무	부여일로부터 가득시점까 지 계속근무	부여일로부터 가득시점까 지 계속근무	부여일로부터 가득시점까 지 계속근무
가득시점	2020년 10월 20일	2021년 10월 20일	2020년 10월 20일	2021년 6월 30일(35%)	2021년 7월 31일(35%)
				2022년 6월 30일(35%)	2022년 7월 31일(35%)
				2023년 6월 30일(30%)	2023년 7월 31일(30%)
소멸일	2026년 10월 19일	2026년 10월 19일	2025년 10월 19일	2028년 6월 30일	2028년 7월 31일

구분	제 22회차	제 23회차	제 24회차	제 25회차	제 26회차
결제방식	주식결제형	주식결제형 현금결제형	주식결제형 현금결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2019년 10월 1일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일
부여수량	6,500주	50,000주	650,000주	178,750주	2,500주
전기말 잔여수량	6,500주	50,000주	650,000주	-	-
당분기 부여수량	-	-	-	178,750주	2,500주
당분기 행사수량	-	-	-	-	-
당분기 취소수량	-	-	-	750주	-
당분기말 잔여수량	6,500주	50,000주	650,000주	178,000주	2,500주
행사가격	44,000원	144,000원	144,000원	190,000원	190,000원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무
가득시점	2021년 9월 30일(35%)	2022년 11월 5일(35%)	상장한 이후 목표 기준주	2023년 3월 31일(35%)	2023년 3월 31일(70%)
	2022년 9월 30일(35%)	2023년 11월 5일(35%)	가에 도달했을 경우 각	2024년 3월 31일(35%)	2024년 3월 31일(30%)
	2023년 9월 30일(30%)	2024년 11월 5일(30%)	25% 씩 가득	2025년 3월 31일(30%)	
소멸일	2028년 9월 30일	2032년 11월 4일	2032년 11월 04일	2028년 3월 30일	2025년 3월 30일(70%) 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(평스플로우)

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
사업결합시 잔여수량	60주	500주	290주
당분기 부여수량	-	-	-
당분기 행사수량	-	-	-
당분기 취소수량	-	-	-
당분기말 잔여수량	60주	500주	290주
행사가격	99,174원	99,174원	99,174원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무
가득시점	2022년 11월 1일	2023년 1월 1일	2023년 6월 1일
소멸일	2024년 11월 1일	2025년 1월 1일	2025년 6월 1일

(3) 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	23,062개	28,000개	26,188개	3,750개	56,500개
당분기말 잔여수량	17,250개	24,500개	20,820개	3,750개	56,000개
행사가격	1,452원	1,452원	1,452원	1,452원	14,000원
가득조건	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과
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	43,250개	6,250개	7,500개	55,725개	5,000개
행사가격	44,000원	14,000원	58,000원	44,000원	58,000원
가득조건	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과
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	20,000개	6,250개	7,500개	6,500개
행사가격	44,000원	44,000원	78,000원	1,452원
가득조건	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과
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

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

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

(4) 당분기말 현재 행사가능한 주식선택권(크래프트)은 175,965주이며, 가중평균 행사 가격

은 7,417원입니다. 또한 당분기말 현재 행사가능한 주식선택권(명스플로우)은 없습니다.

(5) 당분기말 현재 행사가능한 주가연계 현금보상은 170,805개이며, 가중평균 행사 가격은 27,971원입니다.

(6) 당분기 및 전분기 중 연결회사의 종업원에게 부여된 주식보상비용 약정이 적용된 보상원가의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		전분기	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
총보상원가				
영업비용	70,611,209	108,067,525	10,960,644	30,048,873

15. 고객과의 계약에서 생기는 수익

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

(단위:천원)

구분		당분기		전분기(*)	
		최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
기간에 걸쳐 이전	온라인	129,474,186	284,095,508	61,159,430	204,990,267
	모바일	380,540,934	1,113,528,245	290,336,707	1,065,010,396
	콘솔	5,024,450	13,230,630	3,246,154	22,326,478
	기타	5,748,663	27,734,769	11,576,612	22,137,678
한 시점에 이전	기타	1,151,496	3,691,734	460,066	3,334,626
합계		521,939,729	1,442,280,886	366,778,969	1,317,799,445

(*) 주식 23 참조

(2) 수익의 발생 국가를 기준으로 한 지역별 수익현황은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

지역	당분기		전분기(*)	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
한국	32,995,358	87,215,947	22,792,292	70,096,628
아시아	457,473,534	1,262,223,242	309,446,441	1,138,414,097
북미/유럽	24,484,212	71,854,081	29,602,573	95,328,971
기타	6,986,625	20,987,616	4,937,663	13,959,749
합계	521,939,729	1,442,280,886	366,778,969	1,317,799,445

(*) 주석 23 참조

16. 영업비용

당분기와 전분기의 영업비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		전분기(*)	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
앱수수료/매출원가	59,648,496	135,604,682	40,329,681	116,680,155
급여및상여	65,423,609	218,929,661	59,161,718	197,003,976
퇴직급여	3,555,481	10,285,813	2,391,445	7,133,549
복리후생비	11,843,625	29,738,758	6,225,761	18,804,327
여비교통비	1,013,285	1,760,120	847,084	2,453,607
감가상각비	15,693,009	44,077,720	10,463,310	30,474,260
감가상각비-투자부동산	172,718	449,819	-	-
무형자산상각비	1,569,404	4,394,370	339,809	1,042,003
지급임차료	181,322	662,045	378,667	1,739,471
보험료	1,229,043	2,669,889	542,948	1,279,347
소모품비	1,028,480	3,982,150	741,307	1,953,803
지급수수료	70,041,046	241,498,217	54,763,211	191,054,395
광고선전비	20,485,769	35,896,148	10,173,721	30,262,035
주식보상비용	70,611,209	108,067,525	10,960,644	30,048,873
대손상각비	890,440	1,055,766	-	26,407
기타	3,263,404	6,555,362	1,869,360	6,539,382
합 계	326,650,340	845,628,045	199,188,666	636,495,590

(*) 주식 23 참조

17. 법인세비용

(1) 당분기 및 전분기 중 법인세비용의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
법인세부담액	239,271,005	158,520,437
일시적차이로 인한 이연법인세 변동액	(37,529,841)	4,829,248
자본에 직접 반영된 법인세비용	(2,232,804)	(9,208,865)
법인세비용	199,508,360	154,140,820

(2) 법인세비용은 당기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다. 당분기 법인세비용의 유효세율은 27.98%입니다.

(3) 전분기 법인세비용은 전체 회계연도에 대해서 예상되는 최선의 가중평균 연간유효법인세율의 추정에 기초하여 인식하였습니다. 전분기에 추정한 2020년 12월 31일로 종료하는 회계연도의 예상가중평균 연간유효법인세율은 23%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	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
지배주주 보통주분기순이익	178,311,435,175	513,637,121,050	109,979,544,000	514,938,294,491
가중평균 유통보통주식수	44,555,484	42,050,426	40,424,250	40,340,505
기본주당순이익(*)	4,002	12,215	2,721	12,765

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

(2) 희석주당순이익

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

(단위:원,주)

구분	당분기		전분기	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
지배주주 보통주분기순이익	178,311,435,175	513,637,121,050	109,979,544,000	514,938,294,491
발행된 가중평균 유통보통주식수	44,555,484	42,050,426	40,424,250	40,340,505
조정내역				
주식선택권	780,285	978,264	1,129,231	1,267,638
희석주당순이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수	45,335,768	43,028,690	41,553,481	41,608,143
희석주당순이익(*)	3,933	11,937	2,647	12,376

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

(3) 유통보통주식수

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

(단위:주)

구분	당분기					
	최종 3개월			누적		
	주식수	가중치(일)	적 수	주식수	가중치(일)	적 수
기초	41,106,652	92	3,781,811,984	40,592,425	273	11,081,732,025
주식선택권 행사	-	-	-	1,000	256	256,000
주식선택권 행사	-	-	-	318,630	174	55,441,620
주식선택권 행사	-	-	-	169,255	130	22,003,150
자기주식 처분	-	-	-	25,342	120	3,041,040
유상증자	5,624,000	56	314,944,000	5,624,000	56	314,944,000
주식선택권 행사	53,375	44	2,348,500	53,375	44	2,348,500
소계			4,099,104,484			11,479,766,335
일수			92			273
가중평균 유통보통주식수(*)			44,555,484			42,050,426

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

(단위:주)

구분	전분기					
	최종 3개월			누적		
	주식수	가중치(일)	적 수	주식수	가중치(일)	적 수
기초	8,082,785	92	743,616,220	8,045,498	274	2,204,466,452
주식선택권 행사	-	-	-	37,287	161	6,003,207
주식선택권 행사	2,500	76	190,000	2,500	76	190,000
소계			743,806,220			2,210,659,659
일수			92			274
가중평균유통보통주식수			8,084,850			8,068,101
주식분할로 인한 효과			32,339,400			32,272,404
가중평균유통보통주식수(*)			40,424,250			40,340,505

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

19. 현금흐름표

(1) 영업으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
분기순이익	513,637,092	514,938,294
현금유출 없는 비용등의 가산	418,954,908	298,563,359
이자비용	5,516,800	4,256,693
법인세비용	199,508,360	154,140,820
감가상각비	44,077,720	30,474,260
감가상각비-투자부동산	449,819	-
무형자산상각비	4,394,370	1,042,003
퇴직급여	2,259,529	4,461,517
대손상각비	1,055,766	26,407
기타대손상각비	-	9,307
외화환산손실	3,341,274	23,976,751
주식보상비용	108,067,525	30,048,873
성과보상인센티브	38,613,302	46,355,205
종속기업처분손실	73,665	-
지분법손실	447,852	450,725
유형자산처분손실	758,902	424,814
무형자산처분손실	1	-
리스처분손실	352,861	88,994
당기손익-공정가치측정금융자산평가손실	-	851,287
당기손익-공정가치측정금융부채평가손실	54,807	-
당기손익-공정가치측정금융부채처분손실	555,013	-
금융보증비용	14,290	34,803
파생상품평가손실	-	1,920,900
기타총당부채전입액	9,413,052	-
현금유입 없는 수익등의 차감	(103,790,107)	(9,501,975)
이자수익	(5,548,298)	(2,836,191)
리스처분이익	(871,327)	-
배당금수익	(50,683)	(128,521)
외화환산이익	(82,258,788)	(1,213,214)
지분법이익	(1,482,554)	(182,770)
종속기업처분이익	-	(1,219,714)
당기손익-공정가치측정금융자산평가이익	(882,085)	(1,702,194)
당기손익-공정가치측정금융자산처분이익	-	(2,129,054)
파생상품평가이익	-	(81,000)
파생상품거래이익	(253,841)	-

유형자산처분이익	(20,490)	(9,317)
무형자산처분이익	(12,093,137)	-
장단기금융상품처분이익	(19,664)	-
기타대손상각비환입	(308,920)	-
금융보증수익	(320)	-
영업활동으로 인한 자산부채의 변동	(266,157,126)	(119,801,513)
매출채권	(251,183,824)	(106,305,798)
미수금	(1,371,752)	7,156,491
미수수익	-	45,336
선급금	5,729,003	(8,492,166)
선급비용	1,119,539	4,989,763
재고자산	114,648	-
기타자산	72,923	(522,758)
외상매입금	27	-
미지급금	8,478,256	8,403,650
미지급비용	(27,516,025)	(95,095)
예수금	(2,176,642)	13,438,823
선수금	2,693,717	(2,335,546)
선수수익	7,017,723	(31,023,844)
장기미지급비용	(4,114,885)	(1,137,320)
복구충당부채	-	(43,346)
퇴직금의 지급	(5,019,834)	(3,879,703)
영업활동으로부터 창출된 현금흐름	562,644,767	684,198,165

(2) 주요 비현금거래의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
사용권자산의 증가	102,182,741	18,629,100
리스부채의 유동성 대체	20,034,897	4,701,705
건설중인자산의 본계정 대체	11,664,051	2,775,279
장기대여금의 유동성대체	-	54,033
당기손익-공정가치측정금융자산에서 관계기업투자로 대체	-	5,769,500
종속기업취득 관련 미지급금의 증가	2,858,095	1,873,744
장기미지급비용의 유동성 대체	-	36,798,778
리스채권의 유동성대체	3,340,333	14,762
장기선급금의 무형자산대체	180,110	31,693
장기차입금 유동성대체	-	1,000,000
임대보증금의 유동성대체	-	4,116,824
장기금융상품의 유동성대체	-	7,136,155
건설중인자산 취득 관련 미지급금의 증감	10,610,400	-
사업결합 이전대가로 자기주식 배부	8,900,161	-

20. 특수관계자와의 거래

(1) 연결회사의 특수관계자는 다음과 같습니다.

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

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

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

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

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

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

(단위:천원)

특수관계자명(*)	과목	당분기	전분기
(주)신한알파위탁관리부동산투자회사	이자수익	295,951	270,795
	배당금수취	164,000	150,000
수익 합계		459,951	420,795
(주)신한알파위탁관리부동산투자회사	지급임차료	217,043	243,500
비용 합계		217,043	243,500

(*) 기타특수관계자와의 거래내역은 별도 기재하였습니다.

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

(단위:천원)

특수관계자명(*)	과목	당분기말	전기말
(주)신한알파위탁관리부동산투자회사	임차보증금	5,116,919	5,116,919
	보증금현재가치할인차금	(926,083)	(1,166,096)
채권 합계		4,190,836	3,950,823

(*) 기타특수관계자에 대한 채권·채무 잔액은 별도 기재하였습니다.

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

특수관계자명	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
PUBG Santa Monica, Inc.	임차료 관련 지급보증	Water Garden Realty Holdings LLC 등	USD	900,000
PUBG Santa Monica, 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	2,184,910.62

(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
급여	2,073,938	1,659,802
주식보상비용	62,428,197	8,135,484
성과인센티브	-	3,878,152
퇴직급여	64,925	1,047,237
합계	64,567,060	14,720,675

(6) 당분기 중 주요 경영진이 행사한 주식선택권은 액면분할 전 기준으로 32,976주(액면가 500원)이며, 행사의 대가로 239,471천원을 납입하였습니다. 전분기에 주요 경영진이 주식선택권을 행사한 내역은 없습니다.

(7) 당분기말 현재 특수관계자인 (주)신한알파위탁관리부동산투자회사와 체결한 사무실 리스계약에 따라, 사용권자산 26,395백만원(전기말: 45,377백만원)과 리스부채 35,395백만원(전기말: 43,181백만원)이 인식되었으며, 당분기 중 리스부채의 상환금액은 11,692백만원(전분기: 12,739백만원), 동 리스부채의 현재가치평가와 관련하여 발생한 이자비용 및 이자의 지급은 당분기 1,374백만원(전분기: 2,200백만원)입니다.

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

(9) 연결회사의 Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited.(자회사 포함)와 당분기 중 주요 거래 금액은 영업수익 950,825,890천원(전분기: 907,566,677천원), 영업비용 29,292,601천원(전분기: 26,390,490천원)이며, 당분기말 현재 채권은 613,723,492천원(전기말: 416,317,087천원) 및 채무는 48,621,623천원(전기말: 48,940,601천원)입니다.

(10) 연결회사의 (주)보이저엑스와의 당분기 중 주요 거래 금액은 영업비용은 543,700천원(전분기: 64,800천원)입니다. 한편, 연결회사는 공동구매를 위한 구매대행 용역등을 Spetznatz Helmet LLC에 제공하고 있으며 구매대행 용역에 대한 대가는 수취하고 있지 않습니다. Spetznatz Helmet LLC에 대한 당분기말 현재 채권은 97,104천원입니다.

21. 영업부문

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

(2) 연결회사 수익의 상세내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기(*)
온라인	284,095,508	204,990,267
모바일	1,113,528,245	1,065,010,396
콘솔	13,230,630	22,326,478
기타	31,426,503	25,472,304
합계	1,442,280,886	1,317,799,445

(*)주석 23 참조

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
주요고객(A)	950,825,890	907,566,677

22. 사업결합

(1) 연결회사는 2021년 3월 9일을 기준으로 지분율 100%로 설립한 종속회사 (주)비트윈어스를 통하여 2021년 4월 9일을 기준으로 브이씨엔씨 주식회사로부터 사업 다각화를 목적으로 비트윈 어플리케이션 관련 사업부문을 9,940백만원에 양수하였습니다.

(2) 연결회사는 2021년 6월 3일을 기준으로 신규 게임 개발 제작라인의 확장을 위해 주식매수 및 자기주식 지급 방식으로 (주)드림모션의 지분 100%를 37,678백만원에 취득하였습니다.

(3) 연결회사는 2021년 7월 30일을 기준으로 사업 다각화를 위해 주식매수 방식으로 (주)뎡스플로우의 지분 81.49%를 5,741백만원에 취득하였습니다.

(4) 사업결합으로 지불한 이전대가와 취득일의 인수한 자산, 부채의 가액은 다음과 같습니다

(단위:천원)

구분	금액			
	(주)비트윈어스	(주)드림모션	(주)핑스플로우	합계
I. 이전대가	9,939,645	37,678,073	5,740,890	53,358,608
현금	9,939,645	28,777,912	5,156,549	43,874,106
파생상품	-	-	(1,079,150)	(1,079,150)
금융부채	-	-	1,663,491	1,663,491
자기주식	-	8,900,161	-	8,900,161
II. 비지배지분	-	-	71,907	71,907
III. 식별가능한 자산과 부채로 인식된 금액	169,150	7,804,717	(5,008,794)	2,965,073
현금및현금성자산	44,520	5,694,031	843,842	6,582,393
매출채권	-	896,259	482,803	1,379,062
기타유동금융자산	-	133	3,925	4,058
기타유동자산	125,974	220,008	459,411	805,393
당기법인세자산	-	-	96	96
유형자산	-	178,844	16,422	195,266
무형자산	-	3,242,000	8,342	3,250,342
기타비유동금융자산	-	48,586	10,802	59,388
이연법인세자산	-	137,406	-	137,406
유동성사채및차입금	-	-	(526,445)	(526,445)
유동성당기손익공정가치측정금융부채	-	-	(4,369,895)	(4,369,895)
기타금융부채	(1,344)	(65,844)	(106,214)	(173,402)
기타유동부채	-	(358,822)	(514,231)	(873,053)
당기법인세부채	-	(1,043,758)	-	(1,043,758)
사채및차입금	-	-	(970,017)	(970,017)
당기손익공정가치측정금융부채	-	-	-	-
순확정급여부채	-	(287,829)	(347,635)	(635,464)
총당부채	-	(8,914)	-	(8,914)
기타비유동금융부채	-	(29,706)	-	(29,706)
기타비유동부채	-	(104,677)	-	(104,677)
이연법인세부채	-	(713,000)	-	(713,000)
IV. 영업권 (I + II - III)(*)	9,770,495	29,873,356	10,821,591	50,465,442

(*) 연결회사는 이전대가와 취득일의 공정가치로 측정된 순자산가액의 차이를 영업권으로 인식하였습니다. 사업결합일로부터 1년을 초과하지 않는 기간동안 사업결합일 현재 존재하던 사실과 상황에 대하여 연결회사가 새롭게 입수한 정보가 있는 경우에는 피인수회사의 공정가치 측정에 영향을 주었을 정보를 반영하기 위하여 사업결합일에 인식한 공정가치 금액이 변동될 수 있습니다.

(5) 연결대상으로의 편입 이후 (주)비트윈어스에서 발생한 매출 및 순이익은 각각 733,013천원 및 (-)233,876천원, (주)드림모션에서 발생한 매출 및 순이익은 각각 2,894,355천원 및 1,523,347천원이며, (주)명스플로우에서 발생한 매출 및 순이익은 각각 1,069,284천원 및 (-)28,085천원입니다.

만일, (주)드림모션과 (주)명스플로우가 2021년 1월 1일부터 연결범위에 포함되었다면, 연결포괄손익계산서에 추가로 포함될 매출과 순이익은 각각 6,705,617천원 및 4,538,116천원과 2,685,996천원 및 546,530천원입니다.

23. 전분기 포괄손익계산서 재작성

연결회사는 전분기 지급수수료를 차감한 순액을 매출로 계상하였으나, 비교 표시된 전기 연결재무제표는 총액으로 소급 반영하여 재작성되었습니다. 재작성으로 인해 연결재무제표에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(1) 수정되는 항목

(단위:천원)

구분	수정 전		수정사항		수정 후	
	3개월	누적	3개월	누적	3개월	누적
전분기 포괄손익계산서 :						
영업수익	349,854,313	1,237,069,856	16,924,656	80,729,588	366,778,969	1,317,799,444
영업비용	182,264,011	555,766,002	16,924,656	80,729,588	199,188,667	636,495,590

(2) 2020년 3분기 연결포괄손익계산서

(단위:천원)

구분	수정 전		수정사항		수정 후	
	3개월	누적	3개월	누적	3개월	누적
영업수익	349,854,313	1,237,069,856	16,924,656	80,729,588	366,778,969	1,317,799,444
영업비용	182,264,011	555,766,002	16,924,656	80,729,588	199,188,667	636,495,590
영업이익	167,590,302	681,303,854	-	-	167,590,302	681,303,854
영업외손익	(25,133,742)	(12,224,739)	-	-	(25,133,742)	(12,224,739)
법인세비용차감전순손익	142,456,560	669,079,115	-	-	142,456,560	669,079,115
법인세비용	32,477,016	154,140,820	-	-	32,477,016	154,140,820
분기순이익	109,979,544	514,938,295	-	-	109,979,544	514,938,295
기타포괄손익	29,923,442	29,599,688	-	-	29,923,442	29,599,688
분기총포괄이익	139,902,986	544,537,983	-	-	139,902,986	544,537,983

24. 보고기간 후 사건

연결회사는 2021년 10월 29일자 이사회 결의에 의거, 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화를 위해 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 의 지분 100%인 402,225주를 878,775백만원에 양수하는 주식매매계약을 체결하였습니다.

25. 코로나19의 영향의 불확실성

코로나19의 확산을 차단하기 위하여 전세계적으로 이동 제한을 포함한 다양한 예방 및 통제가 시행되고 있으며, 그 결과 전세계 경제가 광범위한 영향을 받고 있습니다. 또한, 코로나 19에 대처하기 위한 다양한 형태의 정부 지원 정책이 발표되고 있습니다.

연결회사가 영위하고 있는 사업은 주로 PC와 모바일 플랫폼에서 제공되고 있습니다. 코로나 19의 영향을 받는 항목은 주로 매출채권의 회수 가능성, 유무형 자산의 손상등입니다. 연결회사는 코로나 19가 연결회사에 미치는 영향을 합리적으로 추정하여 분기연결재무제표를 작성하였습니다.

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

4. 재무제표

재무상태표

제 15 기 3분기말 2021.09.30 현재

제 14 기말 2020.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 15 기 3분기말	제 14 기말
자산		
유동자산	4,358,253,693,545	1,241,945,162,576
현금및현금성자산	3,509,081,116,428	661,654,352,729
유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,952,139,886	12,070,054,846
매출채권	736,600,961,094	460,025,814,902
기타유동금융자산	72,613,611,132	70,180,140,327
기타유동자산	27,005,865,005	38,014,799,772
비유동자산	848,932,658,351	406,765,809,910
종속기업 및 관계기업투자	184,391,599,078	35,876,845,029
당기손익 공정가치 측정 금융자산	56,162,281,349	27,137,331,869
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산	77,887,715,423	71,389,743,771
유형자산	190,616,206,933	105,522,618,400
무형자산	11,299,193,019	6,920,534,287
투자부동산	183,332,207,416	68,679,131,029
기타비유동금융자산	43,947,835,785	25,284,530,357
기타비유동자산	4,626,743,491	4,861,376,236
이연법인세자산	95,589,726,196	61,093,698,932
파생상품자산	1,079,149,661	0
자산총계	5,207,186,351,896	1,648,710,972,486
부채		
유동부채	510,324,068,825	381,152,971,940
기타유동금융부채	244,158,716,383	204,048,894,845
기타유동부채	86,752,804,009	84,506,388,545
유동성충당부채	54,175,776,590	44,762,724,489
당기법인세부채	125,236,771,843	47,060,964,061
유동성파생상품부채	0	774,000,000
비유동부채	183,692,336,699	66,755,301,647
순확정급여부채	7,170,029,055	6,604,270,967
총당부채	11,649,876,905	5,000,533,597
기타비유동금융부채	160,181,130,590	55,150,497,083
파생상품부채	4,691,300,149	0
부채총계	694,016,405,524	447,908,273,587

자본		
자본금	4,895,144,500	4,278,518,500
자본잉여금	4,860,121,339,847	2,026,668,320,740
기타자본	80,106,192,679	121,675,683,119
이익잉여금(결손금)	(431,952,730,654)	(951,819,823,460)
자본총계	4,513,169,946,372	1,200,802,698,899
자본과부채총계	5,207,186,351,896	1,648,710,972,486

포괄손익계산서

제 15 기 3분기 2021.01.01 부터 2021.09.30 까지

제 14 기 3분기 2020.01.01 부터 2020.09.30 까지

(단위 : 원)

	제 15 기 3분기		제 14 기 3분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익	509,134,852,451	1,406,549,994,669	6,735,283,606	17,061,179,526
영업비용	291,431,391,047	777,665,795,349	24,182,349,836	85,883,927,506
영업이익(손실)	217,703,461,404	628,884,199,320	(17,447,066,230)	(68,822,747,980)
기타수익	70,778,278,699	127,161,473,216	(197,166,929)	140,452,920,162
기타비용	18,106,458,502	35,720,130,357	4,358,387,464	17,456,449,157
금융수익	3,969,654,340	6,060,804,603	155,514,657	535,140,107
금융비용	1,356,734,361	4,425,944,737	931,407,787	3,860,605,607
법인세비용차감전순이익(손실)	272,988,201,580	721,960,402,045	(22,778,513,753)	50,848,257,525
법인세비용	92,025,699,642	202,093,309,239	76,482,347	358,260,560
분기순이익(손실)	180,962,501,938	519,867,092,806	(22,854,996,100)	50,489,996,965
기타포괄손익	(3,878,176,235)	(538,747,826)	38,879,120,140	38,053,161,580
후속적으로 당기손익으로 재분류되지 않는 항목:				
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	(3,905,561,660)	(537,607,510)	38,879,120,140	38,053,161,580
후속적으로 당기손익으로 재분류되는 항목:				
해외사업환산차이	27,385,425	(1,140,316)	0	0
분기총포괄이익	177,084,325,703	519,328,344,980	16,024,124,040	88,543,158,545
주당이익				
기본주당이익(손실) (단위 : 원)	4,062	12,363	(565)	1,252
희석주당이익(손실) (단위 : 원)	3,992	12,082	(565)	1,213

자본변동표

제 15 기 3분기 2021.01.01 부터 2021.09.30 까지

제 14 기 3분기 2020.01.01 부터 2020.09.30 까지

(단위 : 원)

	자본				
	자본금	자본잉여금	기타자본	이익잉여금(결손금)	자본 합계
2020.01.01 (기초자본)	4,022,749,000	972,499,400,068	67,027,927,782	(956,971,331,065)	86,578,745,785
총포괄손익:					
분기순이익(손실)	0	0	0	50,489,996,965	50,489,996,965
기타포괄손익 공정가치측정 금융자산 평가손익	0	0	38,053,161,580	0	38,053,161,580
해외사업환산손익	0	0	0	0	0
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:					
주식선택권의 행사	19,893,500	1,178,327,493	(1,000,830,401)	0	197,390,592
주식보상비용	0	0	481,119,494	0	481,119,494
주식선택권의 종속기업 임직원에게 부여	0	0	29,567,753,068	0	29,567,753,068
자기주식처분이익	0	0	0	0	0
유상증자	0	0	0	0	0
2020.09.30 (기말자본)	4,042,642,500	973,677,727,561	134,129,131,523	(906,481,334,100)	205,368,167,484
2021.01.01 (기초자본)	4,278,518,500	2,026,668,320,740	121,675,683,119	(951,819,823,460)	1,200,802,698,899
총포괄손익:					
분기순이익(손실)	0	0	0	519,867,092,806	519,867,092,806
기타포괄손익 공정가치측정 금융자산 평가손익	0	0	(537,607,510)	0	(537,607,510)
해외사업환산손익	0	0	(1,140,316)	0	(1,140,316)
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:					
주식선택권의 행사	54,226,000	55,359,309,926	(54,671,651,527)	0	741,884,399
주식보상비용	0	0	12,514,195,304	0	12,514,195,304
주식선택권의 종속기업 임직원에게 부여	0	0	1,126,713,609	0	1,126,713,609
자기주식처분이익	0	6,452,616,786	0	0	6,452,616,786
유상증자	562,400,000	2,771,641,092,395	0	0	2,772,203,492,395
2021.09.30 (기말자본)	4,895,144,500	4,860,121,339,847	80,106,192,679	(431,952,730,654)	4,513,169,946,372

현금흐름표

제 15 기 3분기 2021.01.01 부터 2021.09.30 까지

제 14 기 3분기 2020.01.01 부터 2020.09.30 까지

(단위 : 원)

	제 15 기 3분기	제 14 기 3분기
영업활동현금흐름	390,525,944,562	87,519,280,379
영업활동으로부터 창출된 현금	550,708,813,235	(47,463,558,132)
이자수취	5,668,034,392	180,590,156
이자지급	(4,044,519,863)	(4,011,585,965)
배당금 수취	214,683,409	139,150,000,000
법인세 납부	(162,021,066,611)	(336,165,680)
투자활동현금흐름	(349,883,086,232)	(40,977,940,691)
1. 투자활동으로 인한 현금유입액	28,729,462,202	723,510,151
단기금융상품의 감소	11,760,000,000	215,000,000
단기대여금의 회수	11,554,160,000	0
당기손익 공정가치 측정 금융자산의 처분	744,932,819	272,461,720
장기대여금의 회수	2,948,289,928	0
유형자산의 처분	171,000,706	42,637,555
무형자산의 처분	12,155,659	0
보증금의 감소	325,531,110	134,773,846
장기선급금의 감소	77,368,336	0
리스채권의 회수	776,023,644	58,637,030
정부보조금의 수취	360,000,000	0
2. 투자활동으로 인한 현금유출액	(378,612,548,434)	(41,701,450,842)
단기대여금의 증가	(8,268,560,000)	(12,494,560,000)
당기손익공정가치측정금융자산의 취득	(30,876,982,299)	(6,106,260,542)
기타포괄손익공정가치금융자산의 취득	(6,132,399,252)	(2,380,399,571)
장기금융상품의 증가	(1,787,649,200)	0
장기대여금의 증가	(19,292,253,900)	(14,407,070,000)
장기선급금의 증가	(17,034,497)	(69,803,489)
유형자산의 취득	(51,212,511,956)	(1,722,448,748)
무형자산의 취득	(3,766,459,770)	(61,036,800)
투자부동산의 취득	(106,504,602,822)	0
보증금의 증가	(17,177,737,086)	0
관계기업투자의 취득	(86,998,523,129)	(2,437,000,012)
종속기업투자의 취득	(46,057,675,641)	(2,022,871,680)
파생상품의 거래	(520,158,882)	0
재무활동현금흐름	2,755,290,983,041	(27,627,331,196)
1. 재무활동으로 인한 현금유입액	2,777,446,334,794	71,235,420,935

임대보증금의 증가	4,500,958,000	38,030,343
단기차입금의 증가	0	71,000,000,000
유상증자	2,772,203,492,395	0
주식선택권의 행사	741,884,399	197,390,592
2.재무활동으로 인한 현금유출액	(22,155,351,753)	(98,862,752,131)
단기차입금의 상환	0	(88,000,000,000)
리스부채의 상환	(19,373,159,674)	(10,862,752,131)
임대보증금의 감소	(2,782,192,079)	0
현금및현금성자산의 증가	2,795,933,841,371	18,914,008,492
기초의 현금및현금성자산	661,654,352,729	15,284,006,961
현금및현금성자산의 환율변동효과	51,492,922,328	(2,588,213)
분기말의 현금및현금성자산	3,509,081,116,428	34,195,427,240

5. 재무제표 주석

제 15기 3분기: 2021년 1월 1일부터 2021년 9월 30일까지

제 14기 3분기: 2020년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지

(검토받지 않은 재무제표)

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

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

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 4,895백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

주주명	소유주식수(주)	지분율(%)
장병규	7,027,965	14.36%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.57%
국민연금공단	2,658,390	5.43%
자기주식	2,167,418	4.43%
기타	30,456,032	62.21%
합계	48,951,445	100.00%

2. 중요한 회계정책

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

2.1 재무제표 작성기준

당사의 2021년 9월 30일로 종료하는 9개월 보고기간에 대한 중간요약재무제표는 기업회계기준서 제1034호 '중간재무보고'에 따라 작성되었습니다.

중간요약재무제표는 연차재무제표에 기재할 것으로 요구되는 모든 정보 및 주석사항을 포함하고 있지 아니하므로, 2020년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

2.1.1 당사가 채택한 제·개정 기준서 및 해석서

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

(1) 기업회계기준서 제 1116호 '리스'개정 - 코로나19 관련 임차료 할인 등에 대한 실무적 간편법

실무적 간편법으로, 리스이용자는 코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등이 리스변경에 해당하는지 평가하지 않을 수 있습니다. 이러한 선택을 한 리스이용자는 임차료 할인 등으로 인한 리스료 변동을 그러한 변동이 리스변경이 아닐 경우에 이 기준서가 규정하는 방식과 일관되게 회계처리하여야 합니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(2) 기업회계기준서 제1109호, 제1039호, 1107호, 1104호 및 1116호 (개정) - 이자율지표 개혁 - 2단계

개정사항은 은행 간 대출 금리(IBOR)가 대체 무위험 지표(RFR)로 대체될 때 재무보고에 미치는 영향을 다루기 위한 한시적 면제를 제공합니다. 개정사항은 다음의 실무적 간편법을 포함합니다.

- 계약상 변경, 또는 개혁의 직접적인 영향을 받는 현금흐름의 변경은 시장이자율의 변동과 같이 변동이자율로 변경되는 것처럼 처리되도록 함.
- 이자율지표 개혁이 요구하는 변동은 위험회피관계의 중단없이 위험회피지정 및 위험회피 문서화가 가능하도록 허용함.
- 대체 무위험 지표(RFR)를 참조하는 금융상품이 위험회피요소로 지정되는 경우 별도로 식별가능해야 한다는 요구사항을 충족하는 것으로 보는 한시적 면제

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

2.1.2 당사가 적용하지 않은 제·개정 기준서 및 해석서

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

- (1) 기업회계기준서 제 1116호 '리스' 개정 - 2021년 6월 30일 후에도 제공되는 코로나19 관련 임차료 할인 등
코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등(rent concession)이 리스변경에 해당하는지 평가하지 않을 수 있도록 하는 실무적 간편법의 적용대상이 2022년 6월 30일 이전에 지급하여야 할 리스료에 영향을 미치는 리스료 감면으로 확대되었습니다. 리스이용자는 비슷한 상황에서 특성이 비슷한 계약에 실무적 간편법을 일관되게 적용해야 합니다. 동 개정사항은 2021년 4월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기도입이 가능합니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.
- (2) 기업회계기준서 제1103호 '사업결합'개정 - 개념체계의 인용
인식할 자산과 부채의 정의를 개정된 재무보고를 위한 개념체계를 참조하도록 개정되었으나, 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채 및 우발자산'및 해석서제2121호 '부담금'의 적용범위에 포함되는 부채 및 우발부채에 대해서는 해당 기준서를 적용하도록 예외를 추가하고, 우발자산이 취득일에 인식되지 않는다는 점을 명확히 하였습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.
- (3) 기업회계기준서 제1016호 '유형자산'개정 - 의도한 사용 전의 매각금액
기업이 자산을 의도한 방식으로 사용하기 전에 생산된 품목의 판매에서 발생하는 수익을 생산원가와 함께 당기손익으로 인식하도록 요구하며, 유형자산의 취득원가에서차감하는 것을 금지하고 있습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인한 재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

(4) 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채 및 우발자산'개정 - 손실부담계약: 계약 이행원가

손실부담계약을 식별할 때 계약이행원가의 범위를 계약 이행을 위한 증분원가와 계약 이행에 직접 관련되는 다른 원가의 배분이라는 점을 명확히 하였습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(5) 한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020

한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

- 기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초 채택': 최초채택기업인 종속기업
- 기업회계기준서 제1109호 '금융상품': 금융부채 제거 목적의 10% 테스트 관련 수수료
- 기업회계기준서 제1116호 '리스': 리스 인센티브
- 기업회계기준서 제1041호 '농림어업': 공정가치 측정

(6) 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시'개정 - 부채의 유동/비유동 분류

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

2.2 회계정책

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

당사의 재무제표는 기업회계기준서 제1027호 '별도재무제표'에 따른 별도재무제표입니다. 종속기업 및 관계기업 투자는 직접적인 지분투자에 근거하여 원가로 측정하고 있으며, 다만 한국채택국제회계기준으로의 전환일 시점에는 동 시점의 과거회계기준에 따른 장부금액을 간주원가로 사용하였습니다. 또한 종속기업 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 2020년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표 작성에 적용된 회계추정 및 가정과 동일합니다.

4. 공정가치

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

(단위:천원)

구분	당분기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정된 자산				
유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산	12,952,140	12,952,140	12,070,055	12,070,055
당기손익-공정가치 측정 금융자산	56,162,281	56,162,281	27,137,332	27,137,332
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	77,887,715	77,887,715	71,389,744	71,389,744
파생상품자산	1,079,150	1,079,150	-	-
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	3,509,081,116	3,509,081,116	661,654,353	661,654,353
매출채권	736,600,961	736,600,961	460,025,815	460,025,815
기타유동금융자산	68,997,886	68,997,886	69,462,091	69,462,091
기타비유동금융자산	37,595,848	37,595,848	24,137,090	24,137,090
기타금융자산				
유동리스채권	3,615,725	3,615,725	718,049	718,049
비유동리스채권	6,351,988	6,351,988	1,147,440	1,147,440
금융자산 합계	4,510,324,810	4,510,324,810	1,327,741,969	1,327,741,969
공정가치로 측정된 부채				
유동성 파생상품부채	-	-	774,000	774,000
파생상품부채	4,691,300	4,691,300	-	-
상각후원가로 인식된 부채				
기타유동금융부채	199,306,212	199,306,212	179,026,739	179,026,739
기타비유동금융부채	67,077,696	67,077,696	15,040,173	15,040,173
기타금융부채				
유동리스부채	44,852,504	44,852,504	25,022,156	25,022,156
비유동리스부채	93,103,435	93,103,435	40,110,324	40,110,324
금융부채 합계	409,031,147	409,031,147	259,973,392	259,973,392

(2) 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 측정치

가. 공정가치 서열체계 및 측정방법

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

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

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

활성시장에서 거래되는 금융상품의 공정가치는 보고기간말 현재 고시되는 시장가격에 기초하여 산정하고 있습니다. 거래소, 판매자, 중개인, 산업집단, 평가기관 또는 감독기관을 통해 공시가격이 용이하게 그리고 정기적으로 이용가능하고, 그러한 가격이 독립된 당사자 사이에서 정기적으로 발생한 실제 시장거래를 나타낸다면, 이를 활성시장으로 간주합니다. 당사가 보유하고 있는 금융자산의 공시되는 시장가격은 보고기간말 종가입니다. 이러한 상품들은 '수준 1'에 포함하고 있습니다. '수준 1'에 포함된 상품들은 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산으로 구성됩니다.

당사는 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치에 대하여 평가기법을 사용하여 결정하고 있습니다. 당사는 자산이나 부채의 공정가치로서 자체적으로 개발한 내부평가모형을 통해 평가한 값을 사용하거나 독립적인 외부평가기관이 평가한 값을 제공받아 사용하고 있습니다. 당사는 현금흐름할인기법을 활용하고 있으며 보고기간말 현재 시장 상황에 근거하여 가정을 수립하고 있습니다. 이러한 평가기법은 관측가능한 시장정보를 최대한 사용하고 기업특유정보를 최소한으로 사용합니다. 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, 이항모형을 사용합니다.

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채

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

(단위:천원)

구분	당분기말			합계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
유동성 당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	12,952,140	-	12,952,140
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	-	56,162,281	56,162,281
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	68,247,816	-	9,639,899	77,887,715
파생상품자산	-	-	1,079,150	1,079,150
공정가치로 측정된 금융부채				
파생상품부채	-	-	4,691,300	4,691,300

(단위:천원)

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

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

(단위:천원)

구분	공정가치 금액		수준	가치평가방법		투입변수	
	당분기말	전기말		당분기말	전기말	당분기말	전기말
당기손익-공정가치 측정 금융자산	56,162,281	27,137,332	3	순자산가치평가법, 원가기준접근법(*), 이항모형(TF 모형)		피투자회사 보유자산의 공정가치, 취득원가, 연환산 주가변동성 등	
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	9,639,899	2,400,400	3	원가기준접근법(*)		취득원가	
파생상품자산	1,079,150	-	3	이항모형		피투자회사 보유자산의 공정가치, 연환산 주가변동성 등	
파생상품부채	4,691,300	-	3	이항모형		피투자회사 보유자산의 공정가치, 신용등급 고려한 할인율 등	

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

다. 수준3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

당사의 각 부문 재무부서는 재무보고 목적의 공정가치 측정을 담당하고 있으며 이러한 공정가치 측정치는 수준3으로 분류되는 공정가치 측정치를 포함하고 있습니다. 공정가치 측정을 담당하는 부서는 매 보고기간말 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 17,095백만원 (전기말: 12,380백만원)입니다.

5. 사용이 제한된 예금 등

보고기간종료일 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	거래처	당분기말	전기말	제한내용
단기금융상품	(주)우리은행	4,490,958	4,490,958	질권설정(*1)
장기금융상품	(주)신한은행	1,787,649	-	
합 계		6,278,607	4,490,958	

(*1) 임대보증금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석12 참조).

6. 종속기업 및 관계기업투자

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

(단위:천원)

회사명	지분율	소재국	당분기말			전기말
			취득원가	순자산가액	장부가액	장부가액
종속기업						
라이징윙스㈜	100%	국내	14,994,742	(29,299,085)	-	-
(주)레드사하라스튜디오(*5)	100%	국내	-	-	-	-
En Masse Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(37,443,673)	-	-
KRAFTON Ventures, Inc.	100%	미국	2,437,000	2,351,827	2,437,000	2,437,000
PUBG Shanghai	100%	중국	2,209,106	8,435,990	2,209,106	2,167,600
PUBG Santa Monica, Inc.	100%	미국	1,037,904	15,562,961	1,037,904	851,127
PUBG Amsterdam B.V.	100%	네덜란드	12,796,274	10,048,782	-	-
Striking Distance Studios, Inc.	100%	미국	10,809,725	18,802,726	10,809,725	9,020,711
PUBG Japan Corporation	100%	일본	12,452	1,886,897	-	-
KP PTE. LTD.	100%	싱가포르	1	(41,944)	1	1
Striking Distance Studios Spain, S.L.	100%	스페인	1,348,493	1,665,380	1,348,493	1,348,493
(주)블루홀스튜디오	100%	국내	1,105,784	(15,548,815)	1,105,784	1,005,541
PUBG Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(614,314)	-	-
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	99.99%	인도	2,351,919	2,167,563	2,351,919	-
(주)비트윈어스(*1)	100%	국내	10,500,000	10,266,123	10,500,000	-
(주)드림모션(*1)	100%	국내	37,678,073	6,799,063	37,678,073	-
SDS Interactive Canada Inc.(*1)	100%	캐나다	-	-	-	-
(주)핑스플로우(*1)	81.49%	국내	8,768,700	(4,127,510)	8,768,700	-
(주)팁투우게임즈(*1)	100%	국내	100,000	99,585	100,000	-
종속기업 소계			106,150,173	(8,988,444)	78,346,705	16,830,473
관계기업						
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사(*2)	1.91%	국내	5,620,000	6,448,437	5,620,000	5,620,000
1Up Ventures, L.P	33.42%	미국	8,739,250	8,254,628	8,739,250	7,803,500
주식회사 히든시퀀스(*2)	13.57%	국내	2,022,872	(497,989)	2,022,872	2,022,872
스마트 크래프트-본엔젤스 펀드(*3)	54.55%	국내	8,400,000	8,211,252	8,400,000	3,600,000
Nodwin Gaming Private Limited(*2)(*4)	15.00%	인도	25,615,890	3,576,111	25,615,890	-
(주)언노트(*2)(*4)	12.57%	국내	1,478	1,484,250	1,478	-
Loco Interactive Pte Limited(*2)(*4)	9.59%	인도	3,407,400	488,784	3,407,400	-
Nasadiya Technologies Private Limited(*2)(*4)	17.10%	인도	52,238,006	9,552,064	52,238,006	-
관계기업 소계			106,044,896	37,517,537	106,044,896	19,046,372
합계			212,195,069	28,529,093	184,391,601	35,876,845

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

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

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

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

(*5) 당분기 중 (주)레드사하라스튜디오가 법원의 파산선고에 따라 파산관재인이 선임되어 지배력을 상실하였기에 종속기

업에서 제외되었습니다.

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
기초	35,876,845	115,658,943
취득	147,467,374	4,459,871
주식선택권의 부여	1,126,714	29,567,753
손상차손(*)	(79,332)	(91,689)
기말	184,391,601	149,594,878

(*) 종속기업투자의 회수가능가액이 장부금액에 하회하여 손상차손을 인식하였습니다.

7. 유형자산

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

(단위:천원)

구분	당분기				
	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	9,877,954	10,800,598	61,945,696	22,898,371	105,522,619
취득	14,366,020	23,307,371	96,781,435	2,679,342	137,134,168
대체(*)	-	174,000	(3,990,037)	(10,348,917)	(14,164,954)
처분	(246,801)	(1,567,944)	-	-	(1,814,745)
감가상각비	(3,481,272)	(3,478,669)	(29,100,940)	-	(36,060,881)
분기말 순장부금액	20,515,901	29,235,356	125,636,154	15,228,796	190,616,207

(*) 당분기 중 건설중인자산에서 시설장치로 174,000천원, 무형자산으로 1,775,563천원, 투자부동산으로 8,399,354천원 대체되었습니다.

(단위:천원)

구분	전분기				
	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	6,437,756	10,214,891	56,745,292	-	73,397,939
취득	1,441,068	100,916	3,312,372	180,465	5,034,821
대체(*)	-	-	-	468,514	468,514
처분	(53,339)	-	(30,251)	-	(83,590)
감가상각비	(1,552,387)	(2,046,466)	(12,007,546)	-	(15,606,399)
분기말 순장부금액	6,273,098	8,269,341	48,019,867	648,979	63,211,285

(*) 선급금에서 대체된 금액이 포함되어 있습니다.

(2) 리스와 관련하여 인식된 금액

리스와 관련하여 재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
사용권자산(*1)		
부동산	125,636,154	61,945,695
리스채권(*2)		
유동	3,615,725	718,048
비유동	6,351,988	1,147,439
소계	9,967,713	1,865,487
자산 합계		
	135,603,867	63,811,182
리스부채(*3)		
유동	44,852,504	25,022,156
비유동	93,103,435	40,110,324
부채 합계	137,955,939	65,132,480

(*1) 재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

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

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

당분기 중 증가된 사용권자산은 96,781,435천원(전분기: 3,312,372천원)입니다.

한편, 리스와 관련하여 손익계산서에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
사용권자산의 감가상각비		
부동산	(29,100,940)	(12,007,546)
리스부채에 대한 이자비용(금융원가에 포함)	(4,044,520)	(2,260,813)
단기리스료(영업비용에 포함)	(366,920)	(39,405)
단기리스가 아닌 소액자산 리스료(영업비용에 포함)	(163,851)	(60,461)
리스채권에 대한 이자수익(금융수익에 포함)	131,069	11,924

당분기 중 리스의 총 현금유출은 23,948,075천원(전분기: 13,223,432천원)입니다.

8. 무형자산

당분기 및 전분기 중 당사의 무형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기					
	소프트웨어	산업재산권	저작권	회원권	기타의무형자산	합계
기초 순장부금액	5,529,329	674,358	3,691	679,323	33,833	6,920,534
취득	2,652,477	106,113	-	694,345	1,019,670	4,472,605
대체	1,775,563	180,110	-	-	-	1,955,673
처분	-	(12,156)	-	-	-	(12,156)
상각비	(1,700,437)	(160,465)	(1,003)	(17,359)	(158,200)	(2,037,463)
기말 순장부금액	8,256,931	787,960	2,688	1,356,310	895,303	11,299,193

(*) 당분기 중 건설중인자산에서 소프트웨어로 1,775,563천원, 장기선급금에서 산업재산권으로 180,110천원 대체되었습니다.

(단위:천원)

구분	전분기				
	소프트웨어	산업재산권	저작권	회원권	합계
기초 순장부금액	1,781,972	98,700	914	679,323	2,560,909
취득	61,037	28,178	-	-	89,215
상각비	(471,933)	(24,325)	(914)	-	(497,172)
기말 순장부금액	1,371,076	102,553	-	679,323	2,152,952

9. 투자부동산

당분기 중 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		
	토지	건물	합계
기초	59,278,258	9,400,873	68,679,131
취득	89,239,244	17,464,297	106,703,541
대체(*)	7,607,340	792,014	8,399,354
감가상각	-	(449,819)	(449,819)
기말	156,124,842	27,207,365	183,332,207

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

10. 순확정급여부채

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

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
확정급여부채의 현재가치	7,170,029	6,604,271

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

(단위:천원)

구분	당분기		전분기	
	최종3개월	누적	최종3개월	누적
당기근무원가	431,814	1,295,442	951,555	3,046,906
이자비용	34,947	104,842	53,747	161,241
합계	466,761	1,400,284	1,005,302	3,208,147

(3) 확정급여제도와 관련하여 당분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 6,428,363천원입니다.

11. 충당부채

당분기 및 전분기 중 충당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		전분기
	복구충당부채	기타충당부채	복구충당부채
기초	5,000,534	44,762,724	3,615,513
설정액(*1)	7,444,346	9,413,053	98,645
전입액	100,055	-	57,184
기타(*2)	(895,058)	-	-
기말	11,649,877	54,175,777	3,771,342
유동항목	-	54,175,777	-
비유동항목	11,649,877	-	3,771,342

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

(*2) 신규 전대계약으로 인해 임차기간 종료시점의 원상복구의무가 감소한 것을 반영하였습니다.

12. 우발채무와 주요 약정사항

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

구분	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	Valve Corporation	전세계
	Hangzhou Shunwang Technology Co., Ltd.	중국(홍콩, 마카오, 대만 제외)

	Qingfeng(Beijing) Technology Co.,Ltd.	중국(홍콩,마카오,대만 제외)
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본, 인도
	Apple	한국,일본, 인도
	(주)삼성전자	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Stadia)	Google	유럽 일부, 미국

당사는 상기 계약을 포함하여 국내외의 7개 이상 업체와 계약을 체결하고 있으며, 계약기간은 1~3년 이상입니다.

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

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

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Console)	Microsoft Corporation	전 세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	Mail.ru	러시아연방
	(주)카카오게임즈	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited	중국
	Proxima Beta Pte. Limited	전 세계

(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 International S.a r.l.과 라이선스 계약을 체결하고 매출의 일정 비율에 해당하는 금액을 비용으로 인식하고 있습니다.

(5) 계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 당사가 피소된 소송사건은 1건(주식매수선택권 관련 손해배상 등)이 있으며, 당사가 제소한 소송사건 3건(IT자산 구매관련 손해배상 청구 등)이 있습니다. 당사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 당사의 재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있으며, 당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.

(6) 당분기말 현재 당사는 직장어린이집의 설치비지원금 반환등과 관련하여 서울보증보험주식회사로부터 2,889백만원의 지급보증을 제공받고 있습니다.

(7) 당분기말 현재 크래프톤타워의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련하여 당사의 장·단기금융상품 6,279백만원이 담보로 제공되어 있습니다.

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

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

(10) 당사는 2021년 6월 25일에 (주)펄스플로우의 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 행사금액의 120%에 해당하는 금액으로 매각을 요청할 수 있는 콜옵션 약정을 보유하고 있습니다.
기타	<ul style="list-style-type: none"> - 기존 주주는 처분제한기간 내 사전 서명동의가 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.

13. 자본

(1) 자본금

보고기간종료일 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
발행할 주식의 총수	300,000,000주	100,000,000주
1주당 액면금액	100원	500원
발행한 주식의 수 : 보통주	48,951,445주	8,557,037주

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

(2) 자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	자본금	자본잉여금			
		주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익	합계
2020년 1월 1일	4,022,749	982,564,532	(10,065,132)	-	972,499,400
주식선택권의 행사 등	19,894	1,178,328	-	-	1,178,328
2020년 9월 30일	4,042,643	983,742,860	(10,065,132)	-	973,677,728
2021년 1월 1일	4,278,519	1,001,694,447	1,024,973,874	-	2,026,668,321
주식선택권의 행사 등	54,226	55,359,309	-	-	55,359,309
자기주식의 처분	-	-	-	6,452,617	6,452,617
유상증자	562,400	2,771,641,092	-	-	2,771,641,092
2021년 9월 30일	4,895,145	3,828,694,848	1,024,973,874	6,452,617	4,860,121,339

(3) 기타자본

보고기간종료일 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
자기주식(*)	-	-
주식선택권 (주석 14)	46,667,878	87,698,621
기타포괄손익 공정가치 측정 금융자산 평가손익	36,376,130	36,913,738
보험수리적손실	(2,906,859)	(2,906,859)
해외사업환산차이	(30,957)	(29,817)
합계	80,106,192	121,675,683

(*) 자기주식의 취득원가는 0원입니다.

14. 주식기준보상

(1) 주식선택권

구분	11회차	제18회-1차	제18회-2차	제18회-3차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2015년 4월 1일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일
부여수량	118,500주	158,815주	158,810주	136,125주
전기말 잔여수량	1,000주	49,875주	49,875주	87,375주
당분기 부여수량	-	-	-	-
당분기 행사수량	1,000주	14,875주	14,875주	57,375주
당분기 취소수량	-	-	-	-
당분기말 잔여수량	-	35,000주	35,000주	30,000주
행사가격	1,014원	1,003원	1,003원	1,003원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무
가득시점	2018년 4월 1일	2019년 4월 1일	2020년 4월 1일	2021년 4월 1일
소멸일	2021년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일

구분	제19회-2차	제19회-3차	제19회-5차	제20회차	제21회차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2019년 7월 1일	2019년 8월 1일
부여수량	354,375주	303,750주	150,000주	37,500주	29,500주
전기말 잔여수량	354,375주	303,750주	150,000주	37,500주	29,500주
당분기 부여수량	-	-	-	-	-
당분기 행사수량	334,135주	-	120,000주	-	-
당분기 취소수량	-	-	-	-	-
당분기말 잔여수량	20,240주	303,750주	30,000주	37,500주	29,500주
행사가격	1,452원	1,452원	1,452원	44,000원	44,000원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무
가득시점	2020년 10월 20일	2021년 10월 20일	2020년 10월 20일	2021년 6월 30일(35%)	2021년 7월 31일(35%)
				2022년 6월 30일(35%)	2022년 7월 31일(35%)
				2023년 6월 30일(30%)	2023년 7월 31일(30%)
소멸일	2026년 10월 19일	2026년 10월 19일	2025년 10월 19일	2028년 6월 30일	2028년 7월 31일

구분	제 22회차	제 23회차	제 24회차	제 25회차	제 26회차
결제방식	주식결제형	주식결제형 현금결제형	주식결제형 현금결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2019년 10월 1일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일
부여수량	6,500주	50,000주	650,000주	178,750주	2,500주
전기말 잔여수량	6,500주	50,000주	650,000주	-	-
당분기 부여수량	-	-	-	178,750주	2,500주
당분기 행사수량	-	-	-	-	-
당분기 취소수량	-	-	-	750주	-
당분기말 잔여수량	6,500주	50,000주	650,000주	178,000주	2,500주
행사가격	44,000원	144,000원	144,000원	190,000원	190,000원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무
가득시점	2021년 9월 30일(35%) 2022년 9월 30일(35%) 2023년 9월 30일(30%)	2022년 11월 5일(35%) 2023년 11월 5일(35%) 2024년 11월 5일(30%)	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우 각 25% 씩 가득	2023년 3월 31일(35%)	2023년 3월 31일(70%)
				2024년 3월 31일(35%)	2024년 3월 31일(30%)
				2025년 3월 31일(30%)	
소멸일	2028년 9월 30일	2032년 11월 4일	2032년 11월 4일	2028년 3월 30일	2025년 3월 30일(70%) 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

구분	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	12,000개	24,500개	20,820개	3,750개
행사가격	1,452원	1,452원	1,452원	1,452원
가득조건	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과
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

구분	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	33,500개	40,750개	6,250개	7,500개	5,000개
행사가격	14,000원	44,000원	14,000원	58,000원	58,000원
가득조건	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과
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	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	20,000개	6,250개	7,500개	6,500개
행사가격	44,000원	44,000원	78,000원	1,452원
가득조건	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과	용역제공/비시장성과
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

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

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

(3) 당분기말 현재 행사가능한 주식선택권은 175,965주이며, 가중평균 행사 가격은 7,417원입니다.

(4) 당분기말 현재 행사가능한 추가연계 현금보상은 123,568주이며, 가중평균 행사 가격은 26,313원입니다.

(5) 당분기 및 전분기 중 발생한 당사와 종속기업의 종업원에게 부여된 주식보상비용 약정이 적용된 보상원가의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		전분기	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
총보상원가				
- 영업비용	53,837,660	90,530,822	143,866	481,119
- 종속기업투자주식	363,560	1,126,714	10,816,778	29,567,754
합계	54,201,220	91,657,536	10,960,644	30,048,873

15. 고객과의 계약에서 생기는 수익

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

(단위:천원)

지역	당분기		전분기	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
온라인	127,081,808	273,216,613	1,131,843	4,172,869
모바일	376,128,989	1,100,216,186	291,904	1,250,517
콘솔	4,221,672	10,557,456	637,403	2,204,460
기타	1,702,383	22,559,740	4,674,134	9,433,334
합계	509,134,852	1,406,549,995	6,735,284	17,061,180

(2) 수익의 발생 국가를 기준으로 한 지역별 수익현황은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

지역	당분기		전분기	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
한국	27,584,875	75,525,665	4,971,009	10,819,710
아시아	455,748,914	1,255,923,984	742,324	2,715,193
북미/유럽	19,759,950	56,881,217	1,021,304	3,523,781
기타	6,041,113	18,219,129	647	2,496
합계	509,134,852	1,406,549,995	6,735,284	17,061,180

16. 영업비용

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	당분기		전분기	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
앱수수료/매출원가	58,474,159	131,485,330	7,213	41,759
급여및상여	33,509,418	132,156,714	11,258,627	47,381,408
퇴직급여	2,759,852	7,828,648	1,005,302	3,208,147
복리후생비	6,602,115	15,687,579	1,787,757	5,827,943
여비교통비	817,738	1,335,873	376,052	798,431
감가상각비	12,908,016	36,060,881	5,280,268	15,606,399
감가상각비-투자부동산	172,718	449,819	-	-
무형자산상각비	716,340	2,037,463	155,384	497,172
보험료	969,952	1,997,774	182,151	462,731
소모품비	1,493,201	2,261,787	114,044	310,396
지급수수료	102,259,627	330,096,833	2,814,230	7,202,376
광고선전비	14,815,010	22,255,445	231,532	511,008
주식보상비용	53,837,660	90,530,822	143,865	481,119
대손상각비	890,440	1,058,216	533,231	2,481,391
기타	1,205,145	2,422,611	292,694	1,073,648
합계	291,431,391	777,665,795	24,182,350	85,883,928

17. 법인세 비용

(1) 당분기 및 전분기 중 법인세비용의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
법인세부담액	238,832,960	358,261
일시적차이로 인한 이연법인세 변동액	(34,496,027)	-
자본에 직접 반영된 법인세비용	(2,243,624)	-
법인세비용	202,093,309	358,261

(2) 법인세비용은 당기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다. 당분기 법인세비용의 유효세율은 27.99%입니다.

(3) 전분기 법인세비용은 전체 회계연도에 대해서 예상되는 최선의 가중평균 연간유효법인세율의 추정에 기초하여 인식하였습니다. 전분기에 추정한 2020년 12월 31일로 종료하는 회계연도의 예상가중평균 연간유효법인세율은 0.69%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	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
보통주분기순이익(손실)	180,962,501,938	519,867,092,806	(22,854,996,100)	50,489,996,965
가중평균 유통보통주식수	44,555,484	42,050,426	40,424,250	40,340,505
기본주당순이익(손실)(*)	4,062	12,363	(565)	1,252

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

(2) 희석주당순이익

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

비교하여 산정했습니다.

(단위:원,주)

구분	당분기		전분기	
	최종 3개월	누적	최종 3개월	누적
보통주분기순이익(손실)	180,962,501,938	519,867,092,806	(22,854,996,100)	50,489,996,965
발행된 가중평균 유통보통주식수	44,555,484	42,050,426	40,424,250	40,340,505
조정내역조정내역				
주식선택권	780,285	978,264	-	1,267,638
희석주당순이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수	45,335,768	43,028,690	40,424,250	41,608,143
희석주당순이익(손실)(*)	3,992	12,082	(565)	1,213

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

(3) 유통보통주식수

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

(단위:주)

구분	당분기					
	최종 3개월			누적		
	주식수	가중치(일)	적 수	주식수	가중치(일)	적 수
기초	41,106,652	92	3,781,811,984	40,592,425	273	11,081,732,025
주식선택권 행사	-	-	-	1,000	256	256,000
주식선택권 행사	-	-	-	318,630	174	55,441,620
주식선택권 행사	-	-	-	169,255	130	22,003,150
자기주식 처분	-	-	-	25,342	120	3,041,040
유상증자	5,624,000	56	314,944,000	5,624,000	56	314,944,000
주식선택권 행사	53,375	44	2,348,500	53,375	44	2,348,500
소계			4,099,104,484			11,479,766,335
일수			92			273
가중평균 유통보통주식수(*)			44,555,484			42,050,426

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

(단위:주)

구분	전분기					
	최종 3개월			누적		
	주식수	가중치(일)	적 수	주식수	가중치(일)	적 수
기초	8,082,785	92	743,616,220	8,045,498	274	2,204,466,452
주식선택권 행사	-	-	-	37,287	161	6,003,207
주식선택권 행사	2,500	76	190,000	2,500	76	190,000
소계			743,806,220			2,210,659,659
일수			92			274
가중평균유통보통주식수			8,084,850			8,068,101
주식분할로 인한 효과			32,339,400			32,272,404
주식분할 소급수정 후 가중평균유통보통주식수(*)			40,424,250			40,340,505

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

19. 현금흐름표

(1) 영업으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
분기순이익	519,867,093	50,489,997
현금유출 없는 비용등의 가산	397,725,449	56,359,868
이자비용	4,425,945	3,860,606
법인세비용	202,093,309	358,261
감가상각비	36,060,881	15,606,399
무형자산상각비	2,037,463	497,171
투자부동산상각비	449,819	-
퇴직급여	1,400,286	3,208,147
대손상각비	1,058,216	2,481,391
기타의대손상각비	14,570,960	16,338,380
외화환산손실	3,263,273	475,561
주식보상비용	90,530,822	481,119
성과보상인센티브	31,575,698	12,503,900
종속기업투자손상차손	79,333	91,689
유형자산처분손실	758,902	14,883
리스처분손실	7,490	-
당기손익-공정가치측정금융부채 평가손실	-	442,361
기타총당부채 전입액	9,413,052	-
현금유입 없는 수익등의 차감	(90,578,362)	(140,211,562)
이자수익	(6,042,767)	(535,140)
배당금수익	(214,683)	(139,150,000)
외화환산이익	(81,952,121)	(314,979)
기타의대손상각비환입	(319,765)	(161,410)
당기손익-공정가치측정금융자산 처분이익	-	(45,851)
당기손익-공정가치측정금융자산 평가이익	(882,085)	-
리스처분이익	(884,847)	-
파생상품거래이익	(253,841)	-
금융보증수익	(18,037)	-
유형자산처분이익	(10,216)	(4,182)
영업활동으로 인한 자산부채의 변동	(276,305,366)	(14,101,861)
매출채권	(251,143,438)	(2,017,425)
미수금	(5,262,903)	(10,820,062)
선급금	6,112,833	56,400

선급비용	5,255,899	80,976
미지급금	(3,163,887)	5,690,290
미지급비용	(24,787,606)	(4,001,733)
예수금	(2,695,055)	(84,666)
선수금	1,306,767	-
선수수익	2,729,944	(612,567)
장기미지급금	(7,194)	-
장기미지급비용	(3,816,200)	125,983
퇴직금의 지급	(834,526)	(2,519,057)
영업활동으로부터 창출된 현금흐름	550,708,814	(47,463,558)

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
종속회사 임직원에게 주식선택권 부여	1,126,714	29,567,753
사용권자산의 증가	96,781,435	3,312,372
건설중인자산의 본계정 대체	10,348,917	-
장기선급금의 산업재산권 대체	180,110	28,178
리스채권의 유동성 대체	2,897,676	10,481,615
리스부채의 유동성 대체	19,847,684	1,132,387
선급금의 건설중인자산 대체	-	468,514
건설중인자산 취득 관련 미지급금의 감소	10,610,400	-
종속기업투자 취득대가로 자기주식 배부	8,900,161	-
종속기업취득 관련 미지급금의 증가	1,898,863	-

20. 특수관계자와의 거래

(1) 지배·종속기업간의 특수관계

구분	기업의 명칭	
	당분기말	전기말
종속기업	En Masse Entertainment, Inc. 라이징왕스㈜ PUBG Santa Monica, Inc. PUBG Amsterdam B.V. PUBG Mad Glory, LLC PUBG Shanghai KP PTE. LTD. Striking Distance Studios, Inc. PUBG JAPAN Corporation PUBG Entertainment, Inc. Indestructible Frying Pan, LLC Striking Distance Studios Spain, S.L. KRAFTON Ventures, Inc. Krafton Ventures, L.L.C. Krafton Ventures Fund, L.P. Bonus XP, Inc. (주)블루홀스튜디오 PUBG INDIA PRIVATE LIMITED (주)비트원어스(*2) (주)드림모션(*2) SDS Interactive Canada Inc.(*2) (주)밍스플로우(*2) Thingsflow Inc.(*2) (주)팁투우게임즈(*2)	En Masse Entertainment, Inc. 라이징왕스㈜ (주)레드사하라스튜디오(*1) PUBG Santa Monica, Inc. PUBG Amsterdam B.V. PUBG Mad Glory, LLC PUBG Shanghai KP PTE. LTD. Striking Distance Studios, Inc. PUBG JAPAN Corporation PUBG Entertainment, Inc. Indestructible Frying Pan, LLC Striking Distance Studios Spain, S.L. KRAFTON Ventures, Inc. Krafton Ventures, L.L.C. Krafton Ventures Fund, L.P. Bonus XP, Inc. (주)블루홀스튜디오 PUBG INDIA PRIVATE LIMITED
관계기업	(주)신한알파타워관리부동산투자회사(*3) (주)히든시퀀스(*3) 1Up Ventures, L.P. 스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(*4) Nodwin Gaming Private Limited(*3),(*5) (주)언노트(*3),(*5) Loco Interactive Pte Limited(*3)(*5) Nasadiya Technologies Private Limited(*3)(*5)	(주)신한알파타워관리부동산투자회사(*3) (주)히든시퀀스(*3) 1Up Ventures, L.P. 스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(*4)

- (*1) 당분기 중 법원의 파산선고에 따라 파산관재인이 선임되어 지배력을 상실하였기에 종속기업에서 제외되었습니다.
- (*2) 당사의 신규 투자로 인하여 종속기업 범위에 포함되었습니다.
- (*3) 보유지분율이 20% 미만이나 유의적인 영향력을 보유하고 있어 관계기업투자자로 분류하였습니다.
- (*4) 보유지분율이 50% 이상이나 당사가 지배력 보유에 대한 요건을 충족하지 않고 유의적인 영향력을 행사하므로 관계기업투자자로 분류하였습니다.

(*5) 당사의 신규 투자로 인하여 관계기업 범위에 포함되었습니다.

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

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

(단위:천원)

특수관계자명 (*1)	영업수익 등		영업비용 등	
	당분기	전분기	당분기	전분기
펍지(주)(*2)	-	141,672,208	-	1,274,030
En Masse Entertainment, Inc.(*6)	-	2,338,426	22,663	1,520,825
(주)스콜(*3)	-	76,158	-	-
라이징윙스㈜(*6)	186,167	5,239	5,555	-
㈜레드사하라스튜디오(*4)	10,724	705,758	897	647
㈜딜루전스튜디오	-	45,480	-	1,240
PUBG Santa Monica, Inc.(*6)	119,565	-	21,960,329	-
PUBG Amsterdam B.V.(*6)	805,265	-	15,000,616	-
PUBG Mad Glory, LLC(*6)	6,996	-	13,814,453	-
(주)펍지랩스	-	-	-	16
PUBG Shanghai(*6)	-	-	6,386,759	25,944
KP PTE. LTD.	20,293	-	-	-
Striking Distance Studios, Inc.(*6)	138,245	-	54,978,879	-
PUBG JAPAN Corporation(*6)	8,719	-	5,488,971	-
Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	1,969,905	-
(주)블루홀스튜디오(*6)	3,913,429	-	2,743	-
(주)비트원어스(*6)	8,455	-	101,789	-
(주)드림모션(*6)	11,092	-	-	-
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED(*6)	-	-	1,820,436	-
(주)핑스플로우(*6)	1,626	-	224	-
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사 (*5)	459,951	420,795	217,043	243,500
합계	5,690,527	145,264,064	121,771,262	3,066,202

(*1) 기타특수관계자와의 거래내역은 별도 기재하였습니다.

(*2) 전분기 영업수익 등에는 당사가 해당 특수관계자로부터 취득한 배당금 139,000,000천 원이 포함되어 있습니다.

(*3) 전분기 중 특수관계가 소멸되기 전까지의 금액으로 표시하였습니다.

(*4) 당분기 중 특수관계가 소멸되기 전까지의 금액으로 표시하였습니다.

(*5) 영업수익 등에는 당사가 해당 특수관계자로부터 당분기 중 취득한 배당금 164,000천원 (전분기: 150,000천원)이 포함되어 있습니다.

(*6) 당사가 제 3자로부터 비품, 라이선스 등을 구입하는 경우 당사는 공동구매를 위한 구매 대행 용역을 종속기업에 제공하고 있으며, 종속기업으로부터 구매대행 용역에 대한 대가는 수취하고 있지 않습니다.

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

(단위:천원)

특수관계자명 (*1)	채권잔액 등		채무잔액 등	
	당분기말	전기말	당분기말	전기말
En Masse Entertainment, Inc.	26,336,917	26,327,996	-	427,296
라이징웍스㈜	18,764,237	10,474,316	-	26,913
㈜레드사하라스튜디오	-	18,378,687	-	35,470
PUBG Santa Monica, Inc.	10,745,049	14,177,212	3,194,700	5,396,764
PUBG Amsterdam B.V.	925,372	4,381,184	4,998,616	7,749,582
PUBG Mad Glory, LLC	160,605	128,974	1,445,725	3,680,621
PUBG Shanghai	719,595	4,693,466	1,902,524	1,439,657
KP PTE. LTD.	680,237	611,531	-	-
Striking Distance Studios, Inc.	12,789,003	7,671,085	6,894,606	5,905,302
PUBG JAPAN Corporation	2,644,177	2,647,557	754,694	1,302,809
Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	388,165	655,181
Bonus XP, Inc.	10,474,359	4,357,637	-	-
(주)블루홀스튜디오	2,407,112	2,480,247	325,110	2,954,440
(주)비트원어스	14,069	-	17,304	-
(주)드림모션	12,258	-	-	-
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	1,022	-	306,426	-
(주)핑크플로우	5,517,912	-	58,078	-
(주)팁투우게임즈	-	-	100,009	-
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	4,190,836	3,950,823	-	-
합계	96,382,760	100,280,715	20,385,957	29,574,035

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

(4) 당분기와 전기 중 특수관계자와의 자금 대여 및 차입 거래내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

특수관계자명	당분기						
	계정과목	기초	대여	회수/상환	외화평가 등	특수관계소멸	당분기말
En Masse Entertainment, Inc.	대여금	25,896,303	-	-	-	-	25,896,303
라이징윙스㈜		10,200,000	8,100,000	-	-	-	18,300,000
(주)레드사하라스튜디오(*1)		17,870,000	-	(2,650,000)	-	(15,220,000)	-
Bonus XP, Inc.		4,352,000	6,106,654	-	10,067	-	10,468,721
KP PTE.LTD		569,782	-	-	44,695	-	614,477
PUBG Amsterdam B.V.		3,345,600	2,768,560	(6,114,160)	-	-	-
PUBG JAPAN Corporation		2,635,650	-	-	-	-	2,635,650
PUBG Santa Monica, Inc.		12,853,023	-	(5,445,387)	847,665	-	8,255,301
Striking Distance Studios, Inc.		7,580,790	4,175,013	-	967,401	-	12,723,204
(주)명스플로우		-	5,500,000	-	-	-	5,500,000
합계		85,303,148	26,650,227	(14,209,547)	1,869,828	(15,220,000)	84,393,656

(*1) 당분기 중 법원의 파산선고에 따라 파산관재인이 선임되어 지배력을 상실하였기에 종속 기업에서 제외되었습니다.

(단위:천원)

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

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

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

(단위:천원)

특수관계자명	계정과목	당분기말		전기말	
		채권금액	대손충당금	채권금액	대손충당금
En Masse Entertainment, Inc.	채권 등	440,614	(440,614)	431,693	(431,693)
	대여금	25,896,303	(25,896,303)	25,896,303	(25,896,303)
라이징웍스㈜	채권 등	464,237	(259,276)	259,276	(259,276)
	대여금	18,300,000	(18,300,000)	10,200,000	(10,200,000)
㈜레드사하라스튜디오	채권 등	-	-	508,687	(508,687)
	대여금	-	-	17,870,000	(14,954,552)
PUBG JAPAN Corporation	채권 등	8,527	-	11,246	(11,246)
	대여금	2,635,650	(2,635,650)	2,635,650	(2,635,650)
Bonus XP, Inc.	채권 등	5,638	(5,637)	5,637	(5,637)
	대여금	10,468,721	(10,468,721)	4,352,000	(4,352,000)
합계		58,219,690	(58,006,201)	62,170,492	(59,255,044)

당분기 중 특수관계자채권에 대하여 계상한 대손상각비 2,360천원(전분기: 2,481,391천원), 대손충당금환입 11,246천원(전분기: 161,410천원)과 기타의대손상각비 14,553,350천원(전분기: 16,332,691천원)을 각각 계상하였습니다.

(6) 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
PUBG Santa Monica, Inc.	임차료 관련 지급보증	Water Garden Realty Holdings LLC 등	USD	900,000
PUBG Santa Monica, 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	2,184,910.62

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
급여	2,044,913	487,302
주식보상비용	62,428,197	20,853
성과보상인센티브	-	3,878,152
퇴직급여	64,925	22,376
합 계	64,538,035	4,408,683

(8) 당분기 중 주요 경영진이 행사한 주식선택권은 액면분할 전 기준으로 32,976주(액면가 500원)이며, 행사의 대가로 239,471천원을 납입하였습니다. 전분기에 주요 경영진이 주식 선택권을 행사한 내역은 없습니다.

(9) 당분기말 현재 특수관계자인 (주)신한알파위탁관리부동산투자회사와 체결한 사무실 리스계약에 따라, 사용권자산 25,345백만원(전기말: 41,246백만원)과 리스부채 35,394백만원(전기말: 43,181백만원)이 인식되었으며, 당분기 중 리스부채의 상환금액은 11,692백만원(전분기: 12,739백만원), 동 리스부채의 현재가치평가와 관련하여 발생한 이자비용 및 이자의 지급은 당분기 1,374백만원(전분기: 2,200백만원)입니다.

(10) 당분기 중 라이징윙스(주)와의 전대리스계약은 조기종료 되었습니다.

(11) 당분기말 현재 (주)블루홀스튜디오와의 전대리스계약에 따라 사용권자산에서 1,049백만원(전기말: 1,460백만원)이 차감되었으며, 리스채권은 1,196백만원(전기말: 1,615백만원)이 계상되어 있습니다. 당분기 중 리스채권 회수액은 477백만원, 관련한 이자수익은 59백만원입니다.

당분기말 현재 (주)비트윈어스의 전대리스계약에 따라 사용권자산에서 72백만원이 차감되었으며, 리스채권은 74백만원이 계상되어 있습니다. 당분기 중 리스채권 회수액은 10백만원, 관련한 이자수익은 1.4백만원입니다.

당분기말 현재 (주)뎅스플로우의 전대리스계약에 따라 사용권자산에서 272백만원이 차감되었으며, 리스채권은 293백만원이 계상되어 있습니다. 당분기 중 리스채권 회수액은 3백만원, 관련한 이자수익은 1백만원입니다.

당분기말 현재 (주)팁도우게임즈의 전대리스계약에 따라 사용권자산에서 10백만원이 차감되었으며, 리스채권은 12백만원이 계상되어 있습니다. 당분기 중 리스채권 회수액은 0.1백만원, 관련한 이자수익은 0.071백만원입니다.

(12) 특수관계자인 (주)신한알파위탁관리부동산투자회사가 판교 크래프트타워를 제 3자에게 매각하고자 하는 경우, 당사는 해당 부동산을 우선 매수할 수 있는 권리를 가지고 있습니다.

(13) 당사는 당분기 중 종속기업에 56,857백만원을 출자하였으며, 종속기업으로부터 출자원금을 회수한 내역은 없습니다. 당분기 중 관계기업에 출자한 내역은 86,999백만원이며, 관계기업으로부터 출자원금을 회수한 내역은 없습니다.

(14) Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited.(자회사 포함)와 당분기 중 주요 거래 금액은 영업수익 949,984,540천원 및 영업비용 29,292,601천원이며, 당분기말 현재 채권은 613,723,492천원(전기말: 416,317,087천원) 및 채무는 44,522,886천원(전기말: 48,940,601천원)입니다.

(15) 당사의 (주)보이저엑스와의 당분기 중 주요 거래 금액은 영업비용 543,700천원(전분기 : 64,800천원)입니다.

21. 영업부문

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

(2) 당사 수익의 상세내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
온라인	273,216,613	4,172,869
모바일	1,100,216,186	1,250,517
콘솔	10,557,456	2,204,460
기타	22,559,740	9,433,334
합계	1,406,549,995	17,061,180

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

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
주요고객(A)	949,984,540	-
주요고객(B)	-	6,166,797
주요고객(C)	-	2,672,208
주요고객(D)	-	2,338,426

22. 보고기간 후 사건

당사는 2021년 10월 29일자 이사회 결의에 의거, 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화를 위해 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 지분 100%인 402,225주를 878,775백만원에 양수하는 주식매매계약을 체결하였습니다.

23. 코로나19의 영향의 불확실성

코로나19의 확산을 차단하기 위하여 전세계적으로 이동 제한을 포함한 다양한 예방 및 통제가 시행되고 있으며, 그 결과 전세계 경제가 광범위한 영향을 받고 있습니다. 또한, 코로나 19에 대처하기 위한 다양한 형태의 정부지원정책이 발표되고 있습니다.

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

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

6. 배당에 관한 사항

가. 배당에 관한 사항

당사의 정관은 배당에 관한 사항에 대하여 다음과 같이 정하고 있습니다.

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

제46조 (이익금의 처분)

회사는 매 영업연도 말의 처분전 이익잉여금을 다음과 같이 처분한다.

1. 이익준비금
2. 기타의 법정적립금
3. 배당금
4. 임의적립금
5. 기타의 이익잉여금처분액

제47조 (이익배당)

1. 이익의 배당은 금전과 금전 외의 재산으로 할 수 있다.
2. 이익배당금은 매 결산기말에 주주명부에 기재된 주주 또는 질권자에게 지급한다.
3. 이익의 배당을 주식으로 하는 경우 회사가 수종의 주식을 발행한 때에는 주주총회의 결의로 그와 다른 종류의 주식으로도 할 수 있다.
4. 회사가 유상증자, 무상증자 및 주식배당에 의하여 발행한 신주에 대한 이익의 배당에 관하여는 제9조의5의 규정을 준용한다.

제47조의2(중간배당)

1. 회사는 영업연도 중 1회에 한하여 이사회 결의로 일정한 날을 정하여 그날의 주주에게 상법 제462조의3에 의한 중간배당을 할 수 있다.
2. 제1항의 중간배당은 이사회 결의로 한다.
3. 사업년도개시일 이후 제1항에 따라 정해진 기준일 이전에 신주를 발행한 경우(준비금의 자본전입, 주식배당, 전환사채의 전환 청구, 신주인수권부사채의 신주인수권 행사의 경우를 포함한다)에는 해당 신주에 대한 이익의 배당에 관하여는 제9조의5의 규정을 준용한다.

제48조 (배당금 지급청구권의 소멸시효)

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

나. 주요 배당지표

구 분	주식의 종류	당기	전기	전전기
		제15기 3분기	제14기	제13기
주당액면가액(원)		100	500	500
(연결)당기순이익(백만원)		513,637	556,267	278,859
(별도)당기순이익(백만원)		519,867	5,152	123,904

(연결)주당순이익(원)		12,215	68,855	36,247
현금배당금총액(백만원)		-	-	-
주식배당금총액(백만원)		-	-	-
(연결)현금배당성향(%)		-	-	-
현금배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주식배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 현금배당금(원)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 주식배당(주)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-

다. 과거 배당 이력

(단위: 회, %)

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

7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항

7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적

[지분증권의 발행 등과 관련된 사항]

가. 증자(감자)현황

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				
		종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	비고
2017.02.10	유상증자(제3자배정)	상환전환우선주	166,666	500	30,000	-
2017.05.15	주식매수선택권행사	보통주	4,750	500	2,500	-
2017.07.17	주식매수선택권행사	보통주	6,750	500	2,500	-
2017.08.04	전환권행사	보통주	50,000	500	30,000	-
2017.09.08	전환권행사	보통주	99,999	500	30,000	-
2017.11.22	주식매수선택권행사	보통주	14,500	500	2,500	-
2017.11.22	주식매수선택권행사	보통주	2,450	500	20,000	-
2018.02.22	현물출자	보통주	78,443	500	602,622	-
2018.04.10	주식매수선택권행사	보통주	239,950	500	2,500	-
2018.04.10	주식매수선택권행사	보통주	12,800	500	5,073	-
2018.04.10	주식매수선택권행사	보통주	1,400	500	20,000	-
2018.07.20	주식매수선택권행사	보통주	1,500	500	2,500	-
2018.07.20	주식매수선택권행사	보통주	200	500	5,073	-
2018.08.10	전환권행사	보통주	300,000	500	30,000	-
2018.10.17	주식매수선택권행사	보통주	19,200	500	5,073	-
2018.10.17	주식매수선택권행사	보통주	9,375	500	5,016	-
2019.04.17	주식매수선택권행사	보통주	52,238	500	5,016	-
2019.08.14	전환권행사	보통주	147	500	34,928	(주1)
2019.11.12	주식매수선택권행사	보통주	700	500	5,073	-
2019.11.12	주식매수선택권행사	보통주	500	500	5,016	-
2019.11.12	주식매수선택권행사	보통주	70,875	500	7,262	-
2020.04.23	주식매수선택권행사	보통주	500	500	2,500	-
2020.04.23	주식매수선택권행사	보통주	36,787	500	5,016	-
2020.07.17	주식매수선택권행사	보통주	2,500	500	5,016	-
2020.10.22	주식매수선택권행사	보통주	3,000	500	5,016	-
2020.10.22	주식매수선택권행사	보통주	200	500	5,073	-
2020.10.22	주식매수선택권행사	보통주	30,000	500	7,262	-
2020.12.02	-	보통주	438,552	500	-	(주2)
2021.01.14	주식매수선택권행사	보통주	200	500	5,073	-
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	신규상장
2021.08.18	주식매수선택권행사	보통주	53,375	100	1,003	-

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

(주2) 2020.12.02 펄지(주) 합병으로 인해 보통주 438,552주를 자기주식으로 취득하게 되었습니다.

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

(주4) 당사는 2021.06.15 유가증권시장 상장을 위한 신주 5,624,000주 발행을 결의, 2021.08.06 발행을 완료 하였습니다.(주당 발행가액 498,000원)

[채무증권의 발행 등과 관련된 사항]

가. 채무증권 발행실적

(기준일 : 2021.09.30) (단위 : 백만원, %)

발행회사	증권종류	발행방법	발행일자	권면(전자등록)총액	이자율	평가등급(평가기관)	만기일	상환여부	주관회사
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

나. 기업어음증권 미상환 잔액

(기준일 : 2021.09.30) (단위 : 백만원)

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

다. 단기사채 미상환 잔액

(기준일 : 2021.09.30) (단위 : 백만원)

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

라. 회사채 미상환 잔액

(기준일 : 2021.09.30) (단위 : 백만원)

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

다. 신종자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2021.09.30)

(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 : 2021.09.30)

(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 : 2021.09.30)

(단위 : 백만원)

구분	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	462	-
유가증권시장 신규상장	-	2021.08.05	운영자금	356,668	운영자금	33,179	-
유가증권시장 신규상장	-	2021.08.05	타법인증권 취득자금	2,006,949	타법인증권 취득자금	57,792	-

(주1) 상기 조달금액은 인수인에 대한 추가 인수수수료가 포함된 발행제비용을 제외한 금액입니다.

(주2) 실제 공모자금의 사용금액은 당사의 영업, 시장환경 및 경영환경 등을 고려하여 변동될 가능성이 있습니다.

8. 기타 재무에 관한 사항

가. 재무제표 제작성 등 유의사항

(1) 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도

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

1) 합병

① (주)크라프톤의 펍지(주), (주)펍지랩스, (주)펍지웍스 흡수합병

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

2) 분할

① (주)크라프톤의 테라 등 사업부문 분할

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

3) 지분인수

① (주)크라프톤의 (주)드림모션 지분 인수

당사는 2021년 6월 개발역량 확보를 위하여 (주)드림모션에 대한 투자계약을 체결하고, (주)드림모션의 지분 100%를 취득하였습니다. 이 중, 이준영, 류성중이 소유하고 있는 (주)드림모션 지분 일부는 당사의 자기주식 25,342주로 지급하였으며, 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2021년 5월 13일에 공시한 '주요사항보고서(자기주식처분결정)'를 참조하시기 바랍니다.

구분	내용			
인수 방법	지분 100% 취득			
계약체결일	2021년 6월 6일			
인수 내역	매수인	매도인	주식 수	금액
	(주)크라프톤	이준영, 류성중 외 15인	보통주 118,670주 우선주 13,333주	400억원

② (주)크라프톤의 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 지분 인수

당사는 공시서류작성기준일 이후인 2021년 10월 29일에 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화를 위하여, 미국 소재의 게임개발사 Unknown Worlds Entertainment,

Inc.의 지분 100% 취득을 결의하였습니다. 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2021년 10월 29일에 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수결정)'를 참조하시기 바랍니다.

구분	내용			
인수 방법	지분 100% 취득			
계약체결일	2021년 10월 29일			
인수 내역	매수인	매도인	주식 수	금액
	(주)크라프트톤.	Adam "Max" McGuire외 7인	402,225	878,775,000,000원

(2) 재무제표 이용에 유의할 사항

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

나. 대손충당금 설정현황

(1) 계정과목별 대손충당금 설정내용

(단위 : 백만원)

구 분	계정과목	채권금액	대손충당금	대손충당금 설정률
제15기 3분기	매출채권	742,592	2,032	0.3%
	미수수익	1,880	1,341	71.3%
	미수금	13,204	1,146	8.7%
	선급금	1,849	-	0.0%
	선급비용	34,222	-	0.0%
	단기대여금	-	-	-
	장기대여금	15,998	15,220	95.1%
	합계	809,745	19,739	2.4%
제14기	매출채권	463,553	1,074	0.2%
	미수수익	1,064	324	30.5%
	미수금	11,372	923	8.1%
	선급금	7,079	-	0.0%
	선급비용	35,318	-	0.0%
	단기대여금	78	10	12.8%
	장기대여금	6,363	6,200	97.4%
	합계	524,827	8,531	1.6%
제13기	매출채권	368,263	408	0.1%
	미수수익	615	-	0.0%
	미수금	12,326	188	1.5%
	선급금	765	3	0.4%
	선급비용	27,672	-	0.0%
	단기대여금	170	-	0.0%
	장기대여금	832	606	72.8%
	합계	410,643	1,205	0.3%

(2) 대손충당금 변동현황

(단위 : 백만원)

구분	제15기 3분기	제14기	제13기
1. 기초대손충당금잔액합계	8,531	1,205	676
2. 순대손처리액(①-②±③)	(6,895)	-	(70)
① 대손처리액(상각채권액)	(6,587)	-	(70)
② 상각채권회수액	308	-	-
③ 기타증감액	-	-	-
3. 대손상각비계상(환입)액	1,055	1,443	599
4. 연결범위변동	17,048	5,883	-
5. 기말대손충당금잔액합계	19,739	8,531	1,205

(3) 매출채권관련 대손충당금 설정방침

1) 대손충당금 설정방침

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

2) 대손처리기준

매출채권 등에 대해 아래와 같은 사유발생시 실대손처리를 하고 있습니다.

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

(4) 보고서 작성기준일 현재 경과기간별 매출채권 잔액 현황

(단위 : 백만원)

구분	90일 이내	180일 이내	270일 이내	1년 이내	1년 초과	개별 손상채권	합계
금액	741,356	915	31	24	208	59	742,592
구성비율	99.9%	0.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%

다. 공정가치 평가 내역

(1) 금융상품의 공정가치

보고기간종료일 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정된 자산				
유동성당기손익공정가치측정금융자산	12,952,140	12,952,140	12,070,055	12,070,055
당기손익-공정가치측정금융자산	51,280,919	51,280,919	28,068,007	28,068,007
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	77,887,715	77,887,715	71,389,744	71,389,744
파생상품자산	1,079,150	1,079,150	-	-
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	3,593,860,377	3,593,860,377	719,846,888	719,846,888
매출채권	740,560,560	740,560,560	462,478,128	462,478,128
기타유동금융자산	49,285,068	49,285,068	53,979,798	53,979,798
기타비유동금융자산	32,550,541	32,550,541	16,147,305	16,147,305
기타금융자산				
유동리스채권	3,279,982	3,279,982	378,371	378,371
비유동리스채권	5,814,895	5,814,895	521,583	521,583
금융자산 합계	4,568,551,347	4,568,551,347	1,364,879,879	1,364,879,879
공정가치로 측정된 부채				
유동성파생상품부채	-	-	774,000	774,000
당기손익-공정가치측정금융부채	1,718,298	1,718,298	-	-
상각후원가로 인식된 부채				
유동성장기차입금	-	-	1,000,000	1,000,000
기타유동금융부채	236,924,174	236,924,174	185,349,501	185,349,501
기타비유동금융부채	75,604,331	75,604,331	23,715,974	23,715,974
기타금융부채				
유동리스부채	52,725,363	52,725,363	32,690,465	32,690,465
비유동리스부채	107,059,957	107,059,957	53,746,743	53,746,743
금융부채 합계	474,032,123	474,032,123	297,276,683	297,276,683

(2) 공정가치 서열체계

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

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

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

(단위:천원)

구분	당분기말			합계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	-	12,952,140	-	12,952,140
당기손익-공정가치측정금융자산	-	-	51,280,919	51,280,919
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	68,247,816	-	9,639,899	77,887,715
파생상품자산	-	-	1,079,150	1,079,150
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	1,718,298	1,718,298

(단위:천원)

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

공정가치 평가등에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항' 중 '3.연결재무제표 주석 4. 공정가치'를 참조하시기 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
제15기 3분기(당분기)	한영회계법인	해당사항 없음	-	-
제14기(전기)	한영회계법인	적정	-	-
제13기(전전기)	삼일회계법인	적정	-	-

(2) 감사용역 체결현황

(단위 : 백만원, 시간)

사업연도	감사인	내 용	감사계약내역		실제수행내역	
			보수	시간	보수	시간
제15기 3분기(당분기)	한영회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	975	6,431	350	3,474
제14기(전기)	한영회계법인	별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 검토	518	3,390	518	3,298
제13기(전전기)	삼일회계법인	별도 및 연결 반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 검토	140	1,336	140	1,336

(3) 회계감사인과의 비감사용역 계약체결 현황

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제15기 3분기(당분기)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
제14기(전기)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
제13기(전전기)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-

(4) 내부감사기구가 회계감사인과 논의한 결과

구분	일자	참석자	방식	주요 논의 내용
1	2021.01.08	회사: 회계담당임원 감사인: 담당이사 외 2인	대면	중간감사 수행결과
2	2021.02.10	회사: 회계담당임원 감사인: 담당이사 외 2인	대면	외부감사 현황 논의
3	2021.02.16	회사: 회계담당임원 감사인: 담당이사 외 2인	대면	외부감사 현황 논의
4	2021.03.30	회사: 감사 감사인: 담당이사 외 2인	서면	외부감사 수행결과, 외부감사인의 독립성 안내

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

나. 회계감사인의 변경

2020년 10월 20일 당사는 유가증권시장 상장을 위해 주식회사의 외부감사에 관한 법률 제 11조 제1항 제12호 및 동법 시행령 제14조 제6항 제1호에 따라 증권선물위원회에 제14기 사업연도에 대한 감사인 지정을 신청하여 2020년 11월 12일자에 한영회계법인을 지정받았습니다. 2020년 12월 21일 양사간의 계약을 통해서 한영회계법인이 외부감사인으로 선임되었습니다.

2021년 1월 19일 당사는 유가증권시장 상장을 위해 주식회사의 외부감사에 관한 법률 제 11조 제1항 제12호 및 동법 시행령 제14조 제6항 제1호에 따라 증권선물위원회에 제15기 사업연도에 대한 감사인 지정을 신청하여 2021년 3월 15일자에 한영회계법인을 지정받았습니다. 2021년 3월 31일 양사간의 계약을 통해서 한영회계법인이 외부감사인으로 선임되었습니다.

또한, 당사의 종속회사인 (주)블루홀스튜디오는 2020년 12월 당사에서 물적분할하여 분할신설된 법인으로 2021년 2월 15일 한영회계법인을 외부감사인으로 선임하였으며, PUBG Amsterdam B.V.는 2020년부터 현지 외부감사 대상법인에 해당하여 2021년 6월 25일 Reanda Nederlands를 외부감사인으로 선임하였습니다.

2. 내부통제에 관한 사항

가. 내부회계관리제도

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

VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항

1. 이사회에 관한 사항

가. 이사회 구성개요

(1) 이사회 구성 개요

당사의 이사회는 보고서 작성기준일 현재 사내이사 2명, 사외이사 4명 및 기타비상무이사 1명으로 총 7명의 이사로 구성되어 있으며, 이사회 내 감사위원회, 사외이사후보추천위원회, 전략위원회를 설치하여 운영하고 있습니다.

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

사외이사 및 그 변동현황

(단위 : 명)

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

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

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

(주3) 제14기 정기주주총회 결과 (2021년 3월 31일 개최)

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

(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, 기타비상무이사 포함)으로 구성한다.
제5조 (의장)	이사회 의장은 이사회 결의로 정한다.

<p>제7조 (소집권자)</p>	<p>① 이사회는 의장이 소집한다. 그러나 의장 유고시 또는 기타 불가피한 사정으로 의장의 이사회 소집이 어려운 경우에는 이사회에서 정한 순으로 그 직무를 대행한다. 단, 대표이사와 이사회 의장이 분리된 경우, 대표이사가 의장직을 대행하고, 대표이사 유고시 또는 기타 불가피한 사정으로 의장의 이사회 소집이 어려운 경우에는 이사회에서 정한 순으로 그 직무를 대행한다.</p> <p>② 각 이사는 의장에게 의안과 그 사유를 밝히어 이사회 소집을 청구할 수 있다. 의장이 정당한 사유 없이 이사회 소집을 하지 아니하는 경우에는 이사회 소집을 청구한 이사가 이사회를 소집할 수 있다.</p>
<p>제8조 (소집절차)</p>	<p>① 이사회를 소집함에는 회일을 정하고 그 1주 전에 각 이사에 대하여 통지를 발송하여야 한다.</p> <p>② 이사회는 이사 전원의 동의가 있는 때에는 제1항의 절차 없이 언제든지 회의를 열 수 있다.</p>
<p>제11조 (이사회 내 위원회)</p>	<p>① 이사회는 신속하고 효율적인 의사결정을 위하여 정관이 정한 바에 따라 이사회 내에 감사위원회를 제외한 각종의 위원회를 설치할 수 있다.</p> <p>② 이사회는 다음 각호의 사항을 제외하고는 그 권한을 위원회에 위임할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 주주총회의 승인을 요하는 사항의 제안 2. 대표이사의 선임 및 해임 3. 위원회의 설치와 그 위원의 선임 및 해임 4. 정관에서 정하는 사항 <p>③ 위원회는 2인 이상의 이사로 구성한다.</p> <p>④ 위원회는 그 결의로 위원회를 대표할 자를 선정하여야 한다.</p> <p>⑤ 위원회의 세부 운영에 관한 사항은 이사회에서 별도로 정한다.</p>

나. 중요 의결사항 등

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	이사 찬반여부								
				장병규 (출석률:100%)	김창한 (출석률:100%)	Xiaomi Ma (출석률:91%)	김강석 (출석률:100%)	윤원기 (출석률:100%)	Kevin Maxwell Lin (출석률:88%)	여은정 (출석률:100%)	이수경 (출석률:100%)	백양희 (출석률:100%)
1	2021.01.14	1. 타법인 지분 투자의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		2. 부동산 매입의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
2	2021.02.22.	1. 2020년 내부회계관리제도 운영실태 보고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		2. 2020년 감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가 보고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		3. 2020년 제14기 재무제표 및 영업보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		4. 2021년 예산 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		5. 이사회 운영 규정 제정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		6. 감사위원회 규정 제정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		7. 사외이사후보추천위원회 규정 제정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		8. 내부회계관리 규정 개정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		9. 제14기 정기주주총회 소집의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		10. 신규 프로젝트 개발비 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		11. 영업양수 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
3	2021.03.24	1. 2021년 비용 예산 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
		2. 2021년 재무제표 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	-	-	-
4	2021.03.31	1. 감사위원회 설치 및 위원 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		2. 사외이사후보추천위원회 설치 및 위원 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		3. 전략위원회 설치, 운영규정 제정 및 위원 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		4. 준법통제기초 제정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
5	2021.05.12	1. 타법인 주식 양수 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		2. 자기주식 처분 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		3. 토지 및 건물 매입 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		4. 해외 투자 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		5. 자회사 설립 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		6. 안전 및 보건에 관한 계획 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
6	2021.06.14	1. 유기증권시장 상장을 위한 신주 발행 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		2. 준법지원인 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		3. 최고경영자 승계정책 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
7	2021.07.02	1. 이사의 자기거래 승인의 건	가결	-(주2)	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
8	2021.07.12	1. 본점 이전의 건	가결	찬성	찬성	불참	-	-	불참	찬성	찬성	찬성
9	2021.08.09	1. 모바일 관련 계약 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
10	2021.08.12	1. 부동산 매입의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		2. 부동산 매입의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
		3. 내부자기거래 등 준법감시규정 제정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성
11	2021.09.30	1. 자회사 신규 프로젝트 관련 성과보상인센티브 부여 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성	찬성

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

(주2) 2021년 7월 2일 개최된 이사회회의 제1호 안건에서 상법 제391조 제3항에 따라 장병규 이사의 의결권이 제한되었습니다.

다. 이사회 내 위원회

기업공시서식 작성기준에 따라 감사위원회, 사외이사후보추천위원회에 관한 사항은 기재하지 않습니다.

(1) 구성현황

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

(2) 활동내역

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

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 이사회가 선정하여 주주총회에 제출할 의안으로 확정하고 있습니다. 보고서 작성기준일 현재 당사의 이사 현황은 다음과 같습니다. 각 이사의 주요이력 및 인적사항은 'VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항'의 '1. 임원 및 직원 등의 현황'을 참조하여 주시기 바랍니다.

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

(2) 사외이사후보추천위원회 현황

1) 설치현황

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

2) 활동내역

위원회명	개최 일자	의안내용	가결 여부	이사의 성명(출석률)		
				이수경 (100%)	장병규 (100%)	백양희 (100%)
				찬반여부		
사외이사후보추천위원회	2021.06.08	1. 사외이사후보추천위원회 위원장 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성

마. 사외이사의 전문성

(1) 사외이사 지원 조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Corp.Strategy Dept. 내 이사회 사무국	2	팀장 (1년) 팀원 (4개월)	이사회 운영 및 사외이사 직무수행과 관련된 지원 업무 일체

(주1) 상기 근속연수는 지원업무 담당기간입니다.

(2) 사외이사 교육실시 현황

사외이사 교육실시 현황

교육일자	교육실시주체	참석 사외이사	불참시 사유	주요 교육내용
2021.03.26	이사회사무국	여은정, 백양희, 이수경	Kevin Maxwell Lin (개인사유)	게임 산업 및 크래프톤 주요 비즈니스 현안 소개, 이사회 관련 안내

2. 감사제도에 관한 사항

가. 감사위원회

성명	사외이사 여부	경력	회계·재무전문가 관련		
			해당 여부	전문가 유형	관련 경력
여은정	예	서울대학교 화학공학 학사 서울대학교 화학공학 석사 미시간대학교 경제학 박사 2006~2009 한국금융연구원 연구위원 2009~2013 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 조교수 2013~현재 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 부교수 2019~2020 한국금융학회 부회장 2020~현재 한국금융정보학회 감사 2020~현재 (주)KT 사외이사 및 감사위원회 위원	예	상법시행령 제37조 제2항 제2호유형 (회계·재무분야 학위보유자)	미시간대학교 경제학 박사 2009~2013 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 조교수 2013~현재 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 부교수
이수경	예	연세대학교 영문학 학사 연세대학교 경영학 석사 1994~현재 P&G 중국 Safeguard, Skin&Personal Care부사장	-	-	-
백양희	예	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 경영학 석사 2010~2017 월트디즈니 스튜디오 디렉터 2018~현재 라벨 공동대표	-	-	-

나. 감사위원회 위원의 독립성

당사는 정관 제40조 및 상법 제415조의2에 따른 감사위원회를 설치하여 운영하고 있습니다. 감사위원회 위원은 이사회에의 추천을 받아 주주총회 결의를 통해 선임하였으며, 3명 전원 사외이사로 전원 구성되어 있습니다.

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

다. 감사위원의 주요 활동내역

(1) 감사위원회 설치 전 감사의 활동내역

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

(2) 감사위원회 설치 후 감사위원회 활동내역

회차	개최일자	의안내용	가결여부	이사의 성명(출석률)		
				여은정 (100%)	이수경 (100%)	백양희 (100%)
				찬반여부		
1	2021.05.10	1. 감사위원회 위원장 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		2. 2021년 1분기 재무실적 보고	-	-	-	
		3. 경영진단실 중장기 전략 및 업무 목표 보고	-	-	-	
2	2021.08.12	1. 2021년 상반기 재무실적 보고	-	-	-	
		2. 내부회계관리제도 1차 평가 보고	-	-	-	
		3. 2021년 상반기 경영진단실 업무 보고	-	-	-	

라. 교육실시 계획

교육일자	교육실시주체	참석 대상 감사위원	주요 교육내용
2021.07	감사위원회포럼	여은정, 이수경, 백양희	- 내부회계관리제도 감사 현황과 시사점
2021.08	내부회계관리팀	여은정, 이수경, 백양희	- 내부회계관리제도 변화에 대한 대응방안
2021.11	감사위원회포럼	여은정, 이수경, 백양희	- 분식사례에 기반한 감사위원회의 부정조사 및 보고 역할
2021.12	삼일감사위원회센터	여은정, 이수경, 백양희	- 감사위원회 입문과정(온라인 교육과정)

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 (별도 일정 수행)	- 코로나19로 확인한 데이터 경영의 중요성 그리고 감사위원회의 역할
2021.09.29	감사위원회포럼	이수경	여은정, 백양희 (별도 일정 수행)	- 코로나19로 확인한 데이터 경영의 중요성 그리고 감사위원회의 역할

바. 감사위원회 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Business Assessment Office (경영진단실)	5	실장 1명(7개월) 팀원 4명(5개월)	- 감사위원회 운영 및 감사위원회 위원 직무수행과 관련된 지원 업무 일체 - 내부감사 및 열린신고제도 운영

(주1) 상기 근속연수는 지원업무 담당기간입니다.

사. 준법지원인에 관한 사항

당사는 2021년 3월 31일 개최한 이사회를 통하여 상법 제542조의13 제1항에 따른 준법통제기준을 제정하였고, 2021년 6월 14일 개최된 이사회에서 준법지원인을 선임하였습니다.

(1) 준법지원인의 인적사항 및 주요경력

성명	성별	출생년월	담당업무	주요경력	결격요건 여부
정지현	여	1982.05	준법지원실장	연세대학교 공과대학 연세대학교 법학전문대학원 (주)미디어윌홀딩스 사내변호사 (주)크라프트톤 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
준법통제기준 제정	2021.03.31	<ul style="list-style-type: none"> - 준법지원인의 임면, 준법통제기준의 제정 및 개정: 이사회 결의사항 - 준법 지원, 점검 및 보고 1) 일상적 준법지원: 준법지원인(조직)은 임직원의 업무수행에 대한 상시적 법적 위험 자문 제공 2) 임직원 자율점검: 각 부서는 자율적으로 준법교육을 포함한 준법 점 검계획을 수립하고 정기적으로 자율 점검 실태를 평가할 수 있음 3) 준법지원인의 준법점검: 정기 또는 특별점검을 실시하고, 그 결과를 연 1회 이사회에 보고 - 위반 시 처리: 위반행위의 중지, 개선, 시정, 제재 등의 조치 요구, 재발방지 조치 건의 - 유효성 평가: 준법지원인이 평가하여 그 결과를 이사회에 보고, 보고결과를 토대로 이사회 결의 시 대표이사가 개선조치 실행 	특이사항 없음
내부자거래 등 제도 정비	2021.08.01~ 2021.09.30	내부자거래 관리 규정 제정 및 임직원 주식매매 사전통보 제도 운영	특이사항 없음

(3) 준법지원인 등 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Compliance Dept. (컴플라이언스실)	3	실장 1명(1년 1개월) 팀원 2명(1개월)	내부자거래 관리 규정 제정, 주식매매 사전통보 제도, 관련 교육 진행

(주1) 상기 근속연수는 지원업무 담당기간입니다.

3. 주주총회 등에 관한 사항

가. 투표제도 현황

(기준일 : 2021.09.30)

투표제도 종류	집중투표제	서면투표제	전자투표제
도입여부	배제	도입	미도입
실시여부	-	제14기(2020년도) 정기주주총회	-

나. 소수주주권의 행사여부

당사는 공시대상 기간 중 소수주주권이 행사되지 않았습니다.

다. 경영권 경쟁

당사는 공시대상 기간 중 경영지배권에 관하여 경쟁이 없었습니다.

라. 의결권 현황

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류	주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	48,951,445	-
	우선주	-	-
의결권없는 주식수(B)	보통주	2,167,418	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	46,784,027	-
	우선주	-	-

마. 주식사무

(기준일 : 2021.09.30)

정관상 신주인수권의 내용	<p>제9조 (신주인수권)</p> <p>1. 이 회사가 이사회 결의로 신주를 발행하는 경우 다음 각 호의 방식에 의한다. 명확히 하기 위하여, 다음 각 호에서 정한 신주 발행한도는 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 발행 한도 계산 시 해당 호의 한도에서 차감하는 누적적 방식에 의해 계산한다.</p>
------------------	---

	<p>(1) 주주에게 그가 가진 주식 수에 따라서 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식</p> <p>(2) 발행주식 총수의 100분의 40을 초과하지 않는 범위 내에서 신기술의 도입, 재무구조의 개선 등 회사의 경영상 목적을 달성하기 위하여 필요한 경우 제1호 외의 방법으로 특정한 자(이 회사의 주주를 포함한다)에게 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식</p> <p>(3) 발행주식총수의 100분의 40을 초과하지 않는 범위 내에서 제1호 외의 방법으로 불특정 다수인(이 회사의 주주를 포함한다)에게 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하고 이에 따라 청약을 한 자에 대하여 신주를 배정하는 방식</p> <p>2. 제1항 제(3)호의 방식으로 신주를 배정하는 경우에는 이사회 결의로 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방식으로 신주를 배정하여야 한다.</p> <p>(1) 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 자의 유형을 분류하지 아니하고 불특정 다수의 청약자에게 신주를 배정하는 방식</p> <p>(2) 관계 법령에 따라 우리사주조합원에 대하여 신주를 배정하고 청약되지 아니한 주식까지 포함하여 불특정 다수인에게 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식</p> <p>(3) 주주에 대하여 우선적으로 신주인수의 청약을 할 수 있는 기회를 부여하고 청약되지 아니한 주식이 있는 경우 이를 불특정 다수인에게 신주를 배정받을 기회를 부여하는 방식</p> <p>(4) 투자매매업자 또는 투자중개업자가 인수인 또는 주선인으로서 마련한 수요예측 등 관계 법규에서 정하는 합리적인 기준에 따라 특정한 유형의 자에게 신주인수의 청약을 할 수 있는 기회를 부여하는 방식</p> <p>(5) 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 등 관련 법령의 규정에 의하여 이사회 결의로 주식예탁증서(DR)발행에 따라 신주를 발행하는 방식</p> <p>3. 제1항 제2호 및 제3호에 따라 신주를 배정하는 경우 상법 제416조 제1호, 제2호, 제2호의2, 제3호 및 제4호에서 정하는 사항을 그 납입기일의 2주 전까지 주주에게 통지하거나 공고하여야 한다. 다만 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의9에 따라 주요사항보고서를 금융위원회 및 거래소에 납입기일의 1주 전까지 공시함으로써 그 통지 및 공고를 갈음할 수 있다.</p> <p>4. 제1항 각호의 어느 하나의 방식에 의해 신주를 발행할 경우에는 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회 결의로 정한다.</p> <p>5. 회사는 신주를 배정하는 경우 그 기일까지 신주인수의 청약을 하지 아니하거나 그 가액을 납입하지 아니한 주식이 발생하는 경우에 그 처리방법은 발행가격의 적정성 등 관련 법령에서 정하는 바에 따라 이사회 결의로 정한다.</p> <p>6. 회사는 신주를 배정하면서 발생하는 단주에 대한 처리방법은 이사회 결의로 정한다.</p> <p>7. 회사는 제1항 제1호에 따라 신주를 배정하는 경우 주주에게 신주인수권증서를 발행해야 한다.</p>
결산일	12월 31일
주주명부폐쇄기준일 및 주주총회 소집	<p>제12조 (기준일)</p> <p>1. 회사는 매년 12월 31일 최종의 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 결산기에 관한 정기주주총회에서 권리를 행사할 주주로 한다.</p> <p>2. 회사는 임시주주총회의 소집 기타 필요한 경우 이사회 결의로 정한 날에 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 권리를 행사할 주주로 할 수 있으며, 회사는 이사회 결의로 정한 날의 2주간 전에 이를 공고하여야 한다.</p> <p>제18조 (소집시기)</p> <p>1. 회사의 주주총회는 정기주주총회와 임시주주총회로 한다.</p> <p>2. 회사의 정기주주총회는 제12조 제1항에서 정한 기준일로부터 3개월 이내에, 임시주주총회는 필요한 경우에 즉시 소집한다.</p>
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
제14기 정기주주총회 (2021.03.31)	제1호 의안 재무제표 승인의 건 제2호 의안 사외이사 4인 신규 선임의 건 제3호 의안 주식분할의 건 제4호 의안 정관 개정의 건 제5호 의안 주주총회 운영 규정 제정의 건 제6호 의안 주식매수선택권 부여의 건 제7호 의안 이사 및 감사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결	-
제13기 임시주주총회 (2020.11.05)	제1호 의안 분할계획서 승인의 건 제2호 의안 주식매수선택권 부여의 건	원안대로 가결	-
제13기 정기주주총회 (2020.03.30)	제1호 의안 재무제표 승인의 건 제2호 의안 사내이사 선임 및 중임의 건 제3호 의안 정관 일부 변경의 건 제4호 의안 주식매수선택권 부여 승인의 건 제5호 의안 주식매수선택권 부여 이사회 위임의 건 제6호 의안 이사 및 감사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결	-
제12기 정기주주총회 (2019.03.29)	제1호 의안 재무제표 승인의 건 제2호 의안 감사 선임의 건 제3호 의안 이사 및 감사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결	-

VII. 주주에 관한 사항

1. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

가. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 주, %)

성명	관계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				비고
			기초		기말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
장병규	본인	보통주	1,405,593	16.43	7,027,965	14.36	-
정승혜	최대주주의 배우자	보통주	84,000	0.98	420,000	0.86	-
벨리즈원 유한회사	최대주주의 특수관계법인	보통주	553,846	6.47	0	0	유가증권 상장에 따른 구주매출
㈜본엔젤스벤처파트너스	최대주주의 특수관계법인	보통주	188,475	2.20	942,375	1.92	-
강석훈	최대주주의 특수관계법인 등기임원	보통주	1,500	0.02	7,500	0.02	-
김강석	최대주주의 특수관계법인 등기임원	보통주	217,020	2.54	1,085,100	2.22	-
송인애	최대주주의 특수관계법인 등기임원	보통주	26,517	0.31	132,585	0.27	-
김창한	발행회사 등기임원	보통주	123,875	1.45	544,255	1.11	주식매수선택권 행사 등
김정훈	계열회사 등기임원	보통주	164,143	1.92	843,215	1.72	주식매수선택권 행사
박진석	계열회사 등기임원	보통주	147,375	1.72	0	0	특수관계 해소(계열관계 해소)
김효섭	계열회사 등기임원	보통주	11,500	0.13	0	0	특수관계 해소(계열관계 해소)
조두인	계열회사 등기임원	보통주	12,286	0.14	40,430	0.08	유가증권 상장에 따른 구주매출
김형준	계열회사 등기임원	보통주	142,000	1.66	610,000	1.25	유가증권 상장에 따른 구주매출
배용택	계열회사 등기임원	보통주	2,210	0.03	0	0	특수관계 해소(임원 퇴임)
이지훈	계열회사 등기임원	보통주	33,544	0.39	0	0	특수관계 해소(임원 퇴임)
이준영	계열회사 등기임원	보통주	0	0	14,186	0.03	신규 보고(주2)
류성중	계열회사 등기임원	보통주	0	0	90,656	0.18	신규 보고(주2)
계		보통주	3,113,884	36.39	11,758,267	24.02	-
		우선주	-	-	-	-	-

(주1) 기초(2021.01.01) 지분율은 발행주식총수 8,557,037주(주식분할 전 액면가 500원) 기준이며, 기말지분율은 발행주식총수 48,951,445주(주식분할 후 액면가 100원) 기준입니다.

(주2) 신규선임, 계열관계 해소 및 임원퇴임의 경우 특수관계인으로 추가/제외되는 시점에 기존 소유주식을 신규 보고/신고 제외 하는 내용입니다.

나. 최대주주의 주요경력 및 개요

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

성명	주요 경력
장병규	2007~현재 (주)크라프트 창업자, 사내이사, 이사회 의장 2007~현재 (주)본엔젤스벤처파트너스 창업자, 고문 2017~2020 4차산업혁명위원회 위원장

다. 최대주주 변동내역

당사는 설립일부터 보고서 제출일 현재까지 최대주주 변동 이력이 없습니다.

2. 주식의 분포

가. 주식 소유현황

(기준일 : 2021.09.30) (단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율(%)	비고
5% 이상 주주	장병규	7,027,965	14.36	-
	IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.57	-
	국민연금공단	2,658,390	5.43	-
우리사주조합		350,173	0.72	-

(주1) 5%이상 주주는 의결권 있는 주식을 기준으로 작성하였으며, 지분율은 발행주식총수 대비 비율입니다.

나. 소액주주현황

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 주)

구 분	주주			소유주식			비 고
	소액 주주수	전체 주주수	비율 (%)	소액 주식수	총발행 주식수	비율 (%)	
소액주주	157,546	157,565	99.99	18,387,125	46,784,027	39.30	-

(주1) 상기 주주현황은 자기주식을 제외한 의결권 있는 발행주식총수 기준입니다.

3. 주가 및 주식거래실적

당사는 2021년 8월 10일 한국거래소 유가증권시장에 보통주 주권이 상장되어, 보고서 작성 기준일 현재 아래와 같이 거래되고 있습니다.

(단위 : 원, 주)

구 분		2021년 4월	2021년 5월	2021년 6월	2021년 7월	2021년 8월	2021년 9월
주가	최 고	-	-	-	-	497,000	509,000
	최 저	-	-	-	-	406,000	447,000
	평 균	-	-	-	-	463,933	487,447
거래량	최고(일)	-	-	-	-	5,121,520	832,774
	최저(일)	-	-	-	-	356,488	206,449
	월 간	-	-	-	-	17,668,025	7,067,731

(주1) 당사는 2021년 8월 10일 유가증권 시장에 상장하여, 2021년 8월~9월, 2개월 간의 주가 및 주식거래실적만 기재하였습니다.

VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

1. 임원 및 직원 등의 현황

가. 임원 현황

(기준일 : 2021.09.30)

(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			
정병규	남	1973.04	이사회 의장	사내이사	상근	이사회 의장, 전략위원회의 위원	카이스트 전산학 학사 카이스트 대학원 전산학 석사 카이스트 대학원 전산학 박사과정 수료 1996~2005 ㈜네오위즈 창업자, 이사 2005~2007 ㈜젯논 창업자, 대표이사 2017~2020 4차산업혁명위원회의 위원장 2007~현재 ㈜분원헬스벤처파트너스 파트너 2008~현재 ㈜크래프톤 사내이사, 이사회 의장	7,027,965	-	본인	13년 7개월	2023.03.30
김정환	남	1974.09	대표이사	사내이사	상근	대표이사, 전략위원회의 위원	카이스트 전산학 학사 카이스트 전산학 석사 카이스트 전산학 박사 2003~2008 ㈜넥스트플레이 CTO, 테크니컬디렉터 2009~2015 ㈜블루투스노게임즈 CTO, 개발 프로듀서 2015~2017 ㈜블루투스노게임즈 개발 본부장 2017~2020 범지주 대표이사 2020~현재 ㈜크래프톤 대표이사	544,255	-	발행회사 등기임원	1년 4개월	2023.03.30
Kevin Maxwell Lin (케빈 맥스웰 린)	남	1982.03	이사	사외이사	비상근	사외이사, 전략위원회의 위원	예일대학교 Ecology & Evolutionary Biology 학사 2008~2018 Twitch 공동창업자, COO 2019~2020 Twitch CSI	-	-	발행회사 등기임원	7개월	2024.03.31
여은정	여	1973.02	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회의 위원장	서울대학교 화학공학 학사 서울대학교 화학공학 석사 미시간대학교 경제학 박사 2006~2009 한국금융연구원 연구위원 2009~2013 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 조교수 2013~현재 중앙대학교 경영학부 재무금융전공 부교수 2020~현재 ㈜KT 사외이사 및 감사위원회 위원	-	-	발행회사 등기임원	7개월	2024.03.31
이수경	여	1966.11	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회의 위원, 사외이사후보추천위원회의 위원장	연세대학교 영문학 학사 연세대학교 경영학 석사 1994~현재 P&G 중국 Safeguard, Skin&Personal Care부사장	-	-	발행회사 등기임원	7개월	2024.03.31
백양희	여	1979.12	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회의 위원, 사외이사후보추천위원회의 위원	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 경영학 석사 2010~2017 월트디즈니 스튜디오 디렉터 2018~현재 리얼 공동대표	-	-	발행회사 등기임원	7개월	2024.03.31
Xiaoyi Ma (샤오이마)	남	1974.02	이사	기타비상무이사	비상근	경영자문	Shanghai Jiaotong Univ. 푸단 대학교 EMBA 2007~현재 Tencent Games, Senior Vice President 2013~현재 iDreamSky Non-executive Director	-	-	발행회사 등기임원	2년 10개월	2021.11.30

배동근	남	1977.12	이사	미등기	상근	CFO	서울대학교 화학공학 학사 MIT Sloan MBA 2003~2008 국민은행 국제금융부 2008~2018 J.P. Morgan 홍콩, 한국 IB 본부장 2018~현재 워크래프톤 최고재무책임자	-	-	발행회사 미등기임원	3년 2개월	2023.03.3 1
-----	---	---------	----	-----	----	-----	--	---	---	---------------	--------	----------------

나. 임원 변동현황

공시서류작성기준일 이후 공시서류제출일 사이에 임원 변동 내역은 없습니다.

다. 타회사 임원 겸직 현황

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

라. 직원 등 현황

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 백만원)

직원							소속 외 근로자			비고			
사업부문	성별	직원 수				평균 근속연수	연간급여 총액	1인평균 급여액	남		여	계	
		기간의 정함이 없는 근로자		기간제 근로자									합 계
		전체	(단시간 근로자)	전체	(단시간 근로자)								

게임	남	1,055	-	45	-	1,100	1.4	82,546	88	-	-	-	-
게임	여	432	-	31	-	463	1.2	27,181	72	-	-	-	-
합 계		1,487	-	76	-	1,563	1.3	109,727	84	-	-	-	-

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

(주2) 직원수는 보고서 작성기준일 현재 기준입니다.

(주3) 평균 근속연수는 2020년 12월 펌지㈜, ㈜펌지랩스, ㈜펌지웍스 흡수합병으로 고용승계된 인원의 경우 당사 입사일 기준으로 산정하였습니다.

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

(주5) 1인평균 급여액은 2021년 1월~2021년 9월의 월별 평균 급여 합산액 기준으로 산정하였습니다.

(주6) 당사는 작성지침에 따라 분·반기보고서의 경우에는 소속 외 근로자 항목을 기재하지 않습니다.

마. 미등기임원 보수 현황

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
미등기임원	1	1,165	1,165	-

(주1) 인원수는 보고서 작성기준일 현재 기준입니다.

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

(주3) 1인평균 급여액은 2021년 1월~2021년 9월의 월별 평균 급여 합산액 기준으로 산정하였습니다.

2. 임원의 보수 등

<이사·감사 전체의 보수현황>

가. 이사·감사 전체의 보수현황

(1) 주주총회 승인금액

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	주주총회 승인금액	비고
등기이사	7	10,000	-

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

(2) 보수지급금액

1) 이사·감사 전체

(단위 : 백만원)

인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
10	2,045	274	-

(주1) 인원수는 당해 사업연도 중 퇴직한 이사를 포함하여 기재하였습니다.

(주2) 보수총액은 당해 사업연도 중 재임 또는 퇴임한 등기이사가 등기임원 자격으로 지급받은 금액으로, 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서의 근로소득과 소득세법

제21조 또는 제22조에 따라 산정된 기타소득, 퇴직소득을 합산한 금액입니다.

(주3) 1인당 평균보수액은 2021년 1월~2021년 9월의 월별 평균 급여 합산액 기준으로 산정하였습니다.

2) 유형별

(단위 : 백만원)

구분	인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	5	1,911	555	-
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	1	31	31	-
감사위원회 위원	3	90	30	-
감사	1	13	13	-

(주1) 인원수는 당해 사업연도 중 퇴직한 이사를 포함하여 기재하였습니다.

(주2) 보수총액은 당해 사업연도 중 재임 또는 퇴임한 등기이사가 등기임원 자격으로 지급받은 금액으로, 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서의 근로소득과 소득세법 제21조 또는 제22조에 따라 산정된 기타소득, 퇴직소득을 합산한 금액입니다.

(주3) 1인당 평균보수액은 2021년 1월~2021년 9월의 평균 인원수를 산출 후 보수총액에서 나누어 산정하였습니다.

3) 이사·감사의 보수지급기준

당사의 현재 등기이사(사내이사 2명, 사외이사 4명, 기타비상무이사 1명) 보수 지급 기준은 정관 제42조에 의거하여 이사의 보수한도를 주주총회 결의로 정하고 있으며, 주주총회에서 승인된 보수한도 범위내에서 해당 직책, 담당업무, 전문성, 회사의 경영환경 등을 종합적으로 고려하여 집행하고 있습니다.

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)

구분	인원수	주식매수선택권의 공정가치 총액	비고
등기이사	1	62,380	-
사외이사	1	48	-
감사위원회 위원 또는 감사	-	-	-
계	2	62,428	-

(주1) 공정가치는 이항모형 및 몬테-카를로(Monte-Carlo)를 이용한 공정가치접근법을 적용하여 산

정하였으며, 주가변동성 41.9%~48.8%, 무위험이자율 0.5%~2.2% 등이 포함되어 있습니다.

(2) 주식매수선택권 부여 및 행사 현황

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 원, 주)

부여 받은자	관 계	부여일	부여방법	주식의 종류	최초 부여 수량	당기변동수량		총변동수량		기말 미행사수량	행사 기간	행사 가격
						행사	취소	행사	취소			
직원 19명	직원	2015.04.01	신주교부	보통주	40,500	1,000	-	40,500	-	-	2018.04.01~2021.03.31	1,014
김형준	계열회사 임원	2017.03.30	신주교부	보통주	100,000	-	-	-	-	100,000	2019.04.01~2026.03.31	1,003
김정훈	계열회사 임원	2017.03.30	신주교부	보통주	75,000	22,500	-	75,000	-	-	2019.04.01~2026.03.31	1,003
직원 4명	-	2017.03.30	신주교부	보통주	153,750	53,375	-	96,250	57,500	-	2019.04.01~2026.03.31	1,003
직원 1명	직원	2017.03.30	신주교부	보통주	37,500	11,250	-	37,500	-	-	2019.04.01~2026.03.31	1,003
김창한	등기임원	2017.10.20	신주교부	보통주	512,500	164,880	-	344,255	-	168,245	2019.10.20~2026.10.1	1,452
직원 1명	직원	2017.10.20	신주교부	보통주	500,000	169,255	-	344,255	-	155,745	2019.10.20~2026.10.1	1,452
직원 1명	계열회사 직원	2017.10.20	신주교부	보통주	11,250	11,250	-	11,250	-	-	2020.10.20~2025.10.1	1,452
직원 9명	직원	2017.10.20	신주교부	보통주	133,750	103,750	-	103,750	-	30,000	2020.10.20~2025.10.1	1,452
직원 1명	-	2017.10.20	신주교부	보통주	5,000	5,000	-	5,000	-	-	2020.10.20~2025.10.1	1,452
Glen A. Schofield	계열회사 임원	2019.07.01	신주교부	보통주	37,500	-	-	-	-	37,500	2021.06.30~2028.06.31	44,000
Steve Michael Papoutsis	계열회사 임원	2019.08.01	신주교부	보통주	15,000	-	-	-	-	15,000	2021.07.31~2028.07.31	44,000
직원 1명	계열회사 직원	2019.08.01	신주교부	보통주	14,500	-	-	-	-	14,500	2021.07.31~2028.07.31	44,000
직원 1명	계열회사 직원	2019.10.01	신주교부	보통주	6,500	-	-	-	-	6,500	2021.09.30~2028.09.31	44,000
김창한	등기임원	2020.11.05	신주교부	보통주	700,000	-	-	-	-	700,000	2022.11.05~2032.11.0	144,000
배동근	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2023.03.31~2028.03.31	190,000
조두인	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.31	190,000
손현일	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2023.03.31~2028.03.31	190,000
정수영	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.31	190,000
임우열	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.31	190,000

남영선	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.31 0	190,000
윤진원	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.31 0	190,000
남서현	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.31 0	190,000
Steven S Baik	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.31 0	190,000
박혜리	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.31 0	190,000
직원 6명	계열회사 직원	2021.03.31	신주교부	보통주	11,000	-	-	-	-	11,000	2023.03.31~2028.03.31 0	190,000
직원 48명	직원	2021.03.31	신주교부	보통주	119,500	-	-	-	-	119,500	2023.03.31~2028.03.31 0	190,000
Kevin Maxwell Lin	등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2027.03.31 0	190,000

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

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

(주3) 2021.05.04 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)에 따라, 상기 주식 수량 및 행사가격은 주식분할을 반영하여 작성하였으며, 행사가격 원단위 미만은 절사하여 기재하였습니다.

(주4) 2021.09.30 당사의 보통주 총가는 502,000원입니다.

IX. 계열회사 등에 관한 사항

1. 계열회사 현황(요약)

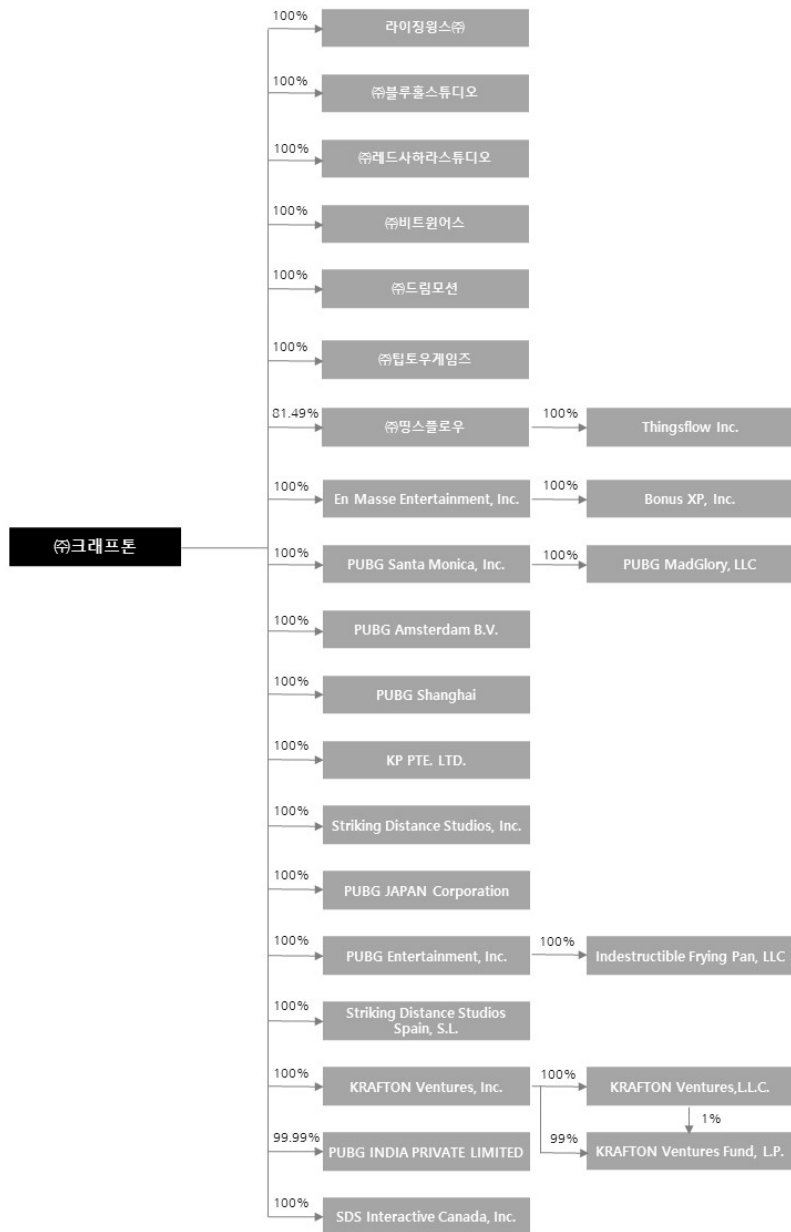
(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 사)

기업집단의 명칭	계열회사의 수		
	상장	비상장	계
크라프트톤	1	28	29

※상세 현황은 '상세표-2. 계열회사 현황(상세)' 참조

2. 계열회사 계통도



(주1) 당사의 최대주주 등이 30%이상 지분을 보유한 동시에 최대출자자인 법인은 상기 계통도에 포함하지 않았습니다.

3. 회사와 계열회사 간 임원겸직 현황

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

4. 타법인출자 현황(요약)

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 백만원)

출자 목적	출자회사수			총 출자금액			
	상장	비상장	계	기초 장부 가액	증가(감소)		기말 장부 가액
					취득 (처분)	평가 손익	
경영참여	0	18	18	16,831	67,278	0	84,109
일반투자	0	1	1	3,600	4,800	0	8,400
단순투자	3	28	31	113,953	112,567	-742	225,778
계	3	47	50	134,384	184,645	-742	318,287

※상세 현황은 '상세표-3. 타법인출자 현황(상세)' 참조

X. 대주주 등과의 거래내용

1. 대주주등에 대한 신용공여 등

가. 대여금 현황

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

(기준일: 2021.09.30)

(단위: 백만원)

법인명	관계	종류	목적	거래내역				
				기초	증가	감소	기타	기말
En Masse Entertainment, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	25,896	-	-	-	25,896
라이징윙스㈜	종속회사	대여금	운전자금	10,200	8,100	-	-	18,300
㈜레드사하라스튜디오(주2)	종속회사	대여금	운전자금	17,870	-	(2,650)	(15,220)	-
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	7,581	4,175	-	967	12,723
PUBG JAPAN Corporation	종속회사	대여금	운전자금	2,636	-	-	-	2,636
Bouns XP, Inc	종속회사	대여금	운전자금	4,352	6,107	-	10	10,469
PUBG Santa Monica, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	12,853	-	(5,445)	848	8,255
PUBG Amsterdam B.V.	종속회사	대여금	운전자금	3,346	2,769	(6,114)	-	-
KP PTE. LTD	종속회사	대여금	운전자금	570	-	-	45	614
㈜명스플로우	종속회사	대여금	운전자금	-	5,500	-	-	5,500

(주1) 대여금 현황은 별도 기준입니다.

(주2) ㈜레드사하라스튜디오는 2021년 6월 법원의 파산선고에 따라 파산관재인이 선임되어 지배력을 상실하였기에 종속기업에서 제외되었습니다.

나. 보증 현황

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

(기준일: 2021.09.30)

(단위: 천USD)

법인명	관계	보증채권자	내용	보증기간	통화	보증한도	거래내역			
							기초	증가	감소	기말
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2021.11	USD	2,280	2,280	-	-	2,280
PUBG Santa Monica, Inc.,	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2021.11	USD	727	727	-	-	727
PUBG Santa Monica, Inc.,	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2021.11	USD	259	259	-	86	173
PUBG Santa Monica, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~상환시	USD	600	600	-	-	600
PUBG Madglory LLC	종속회사									
Striking Distance Studios, Inc	종속회사									
PUBG MadGlory LLC	종속회사	25 WEST MAIN OFFICE LLC	지급보증	2021.06 ~2028.05	USD	2,237	-	2,237	52	2,185

(주1) 보증 현황은 별도 기준입니다.

2. 대주주 등과의 자산양수도 등

(기준일: 2021.09.30)

(단위: 백만원)

법인명	회사와의 관계	종류	일자	대상	거래금액
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	종속회사	유상증자	2021.01	보통주 14,499,950주	2,297
(주)레드사하라스튜디오(주2)	종속회사	자산양수	2021.01	무형자산	1,020
(주)비트윈어스	종속회사	유상증자	2021.04	보통주 100,000주	10,500
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	유상증자	2021.05	보통주 50주	1,126
(주)드림모션	종속회사	유상증자	2021.06	보통주 132,003주	37,678
(주)핑스플로우	종속회사	유상증자	2021.07	보통주 15,931주, 우선주 13,961주	14,664
(주)팁투게임즈	종속회사	유상증자	2021.07	보통주 1,000,000주	100

(주1) 자산양수도현황은 별도 기준입니다.

(주2) (주)레드사하라스튜디오는 2021년 6월 법원의 파산선고에 따라 파산관재인이 선임되어 지배력을 상실하였기에 종속기업에서 제외되었습니다.

3. 대주주 등과의 영업거래

(기준일: 2021.09.30)

(단위: 백만원)

법인명	관계	거래종류	거래기간	거래내용	거래금액
PUBG Santa Monica, Inc.	종속회사	매출입 등	2021.01~2021.09	용역료 등	22,080
PUBG Amsterdam B.V.	종속회사	매출입 등	2021.01~2021.09	용역료 등	15,806
PUBG MadGlory, LLC	종속회사	매출입 등	2021.01~2021.09	용역료 등	13,821
PUBG Shanghai	종속회사	매출입 등	2021.01~2021.09	용역료 등	6,387
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	매출입 등	2021.01~2021.09	용역료 등	55,117
PUBG JAPAN Corporation	종속회사	매출입 등	2021.01~2021.09	용역료 등	5,498

(주1) 영업거래는 별도 기준입니다.

(주2) 최근사업연도 별도기준 매출액의 5/100 이상 기준입니다.

4. 대주주 이외의 이해관계자와의 거래

해당사항 없습니다.

XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

1. 공시내용 진행 및 변경사항

가. 공시사항의 진행 · 변경 상황

신고일자	제목	신고내용	신고사항의 진행사항
2021.10.29	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: 878,775,000,000원 3. 양수목적 - 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화	주식매매계약상 관계 당국 승인 및 신고 등 선행조건이 모두 충족 된 때로부터 5영업일째 되는 날, 확정 시 제공 시 예정

2. 우발부채 등에 관한 사항

가. 중요한 소송사건

당분기말 현재 연결회사가 피소된 소송사건은 1건(주식매수선택권 관련 손해배상 등)이 있으며, 제소한 소송사건은 4건(IT자산 구매관련 손해배상 청구 등)이 있습니다. 연결회사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 연결회사의 연결재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있으며, 당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.

나. 담보 및 채무보증 현황

(1) 담보현황

(단위 : 백만원, 천USD)

담보제공자	채우자	채권자	담보기간	통화	거래내역				담보제공자산
					기초	증가	감소	기말	
㈜크라프트	㈜크라프트	㈜네이버	2018.04 ~2021.08	KRW	4,491	-	-	4,491	단기금융상품
㈜레드사하라스튜디오(주2)	중속회사 임원	㈜우리은행	2018.01 ~2021.01	KRW	2,650	-	2,650	-	단기금융상품
En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment, Inc.	DP Bunker Hill	2017.03 ~2024.02	USD	550	-	550	-	장기금융상품
En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment, Inc.	Chase Credit Card	2018.07 ~상환시	USD	84	-	84	-	장기금융상품
㈜크라프트	㈜크라프트	현대자동차㈜	2021.07 ~2024.08	KRW	-	1,788	-	1,788	장기금융상품
합 계				KRW	7,141	1,788	2,650	6,279	-
				USD	634	-	634	-	-

(주1) 담보현황은 연결 기준입니다.

(주2) ㈜레드사하라스튜디오는 2021년 6월 법원의 파산선고에 따라 파산관재인이 선임되어 지배력을 상실하였기에 중속기업에서 제외되었습니다.

(2) 보증현황

(단위 : 백만원, 천USD)

보증제공자	보증을 제공받는자	보증채권자	내용	보증기간	통화	보증 한도	거래내역				주채무 금액	
							기초	증가	감소	기말		
서울보증보험	(주)크라프톤	근로복지공단 외	공탁 및 지급보증	2019.06 ~2026.11	KRW	2,350	2,350	538	-	2,889	-	
서울보증보험	(주)비트윈어스	(주)엑심베이	지급보증	2021.05 ~2022.05	KRW	10	-	10	-	10	-	
신용보증기금	(주)레드사하라스튜디오(주 2)	(주)하나은행	지급보증	2016.03 ~2021.03	KRW	1,000	1,000	-	1,000	-	-	
Citibank N.A.	Striking Distance Studios, Inc.	Sunset Building Company, LLC	Standby L/C	2019.08 ~2021.08	USD	1,844	1,844	-	-	1,844	-	
Citibank N.A.	PUBG Santa Monica, Inc.,	Water Garden Realty Holdings LLC	Standby L/C	2019.11 ~2021.10	USD	605	605	-	-	605	-	
Citibank N.A.	PUBG Santa Monica, Inc.,	Douglas Emmet Management, LLC	Standby L/C	2019.11 ~2021.11	USD	216	216	-	72	144	-	
서울보증보험	(주)명스플로우	(주)케이지이니스 외	지급보증	2020.08 ~2022.08	KRW	104	-	104	-	104	-	
합 계						KRW	3,465	3,350	653	1,000	3,003	-
						USD	2,666	2,666	-	72	2,594	-

(주1) 보증현황은 연결 기준입니다.

(주2) (주)레드사하라스튜디오는 2021년 6월 법원의 파산선고에 따라 파산관재인이 선임되어 지배력을 상실하였기에 종속기업에서 제외되었습니다.

다. 그 밖의 우발채무 등

그 밖의 우발채무 등에 관한 사항은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항' 중 '3. 연결재무제표 주석 11. 우발채무와 주요 약정사항', 'Ⅲ. 재무에 관한 사항' 중 '5. 재무제표 주석 11. 우발채무와 주요 약정사항' 등을 참조하시기 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
2019.12.31	금융감독원	㈜크래프톤	경고	해당없음	2017년 지분법적용투자주식 과소계상	「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제5조, 제6조
2020.01.20	금융감독원	㈜크래프톤	경고	해당없음	정기보고서의 중요사항 기재누락	「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제159조, 제160조
2020.04.21	금융감독원	㈜크래프톤 (구 펄지㈜)	과태료	937만원	지정거래외국환은행장에 신고하지 않고 미국 소재 현지법인으로부터 차입	「외국환거래법」 제18조, 외국환거래규정 제7-14조 등
2020.05.19	금융감독원	㈜크래프톤 (구 펄지㈜)	경고	해당없음	지정거래외국환은행장에 신고하지 않고 미국 소재 현지법인으로부터 차입	「외국환거래법」 제18조, 외국환거래규정 제7-14조 등
2020.08.04	금융감독원	㈜크래프톤	과태료	596만원	지정거래외국환은행장에 신고하지 않고 미국 소재 현지법인으로 대어	「외국환거래법」 제18조, 외국환거래규정 제9-5조 등

상기 제재건에 대하여 업무지도 및 내부통제 시스템 강화를 통하여 재발방지를 위해 노력하고 있습니다.

2) 기타 행정·공공기관의 제재현황

일자	제재기관	대상자	처벌 또는 조치내용	금전적 제재금액	사유	근거법령
2018.11.14	서울지방고용노동청	㈜크래프톤 (구 펍지㈜)	과태료	64만원	직장내 성희롱 예방 교육 누락	「남녀고용평등과 일가정·양립 지원에 관한 법률」 제13조 제1항
2019.06.10	서울지방고용노동청	㈜라이징웍스 (구 ㈜피닉스)	시정지시	해당없음	장시간 근로, 취업규칙 미 신고	「근로기준법」 제53조 제1항 「근로기준법」 제93조
2019.09.30	중부지방고용노동청성남지청	㈜크래프톤	시정지시	해당없음	취업규칙 미 신고	「근로기준법」 제93조 위반
2019.09.30	중부지방고용노동청성남지청	㈜크래프톤	시정지시	해당없음	휴일근로	「근로기준법」 제57조 1항 위반
2020.09.08	근로복지공단	㈜크래프톤	시정지시	해당없음	1개 사업장 소속 근로자의 보육영유아수가 사업주단체 전체 보육 영유아수의 80%초 과	「직장어린이집 등 설치·운영 규정」 제36조 제1항제5호, 제37조의3, 제37조의5 등

상기 제재건에 대하여 교육 실시, 취업규칙 변경 신고, 보상휴가 지급 등 조치에 대한 이행을 완료하였으며, 취업규칙 개정 및 제도 도입 등을 통하여 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. 작성기준일 이후 발생한 주요사항

당사는 공시서류작성기준일 이후인 2021년 10월 29일 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화를 위하여, 미국 소재의 게임개발사 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 지분 100% 취득을 결의하였습니다. 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2021년 10월 29일에 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수결정)'를 참조하시기 바랍니다.

구분	내용			
인수 방법	지분 100% 취득			
계약체결일	2021년 10월 29일			
인수 내역	매수인	매도인	주식 수	금액
	(주)크라프톤.	Adam "Max" McGuire외 7인	402,225주	878,775,000,000원

나. 합병 등의 사후정보

(1) (주)크라프톤의 펍지(주), (주)펍지랩스, (주)펍지웍스 흡수합병

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

1) 개요

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

2) 합병에 대한 회계처리

합병으로 인수된 펄지(주), (주)펄지랩스, (주)펄지웍스의 주요 자산과 부채의 장부금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

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

(2) (주)크라프톤의 '테라' 등 사업부문 분할

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

1) 개요

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

2) 분할된 자산 및 부채

분할로 인하여 분할신설법인으로 이전될 자산과 부채의 주요 종류별 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

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

다. 보호예수 현황

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 주)

주식의 종류	예수주식수	예수일	반환예정일	보호예수기간	보호예수사유	총발행주식수
보통주	14,689,718	2021.08.10	2021.02.10	6개월	유가증권시장 상장규정 (최대주주 등)	48,951,445
보통주	813,842	2021.08.10	2021.02.10	6개월	유가증권시장 상장규정 (제3자배정)	48,951,445
보통주	350,173	2021.08.20	2022.08.21	1년	우리사주의 예탁	48,951,445

(주1) 상기 내용에 포함된 당사의 최대주주 장병규 및 특수관계인 김창한, 조두인, 김형준은 자발적으로 6개월간 의무보유예탁을 추가로 이행하여, 상장일로부터 1년간 의무보유를 이행합니다.

XII. 상세표

1. 연결대상 종속회사 현황(상세)

(단위 : 백만원)

상호	설립일	주소	주요사업	최근사업연도말 자산총액	지배관계 근거 의결권의 과반수 보 유 (K-IFRS 1110호)	주요종속 회사 여부
라이징웍스㈜	2012.05.1 6	서울시 강남구 역삼로 557, 3층, 4층(대치동, 제니스타워)	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매	5,515	유	해당없음
㈜블루홀스튜디오	2020.12.0 2	경기도 성남시 분당내곡로 117(백현동, 크래프톤타워)	소프트웨어 개발 및 공급	28,601	상동	해당없음
㈜버트윈어스	2021.03.0 9	서울시 서초구 서초대로38길 12, 11층(서초동, 마제스타시티)	데이터베이스 검색, 개발 및 판매	-	상동	해당없음
㈜드림오션	2016.07.0 7	경기도 성남시 분당구 황새울로335번길 10, 4층 401호(서현동, 멜로즈프라자)	소프트웨어 개발 및 공급	1,797	상동	해당없음
㈜밍스플로우	2017.06.1 5	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117, 4층(백현동, 크래프톤타워)	소프트웨어 개발 및 공급 등	2,290	상동	해당없음
㈜팅도우게임즈	2021.07.2 8	서울시 서초구 서초대로 38길 12, 9층(서초동, 마제스타시티타워원)	소프트웨어 개발, 제작 및 판매업 등	-	상동	해당없음
En Masse Entertainment, Inc.	2010.10.2 9	10400 NE 4th St, WeWork c/o Alex Park, Bellevue, WA 98004, USA	게임 소프트웨어 공급	15,287	상동	해당없음
PUBG Santa Monica, Inc.	2017.09.1 4	1601 Cloverfield Blvd, Suite 5000N, Santa Monica, CA, 90404, USA	게임 소프트웨어 개발 및 공급	29,090	상동	해당없음
PUBG Amsterdam B.V.	2017.11.2 2	Herikerbergweg 181, 1101 CN Amsterdam, The Netherlands	게임 소프트웨어 개발 및 공급	19,364	상동	해당없음
PUBG Shanghai	2018.05.0 9	53F, Sinar Mas PlazaNo 501 East Dong Daming Rd., Hongkou District, Shanghai, China	게임 개발 및 공급	11,793	상동	해당없음
PUBG MadGlory, LLC	2012.07.2 7	36 Phila St, Suite 5, Saratoga Springs, NY, 12866, USA	소프트웨어 개발 및 공급	9,828	상동	해당없음
KP PTE. LTD.	2019.02.1 8	111 Somerset Road #06-07 111 Somerset 238164, Singapore	컨설팅 자문 및 투자	546	상동	해당없음
Striking Distance Studios, Inc.	2019.05.0 6	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	소프트웨어 개발	29,074	상동	해당없음
PUBG JAPAN Corporation	2019.09.0 2	8F, Bizcore Shibuya, 1-3-15, Shibuya, Shibuya-ku, Tokyo, JAPAN	게임 개발 및 서비스	6,567	상동	해당없음
PUBG Entertainment, Inc.	2020.02.1 0	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	영상물 제작업	-	상동	해당없음
Indestructible Frying Pan, LLC	2020.02.1 0	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	영상물 제작업	-	상동	해당없음
Striking Distance Studios Spain, S.L.	2020.04.2 3	Urbanizacion Residencial Paraiso 2, planta Semi Sotano Local 57, 50008 Zaragoza, Spain	게임 소프트웨어 개발	2,821	상동	해당없음
KRAFTON Ventures, Inc.	2020.02.1 0	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	2,168	상동	해당없음
Krafton Ventures, L.L.C.	2020.01.2 1	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	72	상동	해당없음
Krafton Ventures Fund, L.P.	2020.01.2 1	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	2,060	상동	해당없음
Bonus XP, Inc.	2012.04.2 6	825 Watters Creek Blvd., Suite 275, Allen, TX, 75013, USA	게임 소프트웨어 개발	3,408	상동	해당없음

PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	2020.11.2 1	5A119, WeWork Galaxy, #43, Residency Road, Bangalore, Karnataka, 560025, India	게임 소프트웨어 개발 및 공급	-	상동	해당없음
Thingsflow Inc.	2021.01.1 2	203 Verde Napoli, 3-1-10 Kamimeguro, Meguro-ku, Tokyo, Japan	소프트웨어 개발 및 공급 등	-	상동	해당없음
SDS Interactive Canada Inc.	2021.01.1 5	Suite 2500, 666 Burrard Street, Vancouver Bc V6C 2X8, Canada	게임 소프트웨어 개발	-	상동	해당없음

(주1) 최근 사업연도말 자산총액은 2020년말 별도 재무제표 기준입니다.

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

2. 계열회사 현황(상세)

(기준일 : 2021.09.30) (단위 : 사)

상장여부	회사수	기업명	법인등록번호
상장	1	(주)크라프톤	110111-3645772
		-	-
비상장	28	라이징왕스(주)	110111-4869123
		(주)블루홀스튜디오	131111-0613347
		(주)레드사하라스튜디오	131111-0354016
		(주)비트원어스	110111-7808251
		(주)드림모션	131111-0453040
		(주)팁투우게임즈	110111-7973806
		(주)핑스플로우	110111-6430261
		벨리즈원 유한회사	110114-0226040
		(주)본엔젤스벤처파트너스	110111-4311174
		En Masse Entertainment, Inc.	-
		PUBG Santa Monica, 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.	-
		Bonus XP, Inc.	-
		PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-
		Thingsflow Inc.	-
		SDS Interactive Canada Inc.	-
		Spetzatz Helmet, LLC	-

(주1) (주)레드사하라스튜디오는 2021년 6월 법원으로부터 파산선고 결정을 받아 파산절차가 진행중이며 연결재무제표 작성대상 범위에서 제외하였습니다.

3. 타법인출자 현황(상세)

(기준일 : 2021.09.30)

(단위 : 백만원, 주, %)

법인명	상장 여부	최초취득일자	출자 목적	최초취득금액	기초잔액			증가(감소)			기말잔액			최근사업연도 재무현황	
					수량	지분율	정부 가액	취득(처분)		평가 손익	수량	지분율	정부 가액	총자산	당기 순손익
								수량	금액						
라이징웍스㈜	비상장	2015.04.22	경영참가	2,300	2,222	100.00	-	-	-	-	2,222	100.00	-	5,515	-6,387
㈜레드서하라스튜디오	비상장	2018.02.13	경영참가	6,710	2,147,588	100.00	-	-	-	-	2,147,588	100.00	-	3,110	-3,697
㈜블루홀스튜디오	비상장	2020.12.02	경영참가	1,006	20,000	100.00	1,006	-	100	-	20,000	100.00	1,106	28,601	-40
㈜비트윈어스	비상장	2021.04.06	경영참가	-	-	-	-	100,000	10,500	-	100,000	100.00	10,500	-	-
㈜드림오션	비상장	2021.06.03	경영참가	37,572	-	-	-	132,003	37,678	-	132,003	100.00	37,678	1,797	666
En Masse Entertainment, Inc.	비상장	2009.02.13	경영참가	421	4,380,000	100.00	-	-	-	-	4,380,000	100.00	-	15,287	-16,819
PUBG Santa Monica, Inc.(주2)	비상장	2017.09.14	경영참가	-	220	100.00	851	-	54	-	220	100.00	905	29,090	2,532
PUBG Amsterdam B.V.(주2)	비상장	2017.11.22	경영참가	-	200	100.00	-	-	-	-	200	100.00	-	19,364	-6,619
PUBG Shanghai(주2)	비상장	2018.05.09	경영참가	2,168	-	100.00	2,168	-	41	-	0	100.00	2,209	11,793	-218
KP PTE. LTD(주2)	비상장	2019.02.18	경영참가	-	1	100.00	-	-	-	-	1	100.00	-	546	-30
Striking Distance Studios, Inc.(주2)	비상장	2019.06.19	경영참가	-	300	100.00	9,021	50	1,789	-	350	100.00	10,810	29,074	3,027
PUBG JAPAN Corporation(주2)	비상장	2019.09.02	경영참가	1,704	3,000	100.00	-	-	-	-	3,000	100.00	-	6,567	-38
PUBG Entertainment, Inc.(주2)	비상장	2020.02.10	경영참가	-	1,000	100.00	-	-	-	-	1,000	100.00	-	-	-307
KRAFTON Ventures, Inc.	비상장	2020.04.10	경영참가	-	1,000	100.00	2,437	-	-	-	1,000	100.00	2,437	2,168	-8
Striking Distance Studios Spain, S.L.(주2)	비상장	2020.04.23	경영참가	4	1,003,000	100.00	1,348	-	-	-	1,003,000	100.00	1,348	2,821	134
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED(주2)	비상장	2020.11.21	경영참가	2,297	-	99.90	0	14,499.95	2,352	-	14,499.95	99.99	2,352	-	-
ESDF INTERNATIONAL HOLDINGS, LLC	비상장	2017.07.13	단순투자	573	500,000	21.01	0	-	-	-	500,000	21.01	-	2,194	-4
㈜카카오게임즈	상장	2018.02.28	단순투자	10,000	643,670	0.87	29,609	-	-	12,680	643,670	0.86	42,289	1,148,417	88,399
케이넷 VALUE-UP 벤처투자조합(주3)	비상장	2018.03.08	단순투자	300	-	9.98	5,789	-	-	-	-	9.98	5,789	46,886	-1,185
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사(주4)	상장	2018.04.26	단순투자	4,900	1,000,000	1.91	5,620	-	-	-	1,000,000	1.91	5,620	704,008	7,771
라구나 청년창업 투자조합 제1호(주3)	비상장	2018.12.27	단순투자	300	-	10.71	1,499	-	-	-	-	10.71	1,499	13,296	-360
BITKRAFT Esports Ventures Fund I, LP(주2)(주3)	비상장	2019.01.14	단순투자	281	-	0.60	880	-	166	-	-	0.60	1,046	121,314	-2,950
1Up Ventures, L.P.(주2)(주3)	비상장	2019.03.26	단순투자	3,783	-	49.26	7,803	-	936	-	-	33.42	8,739	13,755	-795
Kowloon Nights Fund LP(주3)	비상장	2019.05.17	단순투자	2,266	-	8.32	3,716	-	1,123	-	-	8.32	4,839	53,126	-847
MAKERS FUND LP(주2)(주3)	비상장	2019.05.28	단순투자	3,086	-	2.76	5,240	-	-745	-	-	2.76	4,495	262,059	-2,575
㈜넵툰	상장	2019.08.30	단순투자	10,000	1,474,926	6.22	39,381	-	-	13,422	1,474,926	4.65	25,959	172,715	57,379
케이제이엔1호게임전문투자조합(주3)	비상장	2019.12.27	단순투자	500	-	3.33	500	-	-	-	-	3.33	500	14,281	-718
㈜히트시퀀스(주5)	비상장	2020.08.14	단순투자	2,023	4,768	9.54	2,023	-	-	-	4,768	9.54	2,023	6,611	-784
㈜히트시퀀스(주6)	비상장	2020.08.14	단순투자	2,977	5,225	10.46	3,709	-	-	-	5,225	10.46	3,709	6,611	-784
WindWalk Games Corp(주7)	비상장	2020.08.27	단순투자	895	-	6.00	895	-	-	-	-	6.00	895	1,438	-831
Lumikai Fund I(주3)	비상장	2020.09.08	단순투자	479	-	16.67	479	-	214	-	-	10.02	693	2,542	-124
Progression Fund(주3)	비상장	2020.09.09	단순투자	149	-	5.00	287	-	147	-	-	5.00	434	3,285	723
Bunch. Live	비상장	2020.09.09	단순투자	2,380	867,453	3.08	2,380	-	-	-	867,453	3.08	2,380	22,242	-6,226
㈜21스튜디오	비상장	2020.11.25	단순투자	1,000	3,000	20.00	1,125	-	-	-	3,000	20.00	1,125	1,555	-117
엔피티케이이머징아시아펀드1(주3)	비상장	2020.12.04	단순투자	1,111	-	18.62	1,111	-	-	-	-	17.73	1,111	6,078	-112
스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(주3)	비상장	2020.12.08	일반투자	3,600	-	54.55	3,600	-	4,800	-	-	54.55	8,400	6,601	-18
Moloco, Inc.	비상장	2020.12.18	단순투자	1,107	-	0.30	1,107	79,394	-	-	79,394	0.25	1,107	62,484	7,821
해시드 벤처투자조합 1호(주3)	비상장	2020.12.30	단순투자	800	-	1.70	800	-	1,200	-	-	1.70	2,000	47,078	-88
㈜스캐터랩	비상장	2021.01.19	단순투자	1,000	-	-	-	-	1,000	-	-	4.21	1,000	1,385	-1,919

Makers Fund II LP(주3)	비상장	2021.02.24	단순투자	1,065	-	-	-	-	2,182	-	-	1.20	2,182	83,283	-7,625
Nodwin Gaming Private Limited(주8)	비상장	2021.03.05	단순투자	25,660	-	-	-	2,457	25,616	-	2,457	15.00	25,616	27,090	669
퓨치이노베이션삼호사모투자(주3)(주9)	비상장	2021.03.12	단순투자	4,434	-	-	-	-	18,106	-	-	11.30	18,106	-	-
임팩트 컬렉티브 코리아 펀드(주3)	비상장	2021.03.30	단순투자	500	-	-	-	-	500	-	-	10.00	500	2,000	-11
㈜연노트	비상장	2021.04.30	단순투자	1	-	-	-	14,776	1	-	14,776	12.57	1	69	-46
SVA ZEPETO METAVERSE I PTE. LTD(주9)	비상장	2021.07.07	단순투자	5,000	-	-	-	5,000	5,000	-	5,000	88.48	5,000	-	-
AccelByte Inc	비상장	2021.07.15	단순투자	1,132	-	-	-	223,959	1,132	-	223,959	2.00	1,132	3,246	2,999
Loco Interactive Pte Limited	비상장	2021.07.15	단순투자	3,407	-	-	-	60,001	3,407	-	60,001	9.59	3,407	0	-
㈜명스플로우(주11)	비상장	2021.07.26	경영참가	8,769	-	-	-	15,931	8,769	-	15,931	43.43	8,769	2,290	-1,260
㈜명스플로우(주12)	비상장	2021.07.26	경영참가	5,895	-	-	-	13,961	5,895	-	13,961	38.06	5,895	2,290	-1,260
㈜탑도우게임즈	비상장	2021.07.28	경영참가	100	-	-	-	1,000,000	100	-	1,000,000	100.00	100	-	-
BITKRAFT Ventures Fund II, L.P.(주9)	비상장	2021.08.05	단순투자	344	-	-	-	-	344	-	-	0.81	344	-	-
Nasadiya Technologies Private Limited	비상장	2021.08.10	단순투자	52,238	-	-	-	9,825	52,238	-	9,825	17.10	52,238	17,332	-12,186
합 계					-	-	134,384	-	184,645	-742	-	-	318,287	-	-

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

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

(주3) 투자조합 혹은 펀드로서, 주식수량을 기재하지 않았습니다.

(주4) 6개월 결산법인으로 최근사업연도는 2021년 03월 31일입니다.

(주5) ㈜히든시퀀스의 보통주 투자내역입니다.

(주6) ㈜히든시퀀스의 우선주 투자내역입니다.

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

(주8) 3월 결산법인으로 최근사업연도는 2021년 03월 31일입니다.

(주9) 신생펀드의 경우 최근사업연도 재무현황의 기재를 생략하였습니다.

(주10) Moloco.Inc. 전환사채는 2021년 8월 9일자로 우선주 전환 되었습니다.

(주11) 주식회사 명스플로우의 보통주 투자내역입니다. 주식회사 명스플로우의 기존주주에게 부여한 주식매수청구권과 부여받은 주식매도청구권의 가치가 포함되어 있습니다.

(주12) 주식회사 명스플로우의 의결권 있는 전환우선주 투자내역입니다.

【 전문가의 확인 】

1. 전문가의 확인

해당사항 없음

2. 전문가와의 이해관계

해당사항 없음