

# INVESTOR RELATIONS

2022. 6.

# KRAFTON

# 유의사항

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

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

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

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

# **2022 Growth Strategy**

# 2022년 크래프톤의 도전은 계속된다

## Our Core : Games

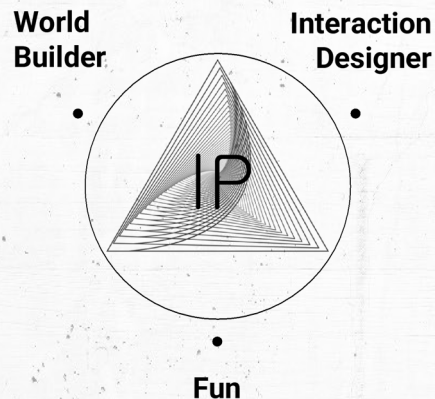
- **Games-as-a-Service : Player Engagement 강화 및 라이브 서비스의 효율화**
- **신작 개발**
  - Project M, The Callisto Protocol '22년 런칭 예정

## Beyond the Game

- 크래프톤의 게임 제작 역량 기반 확장 가능한 영역으로 새로운 도전  
(Virtual Human, Deep Learning, Web 3.0/NFT, VR 등)

## " The Potential "

- 작고 빠른 시도가 더 많이 지속적으로 이루어질 수 있도록 장려하는 새로운 프로그램
  - 20명 이하의 팀으로 1년 내 유저 테스트가 가능한 프로젝트들을 시도





# 라이브 서비스에서 가장 중요한 세가지 PUBG 게임의 Player Engagement 강화 및 운영 효율성 제고



## “Battlegrounds for All”

F2P 전환을 기점으로  
신규 유저 케어 및 유료화 효율을 높여  
더욱 오래도록  
사랑받는 게임으로 자리매김



## “Repositioning”

하드코어/숙련된 플레이어 중심으로  
명확히 차별화된 포지션을  
형성하고 확장하여  
지속가능한 서비스로 안착



## “Further grow PUBG fandom”

신선한 콘텐츠 업데이트를  
통해 지속적으로 모멘텀을  
만들어내며 팬덤 강화

# KRAFTON Pipeline : 2022 and Beyond<sup>(1)</sup>

## Defense Derby

Rising Wings  
실시간 전략 디펜스

2022년 상반기  
소프트 런칭 목표

## Project M

Unknown Worlds  
턴제 전략

2022년 하반기  
Early Access 목표

## Project Biringam

KRAFTON HQ  
오픈월드 PvP 슈터

2023년 Early Access 목표

## Project Black Budget

PUBG Studios  
PvPvE Looter Shooter

미정

## Road to Valor: Empires

DreaMotion  
실시간 전략 시뮬레이션

2022년 상반기  
글로벌 런칭 목표

## The Callisto Protocol

Striking Distance Studios  
액션/호러

2022년 하반기 런칭 목표

## Project FF

Bluehole Studio  
수집형 RPG

2023년 런칭 목표

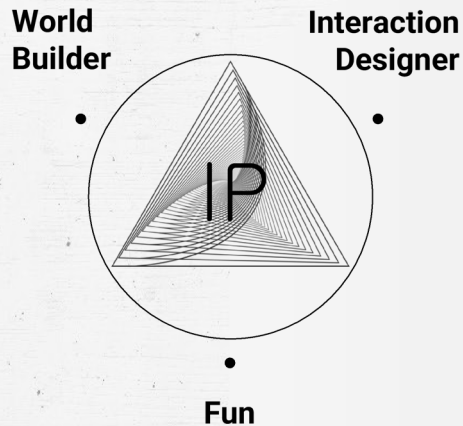
## Project Windless

KRAFTON HQ  
눈물을 마시는 새

미정



# KRAFTON이 가진 게임 제작 역량 기반 새롭게 확장 가능한 영역



## Virtual Reality (VR)

- Fully Immersive한 경험을 가능하게 하는 수단으로 게이머를 넘어서 더 넓은 유저군 대상 Interactive 콘텐츠 확산 가능
- 아직 대중화 되기는 이른 시장이나 코로나와 Oculus Quest 2의 영향으로 작은 도전을 해볼만한 시장 규모로 확대 중
  - '21년 판매량: PS5 약 12M 대, Xbox Series 약 8M 대, Oculus Quest 2 약 7M 대

## Deep Learning

- Virtual Human 개발의 핵심인 Generation 위주의 기술 내재화
  - Text-to-Speech / Speech-to-Text
  - Open-Domain Conversation
  - Vision / Character Generation & Animation

## Web 3.0 & NFT

- 결제(자산 이동)이 가능한 Open API가 특징으로, Network 효과를 가속화
- 창작자/소비자에게 더 많은 권한을 share하는 생태계를 구축하며 전통적인 플랫폼의 역할이 더욱 축소
- Web 3.0 환경에서 게임회사는 Gamer와 Creator에게 새로운 가치를 제공할 수 있어야 하고, 이는 게임의 재미가 전제 되어야 함

# Web 3.0 & NFT 영역 내 신규 프로젝트

## Web 3.0 사업 방향성

**Fun**

게임사로서 지금까지 해 왔고, 잘 하는 역할에 집중하되, 새로운 콘텐츠가 창작될 수 있도록 Create-to-Earn 생태계를 육성한다

**Community-driven**

Core Fan이 주축이 된 Community와 동반 성장하며, 이에 맞춰 우선 순위를 설정한다.

**Cooperation**

확장성 있는 생태계를 만들고 운영하기 위해, 다양한 파트너들과 함께 대응한다.

## Web 3.0 신규 프로젝트

**User-Generated Metaverse Platform**

- Unreal Engine 기반 콘텐츠 제작 툴을 통해 높은 퀄리티의 메타버스 구현
- NFT 기반 Creator Economy 활성화



# “The Potential” - 작고 빠른 시도가 더 많이 지속적으로 이루어질 수 있도록 장려하는 프로그램

20명

최대 20명 팀 구성 가능

1년

1년 이내 유저테스트가 가능한 빌드 구현 목표

- 만 12개월 차 Monthly 마일스톤 리뷰에서 유저테스트 진행 여부를 결정

유저  
테스트

핵심 게임 플레이/재미 검증을 위한 유저 테스트  
(소프트 런칭) 지원

- 유저테스트 허들 통과 시, THE NEW를 통해 공식 프로젝트화 기회로 연결

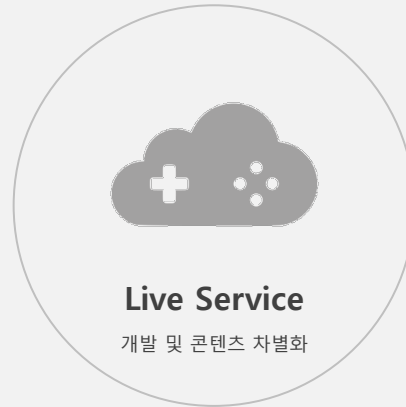
## 핵심 운영 방향

- Spirit: 가치있는 도전을 작고 빠르게 시도
- 실제로 더 많이, 지속적으로 이루어질 수 있도록 제안 프로세스 간소화
- 기존의 전통적인 형식의 게임을 넘어서서 Web 3.0/NFT 게임, VR 게임 등 새로운 기술을 활용한 영역으로 범위 확대

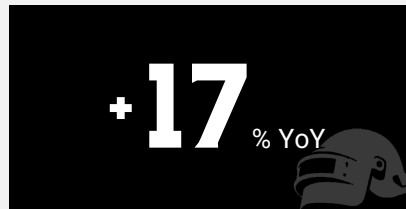
# 1Q22 Highlights

# 2022 1Q Results at a Glance

## KEY PERFORMANCE



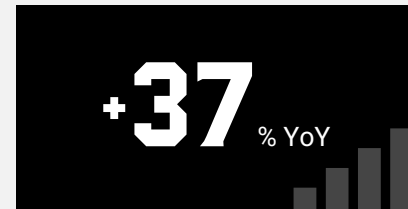
## KEY FINANCIAL HIGHLIGHTS



PUBG(1) 매출



매출



영업이익

Note: (1) 배틀그라운드 PC, 콘솔, 모바일, 배틀그라운드 모바일 인도, New State 매출 합산 기준



# PC / Console

10년 이상 장기 서비스를 위한 무료화 전환, 확대된 트래픽 기반 풍성한 라이브 서비스로 재도약 모멘텀 확보

## 2022 PUBG LIVE SERVICE PLAN



유저 Engagement

NOT JUST A GAME

THIS IS BATTLE ROYALE



수익성 강화



Training Mode



Weapon Balancing



Sanhok Rollback



Galaxy Squad

2분기



NieR: Automata



B-duck



Cyber Threat  
MK12



6월 공개 예정



Weapon Balancing 7월 공개 예정



7월 공개 예정



7월 공개 예정



9월 공개 예정

3분기



3분기 공개 예정



7월 공개 예정



8월 공개 예정



Shop Feature



Social Feature



Vikendi Reborn



10월 공개 예정

4분기



4분기 공개 예정



10월 공개 예정



12월 공개 예정



서버이버 패스



콜라보 / 나만의 상점



맵 업데이트



성장형무기



모드 업데이트



신규 BM



개발 콘텐츠

# Mobile

PUBGM, BGMI의 차별화된 콘텐츠, 수익모델 기반 성장 지속, New State는 신규 맵으로 색다른 배틀로얄 경험 선사



## 트래픽 리텐션 및 수익성 강화



<스파이더맨: 노웨이홈>

<람보르기니 차량 스킨>

프리미엄 브랜드, IP와 콜라보레이션

## “라이브 서비스 효율 강화”



화려한 연출 효과, 프리미엄 스킨 및 콜라보레이션



## 인도 시장에 특화된 현지화 전략



<퀵보이스 카드 아이템>

<TV 광고 마케팅>

인도 유저 타겟 현지화 BM 및 마케팅 진행

## “BGMI의 매출 기여도 확대”



인도 지역 지속적인 흥행과 매출 상승



## Fast Pace BR로 유저 플레이 타임 증가



<Extreme BR 모드>

<Round Deathmatch 모드>

코어 게임성에 대한 리포지셔닝 진행

## “기존과 다른 BR로 새로운 경험 선사”



대규모 업데이트 통해 New State 차별성 극대화



# New Growth (I) – Pipeline

북미 독립스튜디오에서 런칭하는 다양한 장르, 몰입감 높은 신작을 통해 글로벌 게임사로서의 영향력 확대

## Project M

Unknown Worlds

- Sci-Fi 세계관을 배경으로 한 턴제 전략 게임 (PC, Mobile)
- Easy-to-Learn, Hard-to-Master 공식을 따르며, 보는 재미가 있는 게임
- Unique gaming experience created by Subnautica dev, Unknown Worlds!
- '22년 하반기 Early Access 목표

THE  
CALLISTO  
PROTOCOL

PUBG

Striking Distance Studios

- Quad A (AAAA), All day!
- 최고의 퀄리티 + 공포/호러 경험의 극치 + 차별화된 액션 메커니즘
- '22년 하반기 출시 목표



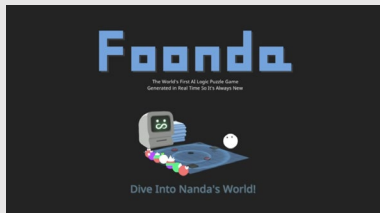
# New Growth (II) – SP2, Deep Learning

딥러닝 핵심 역량 및 연구 기술을 게임, 비게임 영역에서 구현, 글로벌 Deep Tech 분야 투자 확대

## Special Project 2 → 게임의 진화



<Wish Talk>



<Foonda>

### 미공개 프로젝트

- AI/딥러닝 기반 게임 프로젝트 10개
- 새로운 게임 플레이, 유저 경험

## 딥러닝 연구 개발 → Virtual Human, 챗봇 등 비게임 영역으로의 진화

### Foundation Model

- 한국어 언어 모델 (GPT-3)
- 13BN 규모 모델 학습 완료
- 다양한 응용분야에 적용

### Project Wilson & VR

- 한국어 / 영어 수다 챗봇 기술
- 오픈도메인 대화 서비스 구현
- 극사실적 3D 아바타 생성 기술

### Project Beluga

- 국내 최고 한국어 TTS 기술 보유
- 오디오 콘텐츠 제작 가능성 검증
- 2022년 중 상용화 예정

### Virtual Human

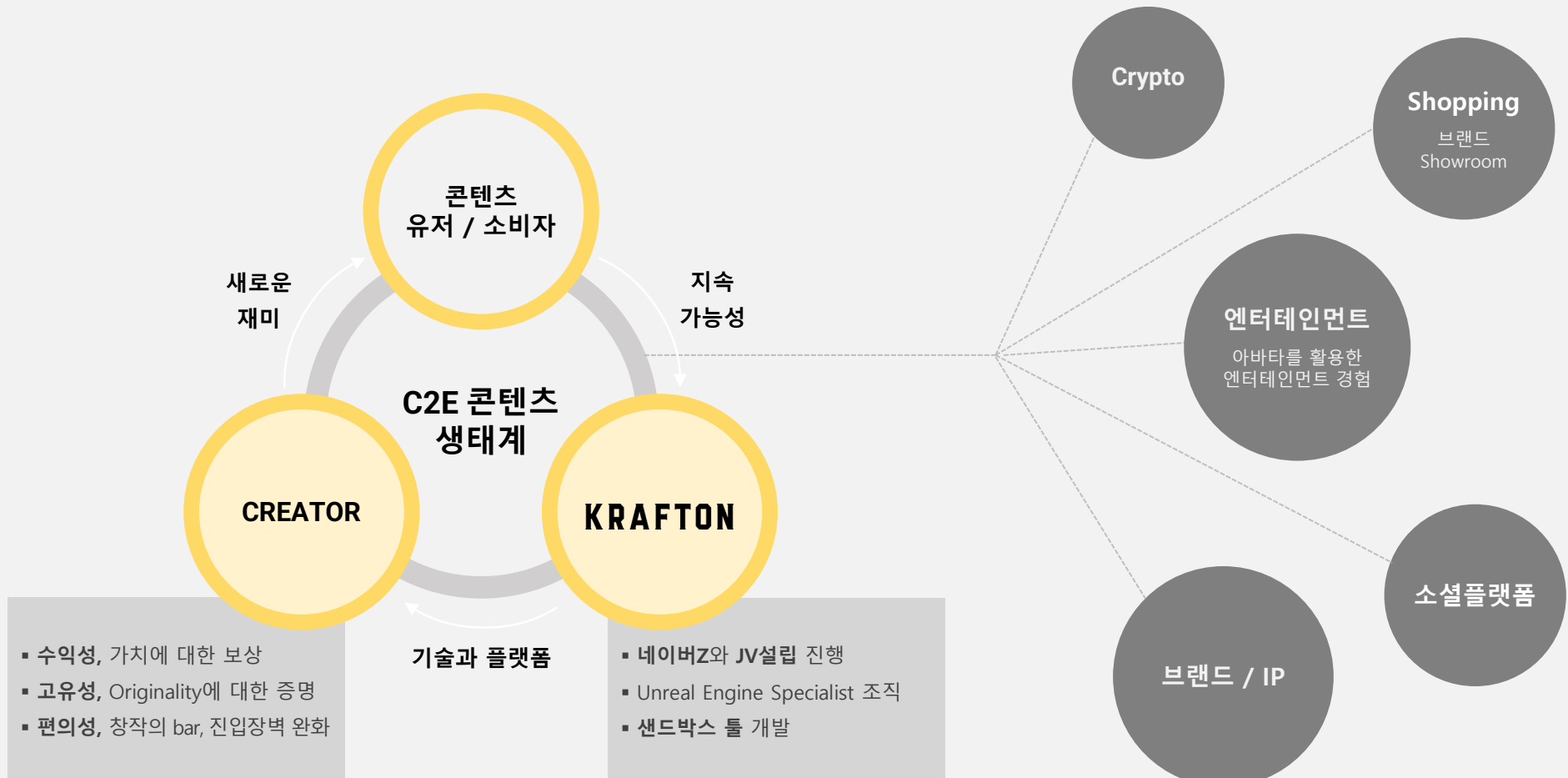
- GPT-3 언어모델 활용한 챗봇
- 국내 최고 보이스 AI 기술
- 3D 아바타 캐릭터 애니메이션



“Foundation Model 관련 연구 개발 지속, Multi-Modality 구현”

# New Growth (III) – Web 3.0, NFT Metaverse Platform

크리에이터는 쉽고 자유롭게 콘텐츠 제작, 유저는 다양한 Interactive 콘텐츠를 거래, 소유하는 확장성 있는 서비스 구현



# New Growth (III) – Web 3.0, NFT Metaverse Platform

WORLD CONCEPT ART

## PROJECT MICALOO

2023년, 우리가 선 보일 그곳에서, 모두와 만나겠습니다.

THE WAY TO MEET THE WORLD



# New Growth (III) – Web 3.0, NFT Metaverse Platform



- World:** 최대 2km X 2km 규모의 도시로 실내외 인터랙티브 공간 포함 다중 Layer 구조
- Creator Tool:** 유저가 이용하는 공간에 따라 달라지는 콘텐츠 소비에 특화된 샌드박스
- Creator Economy:** 메타버스 코인과 Landowner(Creator) 코인 & NFT 아이템

## PERSISTENT WORLD



## LAND & BUILDINGS



## INSTANCE SPACES



월드 내의 생활을 위한 아바타와 개인공간 제공 예정

**Killer Contents**

+

Seamless Experience

이탈 대비 Attraction 먼저 고려

# 실적 요약

**매출** 5,230억원 (YoY +13.5%, QoQ +17.8%)

축적된 개발 역량 및 글로벌 라이브 서비스 노하우를 바탕으로 PUBG IP의 견조한 성장 지속, 역대 최고 분기 매출 경신

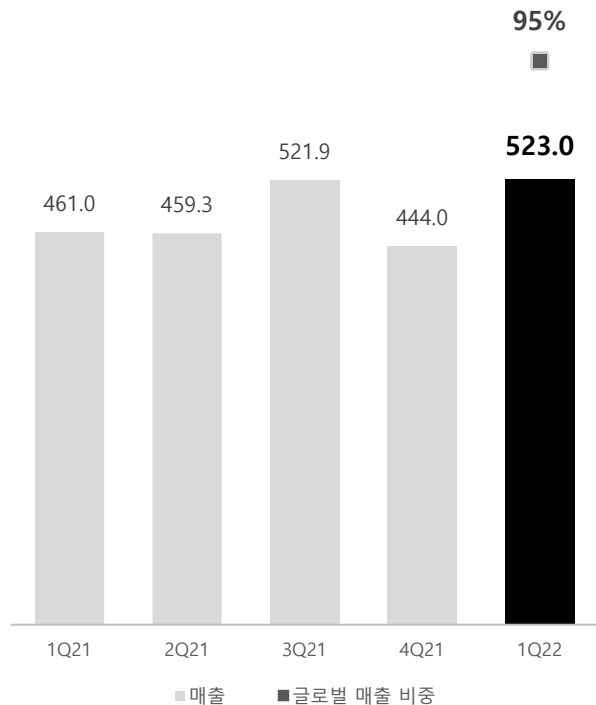
**영업이익** 3,119억원 (YoY +37.3%, QoQ +625.5%)

매출의 성장과 더불어 비용 정상화로 영업이익 전년 동기 및 전분기 대비 고성장

**당기순이익** 2,452억원 (YoY +26.4%, QoQ +3,829.7%)

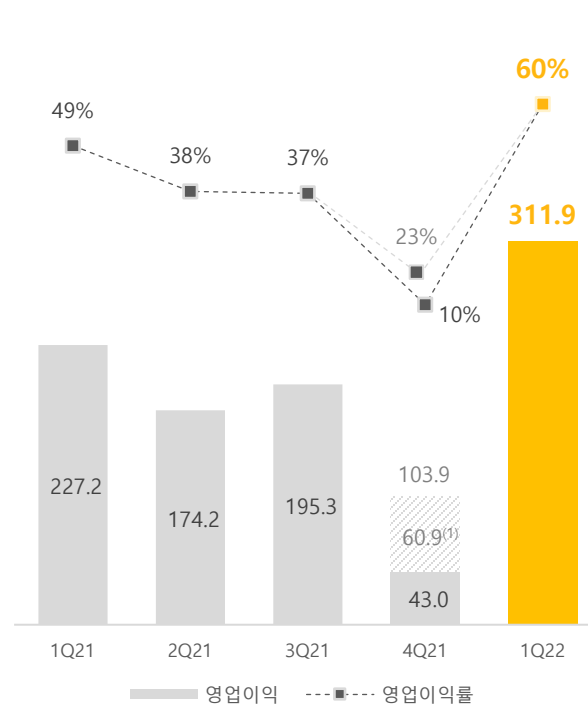
## 매출

단위: 십억원



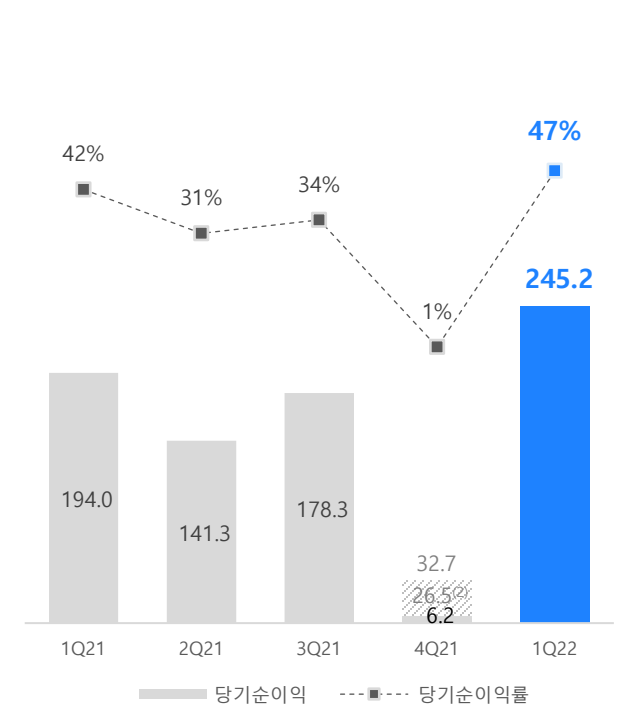
## 영업이익

단위: 십억원



## 당기순이익

단위: 십억원



Note: (1) 일회성 주식보상비용(609억) 발생분, (2) 무형자산 손상차손(265억) 발생분

# 매출 구성

**매출** 5,230억원 (YoY +13.5%, QoQ +17.8%)

- (PC) 1,061억원 (YoY +60.6%, QoQ -7.2%)

인게임 수익모델 확대로 전년 동기 대비 고성장, 무료화 전환 후 출시된 Starter Pack 및 보상성 패키지의 무료 G-Coin 영향으로 전분기 대비 소폭 감소

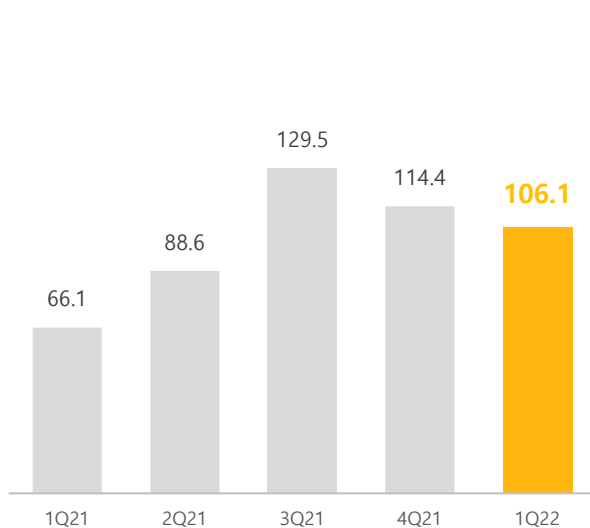
- (모바일) 3,959억원 (YoY +4.5%, QoQ +30.4%)

탄탄한 라이브 서비스 구조 기반 유저 리텐션과 매출 효율 모두 강화되며 전년 동기 및 전분기 대비 성장

## PC

단위: 십억원

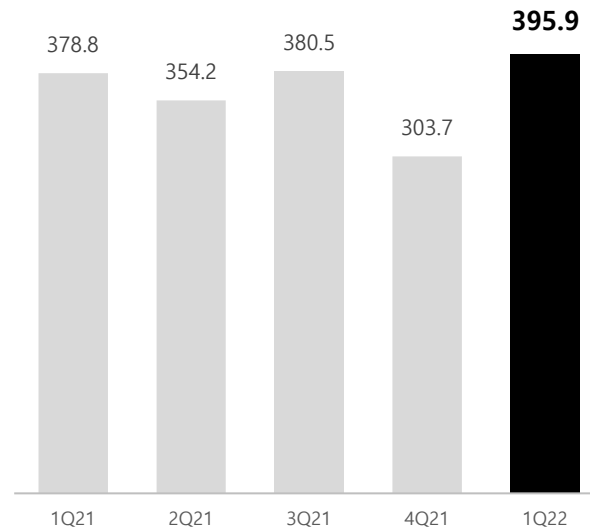
PUBG, Subnautica, Below Zero 등



## 모바일

단위: 십억원

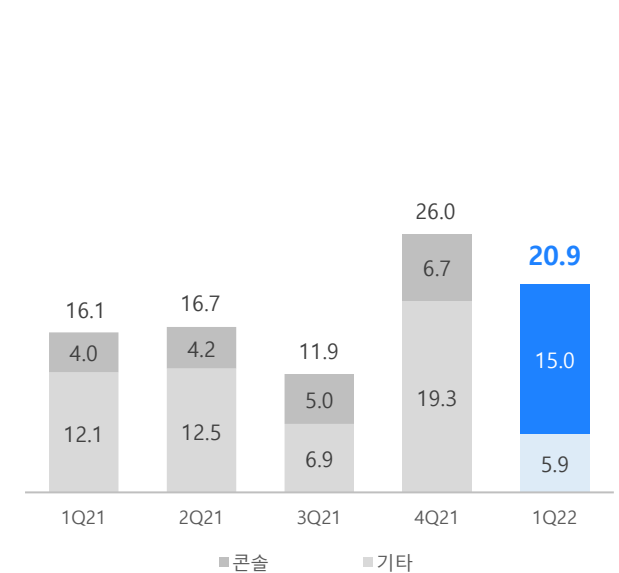
PUBGM, BGMI, New State, Technology Service 등



## 콘솔 / 기타

단위: 십억원

PUBG, Subnautica, Below Zero, 이스포츠 등





# 비용 구성

영업비용 **2,111억원** (YoY -9.7%, QoQ -47.4%)

- (인건비) 1,105억원 (YoY +30.5%, QoQ +16.6%)

사업의 성장으로 인한 인원 증가, 종속회사 연결 편입 효과, 성과 인센티브 대상자 증가로 전년 동기 및 전분기 대비 증가

- (지급수수료) 559억원 (YoY -26.5%, QoQ -52.6%)

전년 글로벌 규모 eSports 대회 개최 영향(1Q21 PGI.S, 4Q21 PGC)으로 전년 동기 및 전분기 대비 큰 폭 감소

(단위: 십억원)	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	YoY	QoQ
<b>영업비용</b>	<b>233.8</b>	<b>285.2</b>	<b>326.6</b>	<b>401.0</b>	<b>211.1</b>	<b>-9.7%</b>	<b>-47.4%</b>
% 매출 대비	50.7%	62.1%	62.6%	90.3%	40.4%	-10.4%p	-50.0%p
인건비	84.7	93.4	80.8	94.8	110.5	30.5%	16.6%
앱수수료/매출원가 <sup>(1)</sup>	35.8	40.2	59.6	57.7	51.6	44.2%	-10.6%
지급수수료	76.1	95.3	70.0	118.1	55.9	-26.5%	-52.6%
마케팅비	7.4	8.0	20.5	46.4	17.5	134.8%	-62.3%
주식보상비용	10.0	27.4	70.6	59.0	(53.2)	-630.8%	-190.3%
기타	19.8	20.9	25.1	25.1	28.8	46.1%	14.5%
<b>영업이익</b>	<b>227.2</b>	<b>174.2</b>	<b>195.3</b>	<b>43.0</b>	<b>311.9</b>	<b>37.3%</b>	<b>625.5%</b>
% 마진율	49.3%	37.9%	37.4%	9.7%	59.6%	10.4%p	50.0%p
<b>조정 EBITDA<sup>(2)</sup></b>	<b>252.1</b>	<b>218.2</b>	<b>283.3</b>	<b>120.6</b>	<b>278.1</b>	<b>10.3%</b>	<b>130.6%</b>
% 마진율	54.7%	47.5%	54.3%	27.2%	53.2%	-1.5%p	26.0%p
<b>당기순이익</b>	<b>194.0</b>	<b>141.3</b>	<b>178.3</b>	<b>6.2</b>	<b>245.2</b>	<b>26.4%</b>	<b>3,829.7%</b>

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

# 영업이익 / 조정 EBITDA

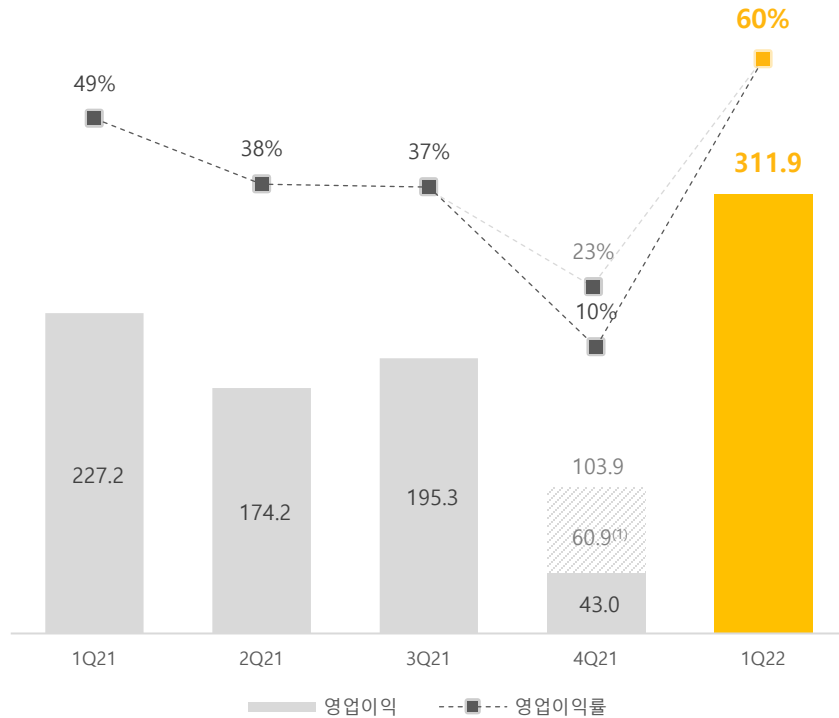
영업이익 3,119억원 (YoY +37.3%, QoQ +625.5%)

조정 EBITDA 2,781억원 (YoY +10.3%, QoQ +130.6%)

- 조정 EBITDA는 전년 동기 대비 10.3% 상승, 조정 EBITDA 마진 53.2% 기록

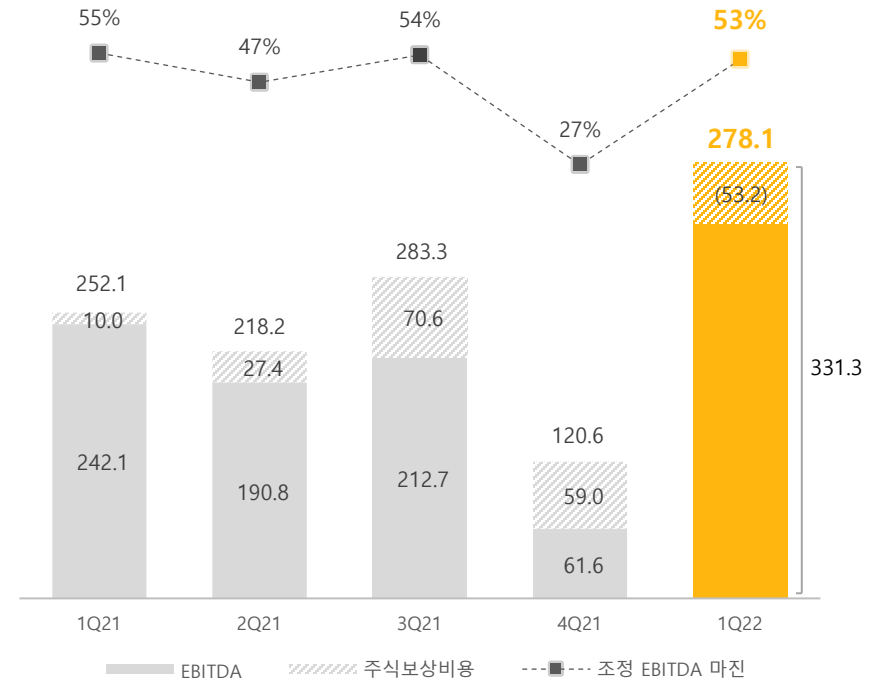
## 영업이익

단위: 십억원



## 조정 EBITDA(2)

단위: 십억원



Note: (1) 일회성 주식보상비용(609억) 발생분, (2) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

# 당기순이익

세전이익 3,296억원 (YoY +21.5%, QoQ +785.2%)

당기순이익 2,452억원 (YoY +26.4%, QoQ +3,829.7%)

- 당기순이익은 영업이익과 영업외손익의 증가로 전분기 및 전년 동기 대비 큰 폭 상승, 당기순이익률 47% 기록

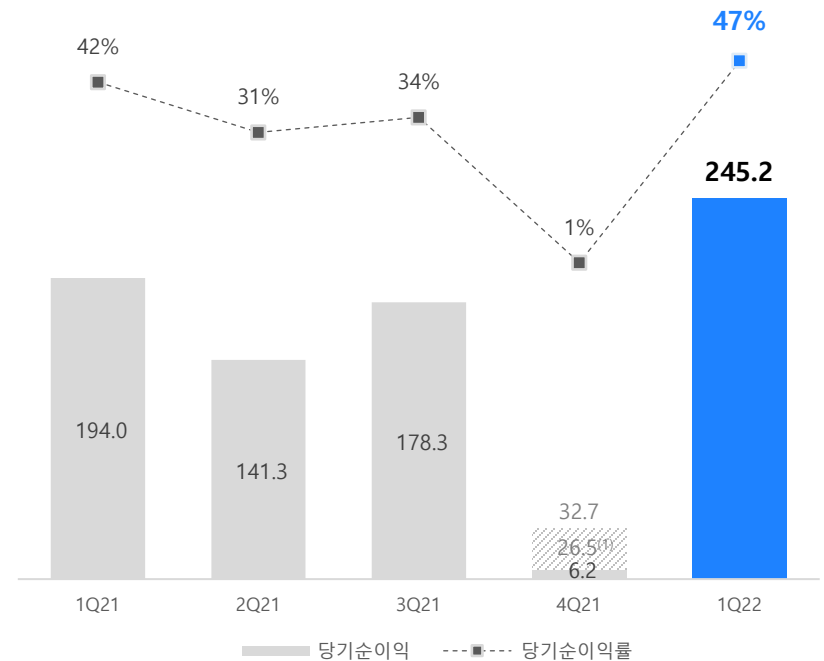
## 영업외손익 및 세전손익

단위: 십억원

구분	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22
영업외손익	44.2	(2.4)	74.7	(5.7)	17.8
영업외수익	53.7	5.4	86.3	23.9	43.7
기타수익	52.8	4.7	82.3	18.6	37.0
금융수익	0.8	0.7	4.0	5.3	6.7
영업외비용	9.5	7.7	11.7	29.7	25.9
기타비용	7.8	5.7	9.9	28.2	24.3
금융비용	1.7	2.1	1.8	1.5	1.7
법인세차감전손익	271.4	171.8	269.9	37.2	329.6

## 당기순이익

단위: 십억원



Note: (1) 무형자산 손상차손(265억) 발생분



# 요약 재무제표

## 연결손익계산서

(단위: 십억원)	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22
영업수익	461.0	459.3	521.9	444.0	523.0
영업비용	233.8	285.2	326.6	401.0	211.1
영업이익	227.2	174.2	195.3	43.0	311.9
EBITDA	242.1	190.8	212.7	61.6	331.3
조정 EBITDA	252.1	218.2	283.3	120.6	278.1
영업외손익	44.2	(2.4)	74.7	(5.7)	17.8
기타수익	52.8	4.7	82.3	18.6	37.0
기타비용	7.8	5.7	9.9	28.2	24.3
금융수익	0.8	0.7	4.0	5.3	6.7
금융비용	1.7	2.1	1.8	1.5	1.7
법인세차감전순이익	271.4	171.8	269.9	37.2	329.6
법인세비용	77.4	30.5	91.6	31.0	84.4
당기순이익	194.0	141.3	178.3	6.2	245.2

## 연결재무상태표

(단위: 십억원)	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22
유동자산	1,440.6	1,554.8	4,441.2	3,653.7	3,715.7
현금및현금성자산	750.2	624.5	3,593.9	3,019.3	1,952.8
비유동자산	657.1	735.7	863.0	1,981.4	2,054.2
자산총계	2,097.7	2,290.5	5,304.2	5,635.1	5,769.9
유동부채	509.7	532.0	574.1	638.2	529.4
비유동부채	166.9	188.9	210.0	388.7	393.7
부채총계	676.6	720.8	784.2	1,026.9	923.1
자본금	4.3	4.3	4.9	4.9	4.9
자본잉여금	1,003.8	1,065.6	3,837.2	3,839.1	1,474.1
기타자본구성요소	181.1	126.5	126.2	206.3	155.1
이익잉여금	232.0	373.3	551.6	557.8	3,212.7
비지배지분	0.0	0.0	0.1	0.1	0.1
자본총계	1,421.1	1,569.7	4,520.0	4,608.2	4,846.8

# Appendix

# Our Vision

## WHY

우리는 게임이 가장 강력한 미디어가 될 것임을 믿습니다.

## HOW

독창성, 끊임없는 도전정신, 우리의 기술을 바탕으로

## WHAT

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

우리가 완성할 그곳에서, 모두와 만나겠습니다.

We will meet everyone in the world we are building.



# 경영진 소개

Tech 기반 창업자, CEO를 필두로 성장한 조직



## 장병규

크래프톤 공동설립자, 이사회 의장  
전략위원회 위원

- KAIST 전산학 학사 / 석사 / 박사과정 수료
- 現 크래프톤 의장
- 現 서울상공회의소 부회장
- 前 대통령 직속 4차산업혁명위원회



## 김창한

크래프톤 대표이사  
전략위원회 위원

- KAIST 전산학 학사 / 석사 / PhD
- 現 크래프톤 의장
- 배틀그라운드 PD
- 게임 업계 경력 20년+

“ 1세대 벤처창업가이자 4개의 Tech 기업 창업 경험 ”

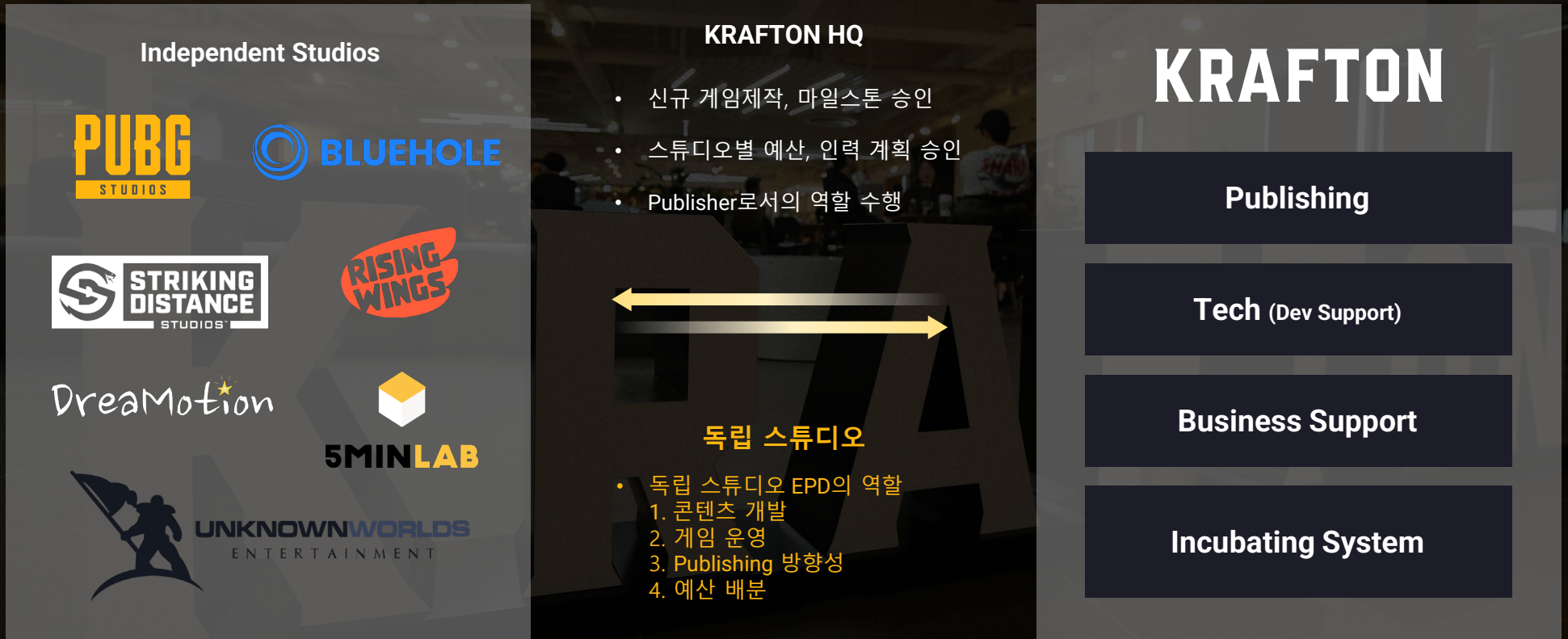
“ 게임 개발 경력 20년 이상의 베테랑 게임 제작자 ”

1997	2005	2007	2010
게임 스튜디오	검색 엔진	TERA 개발 1st Non-targeting MMORPG	초기 Tech 기업 전문 VC

2020 - 현재	• 크래프톤 CEO
2009 - 2016	• PUBG(舊 지노게임즈) 대표 및 개발 프로듀서 • 배틀로얄 장르의 대표작
2003 - 2008	• 넥스트플레이 CTO 겸 TD(‘펀치몬스터’ 개발 총괄) • 3D 기술이 활용된 2D 횡스크롤 액션 RPG
2000 - 2003	• 이매직 개발기획기술 팀장(‘세피로스’ 디렉터) • 국내 최초 UE 기반 MMORPG 기획

# 독립 스튜디오 시스템

독립 스튜디오는 Creative를 바탕으로 개발에 집중, KRAFTON은 Publishing, Tech, 지속가능한 개발 환경을 제공



# Bottom-up 제작 시스템과 개발 문화

Bottom-up 제작 시스템, 스튜디오별 특성과 환경에 맞추어 차별화한 개발 문화 육성

	Conception / Pre-production	Development	Publishing
	<ul style="list-style-type: none"> <li>스튜디오별 예산, 인력 운영 계획 승인</li> </ul>		
KRAFTON HQ	<ul style="list-style-type: none"> <li>신규 프로젝트 Incubation에 적극적으로 관여                             <ul style="list-style-type: none"> <li>CPO 최종 승인</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>피드백 그룹, CPO가 개발 방향성과 production quality를 검토하여, 베타 테스트 / 런칭 여부를 승인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임의 런칭부터 라이브 서비스를 위한 Global Publishing 실행</li> </ul>
독립 스튜디오	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bottom-up 제작 시스템을 통한 신규 프로젝트 발굴</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Concept &amp; Discovery → Design &amp; Planning → Vertical Slice → Full Production 과정에 걸쳐 개발하여 마일스톤 리뷰를 거침</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 개발, 게임 운영 / publishing 방향성 및 예산 배분을 EPD가 결정</li> </ul>



A cityscape with a monorail track in the foreground and a dark, cloudy sky. The monorail track is a prominent feature, curving through the scene. The city buildings are in the background, and the sky is filled with dark, heavy clouds. The overall mood is somber and dramatic.

# THE FALLEN CITY AWAITS