

목 차

분기보고서	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	15
4. 매출 및 수주상황	16
5. 위험관리 및 파생거래	21
6. 주요계약 및 연구개발활동	24
7. 기타 참고사항	26
III. 재무에 관한 사항	38
1. 요약재무정보	38
2. 연결재무제표	41
3. 연결재무제표 주식	47
4. 재무제표	95
5. 재무제표 주식	101
6. 배당에 관한 사항	145
7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항	147
7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적	147
7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적	151
8. 기타 재무에 관한 사항	152
IV. 이사의 경영진단 및 분석의견	160
V. 회계감사인의 감사의견 등	161
1. 외부감사에 관한 사항	161
2. 내부통제에 관한 사항	164
VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항	165
1. 이사회에 관한 사항	165
2. 감사제도에 관한 사항	170
3. 주주총회 등에 관한 사항	174
VII. 주주에 관한 사항	179
VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항	183
1. 임원 및 직원 등의 현황	183
2. 임원의 보수 등	187
IX. 계열회사 등에 관한 사항	193
X. 대주주 등과의 거래내용	197
XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항	200
1. 공시내용 진행 및 변경사항	200
2. 우발부채 등에 관한 사항	201
3. 제재 등과 관련된 사항	204

4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항	207
XII. 상세표	214
1. 연결대상 종속회사 현황(상세).....	214
2. 계열회사 현황(상세).....	216
3. 타법인출자 현황(상세)	218
4. 연구개발 실적(상세).....	221
【 전문가의 확인 】	224
1. 전문가의 확인	224
2. 전문가와의 이해관계	224

분기보고서

(제 16 기 1분기)

사업연도 2022.01.01 부터
 2022.03.31 까지

금융위원회

한국거래소 귀중

2022년 05월 16일

제출대상법인 유형 :

주권상장법인

면제사유발생 :

해당사항 없음

회 사 명 :

주식회사 크래프톤

대 표 이 사 :

김 창 한

본 점 소 재 지 :

서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)

(전 화) 02-6250-0812

(홈페이지) <http://www.krafton.com>

작 성 책 임 자 :

(직 책) CFO (성 명) 배동근

(전 화) 02-6250-0812

【 대표이사 등의 확인 】


확 인 서


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

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

2022 년 5월 16일

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	28	2	0	30	1
합계	28	2	0	30	1

※상세 현황은 '상세표-1. 연결대상 종속회사 현황(상세)' 참조

나. 연결대상회사의 변동내용

구분	자회사	사유
신규 연결	(주)5민랩	지분 취득
	(주)740게임즈	지분 취득
연결 제외	-	-
	-	-

다. 회사의 법적·상업적 명칭

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

라. 설립일자

당사는 2007년 3월 26일에 설립되었습니다.

마. 본사의 주소, 전화번호, 홈페이지 주소

주소: 서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)

전화번호: 02-6250-0812

홈페이지: <https://www.krafton.com>

바. 중소기업 등 해당 여부

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

사. 주요 사업의 내용

당사 및 종속회사는 게임 제작 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하고 있습니다. 현재 <PUBG : 배틀그라운드>(이하 <배틀그라운드>), <테라> 등 글로벌 IP를 기반으로 200개국 이상에 게임 서비스를 제공하고 있습니다. 당사의 2022년 1분기 누적 매출은 5,230억원으로, 이 중 플랫폼별 매출액은 모바일 3,959억원(75.7%), PC 1,061억원(20.3%), 콘솔 150억원(2.9%), 기타 59억원(1.1%)입니다. 또한 배틀그라운드 IP를 활용한 다양한 미디어 콘텐츠를 선보이고 있으며, 신시장으로의 확대, e스포츠 등 미래 성장동력을 발굴하고 있습니다. 특히 딥러닝, 머추얼 휴먼, VR, Web 3.0/NFT 등 게이머와 크리에이터에게 새로운 가치를 제공하고 차별화된 콘텐츠를 만들어 내는 데에 신기술을 활용할 계획이며, 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	2021.08.10	해당사항 없음	해당사항 없음

2. 회사의 연혁

가. 회사의 연혁

최근 5사업년도 중 주요 연혁은 아래와 같습니다.

일자	연혁
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	㈜스콜, 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
2021년 10월	㈜블루홀스튜디오, <엘리온> 북미/유럽 출시
2021년 10월	라이징웍스㈜, <캐슬 크래프트> 글로벌 출시
2021년 11월	㈜크래프톤, <뉴스테이트 모바일> 글로벌 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. 경영진 및 감사의 중요한 변동

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
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 장병 규	-
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)
2021.11.30	-	-	-	기타비상무이사 Xiaoyi Ma(샤오이마) (임기만료)
2022.01.10	-	-	-	사외이사 Kevin Maxwell Lin(케빈 맥스웰 린) (중도사임) (주1)

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

※ 대표이사의 경우 당사 이사회에서 선임하였습니다.

(주1) 사외이사 중도사임 후 미등기임원으로 전환하여 재직중입니다.

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
라이징윙스(주)	2018.11.30	(주)블루홀피닉스	(주)피닉스
	2020.12.02	(주)피닉스	라이징윙스(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)스콜	2021.05.25	파산 종결
(주)레드사하라스튜디오	2022.03.18	파산 종결

※ (주)740게임즈가 보고서 작성기준일 이후 2022.04.14 주주총회 결의에 의해 해산되었습니다.

사. 합병 등을 한 경우 그 내용

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

구분	일자(합병기일/취득일/계약체결일)
합병	2020년 12월 ㈜크래프톤이 펌지㈜, ㈜펄지랩스, ㈜펄지웍스를 합병 2020년 12월 ㈜피닉스가 ㈜딜루전스튜디오를 합병
분할	2020년 12월 ㈜크래프톤이 ㈜블루홀스튜디오를 분할
종속회사 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 2021년 11월 Krafton Global GP, LLC 및 Krafton Global, LP 설립
종속회사 지분 인수	2018년 02월 ㈜펄지랩스 지분인수 2018년 05월 ㈜펄지웍스 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 2021년 12월 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 Unknown Worlds Entertainment, Ltd. 지분인수 2022년 02월 ㈜5민랩 및 ㈜740게임즈 지분인수
자산양수도 및 영업양수도	2018년 03월 ㈜크래프톤과 ㈜펄지랩스 자산양수도(모바일게임 <히어로스카이>, <드래곤프렌즈> 외) 2019년 12월 ㈜크래프톤과 펌지㈜ 자산양수도(게임 <데빌리언>) 2021년 05월 ㈜비트원어스 브이씨엔씨㈜ 영업양수도 (비트원 사업부문)

3. 자본금 변동사항

가. 자본금 변동추이

(단위 : 원, 주)

종류	구분	제16기 1분기 (2022년 3월말)	제15기 (2021년말)	제14기 (2020년말)	제13기 (2019년말)	제12기 (2018년말)
보통주	발행주식총수	49,072,045	48,967,045	8,557,037	8,045,498	7,455,565
	액면금액	100	100	500	500	500
	자본금	4,907,204,500	4,896,704,500	4,278,518,500	4,022,749,000	3,727,782,500
우선주	발행주식총수	-	-	-	-	-
	액면금액	-	-	-	-	-
	자본금	-	-	-	-	-
기타(주1)	발행주식총수	-	-	-	-	465,473
	액면금액	-	-	-	-	500
	자본금	-	-	-	-	232,736,500
합계	자본금	4,907,204,500	4,896,704,500	4,278,518,500	4,022,749,000	3,960,519,000

(주1) 상기 '기타' 주식은 전환상환우선주식입니다.

4. 주식의 총수 등

가. 주식의 총수 현황

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류			비고
	보통주	기타	합계	
I. 발행할 주식의 총수	-	-	300,000,000	-
II. 현재까지 발행한 주식의 총수	49,072,045	13,719,825	62,791,870	-
III. 현재까지 감소한 주식의 총수	-	13,719,825	13,719,825	-
1. 감자	-	-	-	-
2. 이익소각	-	-	-	-
3. 상환주식의 상환	-	-	-	-
4. 기타	-	13,719,825	13,719,825	보통주로 전환
IV. 발행주식의 총수 (II-III)	49,072,045	-	49,072,045	-
V. 자기주식수	2,167,418	-	2,167,418	-
VI. 유통주식수 (IV-V)	46,904,627	-	46,904,627	-

나. 자기주식 취득 및 처분 현황

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 주)

취득방법			주식의 종류	기초수량	변동 수량			기말수량	비고	
					취득(+)	처분(-)	소각(-)			
배당 가능 이익 범위 이내 취득	직접 취득	장내 직접 취득	보통주	-	-	-	-	-	-	
			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	2,167,418	-	-	-	2,167,418	-	
			우선주	-	-	-	-	-	-	-
총 계(a+b+c)			보통주	2,167,418	-	-	-	2,167,418	-	
			우선주	-	-	-	-	-	-	-

다. 자기주식 직접 취득·처분 이행현황

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 주, %)

구 분	취득(처분)예상기간		예정수량 (A)	이행수량 (B)	이행률 (B/A)	결과 보고일
	시작일	종료일				
직접 취득	2020.12.02	2020.12.02	2,192,760	2,192,760	100	-
직접 처분	2021.06.03	2021.06.03	25,342	25,342	100	-

※ 상기 '직접 취득' 건은 2020.12.02 펄지(주) 합병으로 인해 보통주 438,552주를 자기주식으로 취득한 건으로 2021.05.04 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 반영하여 작성하였습니다.

※ 당사는 처분종료일 당시 비상장법인으로 '자기주식취득/처분결과보고서' 제출 의무가 없어 기재를 생략하였습니다.

5. 정관에 관한 사항

정관의 최근 개정일은 2022년 3월 31일이며, 당사 제15기 정기주주총회(2022년 3월 31일 개최)에서 변경되었습니다.

가. 정관 변경 이력

정관변경일	해당주총명	주요변경사항	변경이유
2020.03.30	제13기 정기주주총회	<ul style="list-style-type: none"> - 사업 목적 추가 - C종, D종 및 E종 전환상환우선주식 조항 삭제 - 주식매수선택권 부여 후 주주총회 승인 추가 - 이사회 회의방식 변경 	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 전면 개정 	<ul style="list-style-type: none"> - e스포츠 사업을 위한 사업 목적 추가 - 향후 분점소재지 변경 대비 - 발행할 주식 총수 및 주식분할에 따른 액면가 변경 - 주식 등의 전자등록을 위한 근거 조항 마련 및 관련 조항 개정 - 신주인수권 관련하여 자본시장법 제165조의6 및 상법 418조의 내용 반영 - 중소기업 유예기간 만료에 따라 벤처기업법에 따른 주식매수선택권 관련 조항 내용 삭제 - 상법 개정에 따른 신주 배당기산일 규정 삭제 및 동등배당 조항 신설 - 정기주주총회 개최의 유연성을 위한 기준일 규정 수정 및 관련 조항 개정 - 사채의 발행조항 신설 및 이사회 결의로 발행 가능한 사채의 발행한도 상한 변경 - 감사위원회, 사외이사후보추천위원회 및 기타 위원회 설치 근거 마련 - 감사에 관한 규정을 감사위원회에 관한 조항으로 변경 - 사외이사 후보 추천 절차 등에 관한 조항 추가 - 기타 상장회사에 필요한 내용 추가 및 개정
2022.03.31	제15기 정기주주총회	<ul style="list-style-type: none"> - 사업 목적 추가 	<ul style="list-style-type: none"> - 신규사업 진출 및 사업 다각화 등을 위한 회사 경영 목적 추가

II. 사업의 내용

1. 사업의 개요

당사는 2007년에 설립된 글로벌 게임회사로서, 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하고 있으며, 크래프톤 본사 산하 총 7개의 독립된 개발 스튜디오를 갖추고 <배틀그라운드>, <테라>, <엘리온>, <뉴스테이트 모바일>, <썬더 티어원>, <서브노티카> 등 총 16개의 게임을 서비스하고 있습니다.

당사의 2022년 1분기 누적 매출액 5,230억원으로 플랫폼 별 매출 비중은 모바일 3,959억원(75.7%), PC 1,061억원(20.3%), 콘솔 150억원(2.9%), 기타 59억원(1.1%)입니다. 해당 매출액의 약 95%가 해외에서 발생되고 있으며 전 세계 권역에서 당사의 게임이 서비스되고 있습니다. 나아가, 당사는 향후 성장성이 주목되는 인도, 동남아, 중동을 포함한 신흥시장에 주목하고 있습니다. 특히 인도 시장의 경우, <배틀그라운드 모바일 인도>를 재런칭하여 당사가 직접 서비스 하고 있으며, 인도의 역량 있는 IT 및 미디어 기업에 전략적 파트너십 투자를 단행하는 등 현지 사업 확장에 집중하고 있습니다.

2022년에는 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 턱제 전략 장르 신작 <Project M>과 서바이벌 호러 장르 AAA 급 타이틀 <The Callisto Protocol>를 출시할 예정에 있으며, 이외에도 당사의 독립 개발 스튜디오에서 새로운 장르, 다양한 플랫폼, 유저를 대상으로 하는 타이틀을 개발 중에 있습니다.

당사는 우월한 개발 역량과 지속적인 투자를 통해 경쟁우위를 더욱 공고히 하고, 신규 시장에서는 다양한 사업 기회를 창출, 추가 성장 동력을 확보해 나갈 계획입니다. 특히 딥러닝, 버추얼 휴먼, VR, Web 3.0/NFT 등 게이머와 크리에이터 모두에게 새로운 가치를 제공하고 차별화된 콘텐츠를 만들어 내는 데에 신기술을 활용할 계획이며, 게임에 대한 즐거움과 도전을 지속하는 것을 전제로 사업 확장을 추진할 것입니다.

2. 주요 제품 및 서비스

가. 주요 서비스 등의 현황

(1) 연결기준

(단위: 백만원)

사업부문	구분	품목	제16기 1분기 (2022년 1분기)		제15기 (2021년)		제14기 (2020년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	PC	<배틀그라운드>, <테라> 등	106,136	20.29%	398,475	21.12%	264,899	15.86%
	모바일	<배틀그라운드>, <테라> 등	395,919	75.70%	1,417,185	75.13%	1,341,370	80.30%
	콘솔	<배틀그라운드>, <테라> 등	15,029	2.88%	19,943	1.06%	29,499	1.77%
	기타	기타	5,923	1.13%	50,713	2.69%	34,660	2.07%
합 계			523,007	100.00%	1,886,316	100.00%	1,670,428	100.00%

(2) 별도기준

(단위: 백만원)

사업부문	구분	품목	제16기 1분기 (2022년 1분기)		제15기 (2021년)		제14기 (2020년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	PC	<배틀그라운드>, <테라> 등	98,882	19.83%	380,081	20.79%	22,235	23.30%
	모바일	<배틀그라운드>, <테라> 등	392,702	78.76%	1,399,667	76.55%	56,168	58.85%
	콘솔	<배틀그라운드>, <테라> 등	3,955	0.79%	14,260	0.78%	3,012	3.16%
	기타	기타	3,097	0.62%	34,365	1.88%	14,023	14.69%
합 계			498,635	100.00%	1,828,374	100.00%	95,437	100.00%

나. 주요 서비스 등의 가격변동 추이

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

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

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

(단위 : 원, USD)

구분		제16기 1분기 (2022년 1분기)	제15기 (2021년)	제14기 (2020년)
PC	국내	₩0	₩32,000	₩32,000
	국외	\$0	\$29.99	\$29.99
콘솔	Xbox	\$0	\$19.99	\$19.99
	PlayStation(주1)	\$0	\$29.99	\$29.99

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

3. 원재료 및 생산설비

당사 및 종속회사는 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로 일반 제조업과는 달리 원재료가 투입되지 않아, 주요 원재료 등에 관한 사항은 별도로 기재하지 않습니다. 또한, 생산설비를 구비하고 있지 않습니다.

다만, 게임 개발 및 서비스 제공 등을 위하여 보유 중인 유형자산에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '7.유형자산 및 리스'를 참조하여 주시기 바랍니다.

4. 매출 및 수주상황

가. 매출실적

(1) 연결기준

(단위 : 백만원)

사업부문	구분	제16기 1분기 (2022년 1분기)	제15기 (2021년)	제14기 (2020년)
게임	대한민국	28,256	121,785	88,977
	아시아	449,459	1,630,504	1,432,491
	아메리카/유럽	43,753	107,742	130,873
	기타	1,539	26,286	18,087
합 계		523,007	1,886,316	1,670,428

(2) 별도기준

(단위 : 백만원)

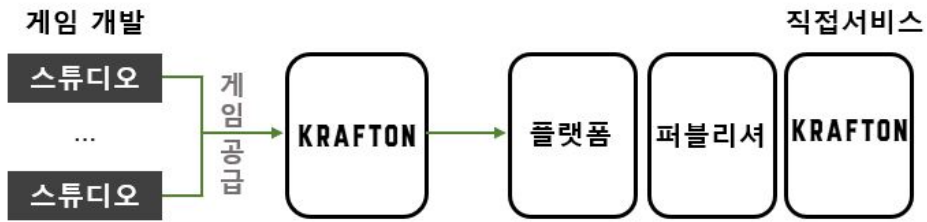
사업부문	구분	제16기 1분기 (2022년 1분기)	제15기 (2021년)	제14기 (2020년)
게임	대한민국	25,427	105,116	19,276
	아시아	445,520	1,618,649	64,701
	아메리카/유럽	26,972	81,858	9,918
	기타	716	22,751	1,542
합 계		498,635	1,828,374	95,437

나. 판매경로, 판매방법 및 전략

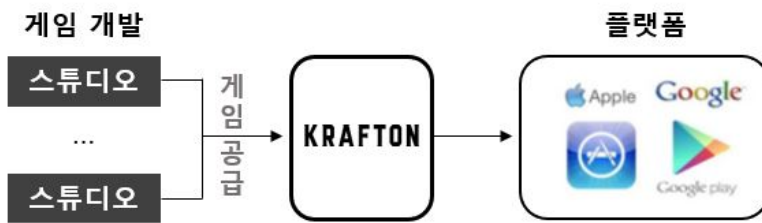
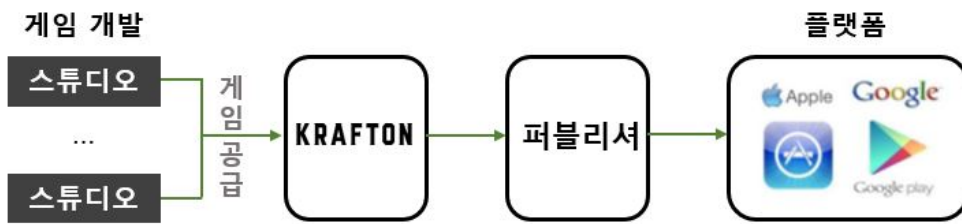
(1) 판매경로

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

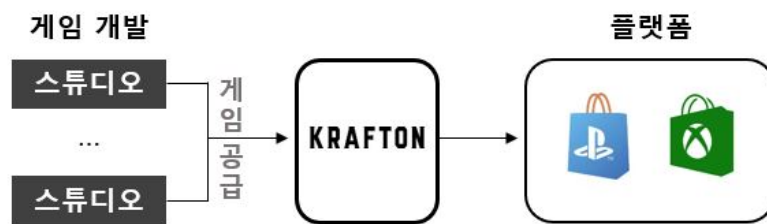
[PC 게임]



[모바일 게임]



[콘솔 게임]



(2) 판매전략

당사는 대표 게임 IP인 <배틀그라운드>의 PC, 모바일, 콘솔 버전을 전 세계 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 최소화와 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, 이탈 이용자들에게도 게임에 대한 관심을 환기시킬 수 있어 당사 게임을 알릴 수 있는 효과적인 마케팅 방법입니다. 또한 게임을 직접 플레이하지 않는 사람도 게임의 팬으로 만들 수 있어, 잠재적인 수요자를 확보할 수 있는 효과가 있습니다. 당사는 자체적으로 영향력 있는 크리에이터 파트너들을 직접 선정하고 협업하기 때문에 효율적인 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.

2022년 4월에는 PCS6를 개최, 총 상금 100만 달러 규모로 아시아, 아시아퍼시픽, 아메리카, 유럽 총 네 권역으로 나눠 온라인으로 진행되었습니다.

국가별 대항전인 PUBG Nations Cup(PNC)이 2019년 개최 후 3년 만인 2022년 6월 태국 방콕에서 개최 예정이며, 승자 예측 이벤트 'Pick'em(픽뎀)챌린지'를 통한 크라우드 펀딩 금액을 추가해 상금 규모가 더욱 커질 예정입니다. 이 외에도 2022년 9월 PCS7, 11월에는 글로벌 e스포츠 대회인 PGC를 개최할 예정입니다.

이러한 e스포츠 대회를 통해 게임에 대한 중계뿐만 아니라 대회 기간 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:천원)

구분	당분기말				전기말			
	USD	EUR	JPY	기타	USD	EUR	JPY	기타
외화금융자산	1,011,442,598	3,523,613	2,850,914	22,370,809	1,097,780,132	2,810,642	1,871,151	14,968,364
외화금융부채	25,321,992	1,626,098	848,940	27,796,808	54,829,142	4,146,170	204,882	5,713,729

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

(단위:천원)

구분	당분기말	
	원화절상시	원화절하시
외화금융자산	(52,009,397)	52,009,397
외화금융부채	2,779,692	(2,779,692)
순효과	(49,229,705)	49,229,705

(단위:천원)

구분	전기말	
	원화절상시	원화절하시
외화금융자산	(55,871,514)	55,871,514
외화금융부채	3,244,696	(3,244,696)
순효과	(52,626,818)	52,626,818

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:천원)

구분	당분기말						합계
	90일 이내 연체 및 정상채권	180일 이내 연체	270일 이내 연체	1년 이내 연체	1년 초과 연체	개별 손상채권	
기대 손실률	0.37%	80.34%	93.46%	99.99%	96.56%	100.00%	
총 장부금액	711,425,080	579,131	413,106	379,208	568,359	227	713,365,111
손실충당금	(2,639,702)	(465,295)	(386,069)	(379,169)	(548,801)	(227)	(4,419,263)

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
영업비용	2,539,984	(264,169)

나. 파생상품 및 풋백옵션 등 거래 현황

공시서류작성기준일 현재 회사가 보유 또는 의무를 부담하고 있는 파생상품, 기타 타법인 주식 또는 출자증권 등의 취득과 관련하여 체결한 풋옵션, 콜옵션, 풋백옵션 등 계약 및 그 계약에 관한 내용은 다음과 같습니다.

(1) 타법인 출자증권 취득 관련 풋옵션, 콜옵션 및 풋백옵션 등

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

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

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

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

6. 주요계약 및 연구개발활동

가. 주요 계약

(단위: 억원, 백만USD)

계약체결 시기	구분	계약상대방	목적	내용	금액	비고
2020년 11월	부동산 매입	개인	사업 및 투자 등	서울시 성동구 성수동 소재 부동산 매입	650	-
2021년 06월	지분 인수	이준영, 류성중 외	게임 개발역량 확충	㈜드림모션 지분 취득	400	(주1)
2021년 10월	지분 인수	Adam Max McGuire 외	게임 개발역량 확충	Unknown Worlds Entertainment, Inc. 지분 취득	USD 803	(주2)
2021년 11월	펀드 투자	미래에셋자산운용(주)	장기 거점 및 복합문화시설 조성 공간 확보	미래에셋맵스 일반사모부동산투자신탁66호 제2종 수익권 취득	2,900	(주3)
2022년 02월	지분 인수	박문형 외	게임 개발역량 확충	㈜5인랩 지분 취득	238	(주4)

(주1) 2021.06.03 이준영, 류성중이 소유하고 있는 ㈜드림모션의 주식을 취득하는 대가의 일부로 당사의 자기주식 25,342주로 지급하였으며, 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가

2021.05.13에 공시한 '주요사항보고서(자기주식처분결정)'를 참조하여 주시기 바랍니다.

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

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

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

나. 연구개발활동

(1) 연구개발 담당조직

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

(2) 연구개발 비용

연구개발비용은 당사 및 종속법인의 연구개발 조직의 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	제16기 (2022년 1분기)	제15기 (2021년)	제14기 (2020년)	비고
연구개발비용 계	122,108	365,229	208,838	-
연구개발비 / 매출액 비율 [연구개발비용계 ÷ 당기매출액 ×100]	23.3%	19.4%	12.5%	-

(3) 연구개발 실적

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

※상세 현황은 '상세표-4. 연구개발 실적(상세)' 참조

7. 기타 참고사항

가. 지적재산권 보유현황

(단위: 건)

구분	상표권		디자인권		특허권		저작권	
	출원	등록	출원	등록	출원	등록	출원	등록
국내	38	254	-	16	21	16	-	15
해외	323	637	-	-	10	3	-	10
합계	361	891	-	16	31	19	-	25

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)	- 게임물 제작 또는 배급하기 전에 게임물관리위원회 또는 자체등급분류사업자로 지정 받은 자로부터 사전 등급분류 의무	문화체육관광부
게임 과몰입중독 예방 조치 (게임산업법)	- 게임물 관련사업자의 게임과몰입과 중독을 예방하기 위하여 과도한 게임물 이용 방지 조치 의무 이행해야 함 - 적용 대상 게임물의 범위는 '셋다운제'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 셋다운제'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

<p>개인정보 규제 (개인정보보호법)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>개인정보보호 위원회</p>
<p>확률형 아이템 자율규제</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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>청소년 결제한도</p>	<ul style="list-style-type: none"> - PC 온라인게임과 관련하여 청소년의 온라인 결제한도를 매월 7만원으로 제한하는 것으로 실무상 게임물관리위원회가 게임물 등급분류 시 결제한도를 확인하는 방식으로 규제함 	<p>문화체육관광부</p>

다. 업계의 현황

(1) 산업의 특성

1) 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.

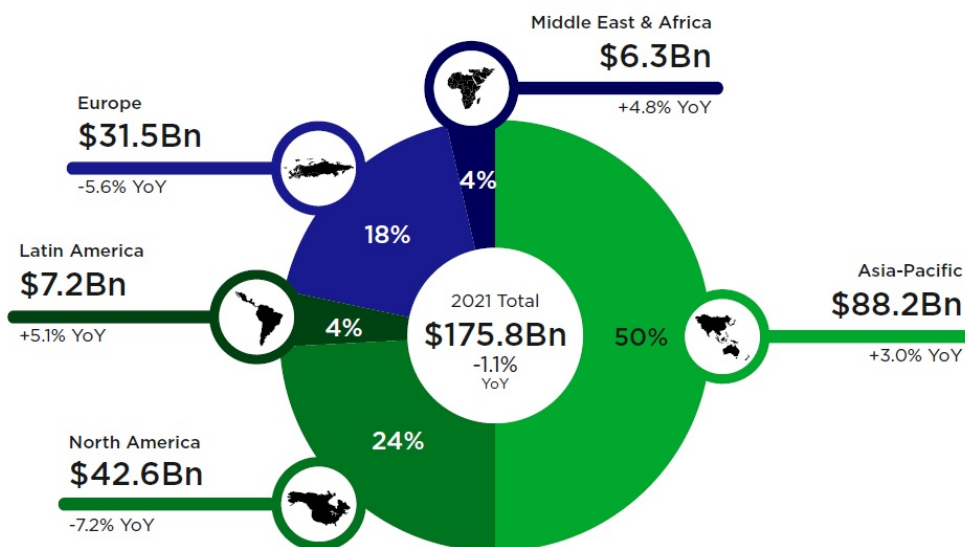
또한, 핵심 게임 IP는 탄탄한 스토리와 흥행이 검증된 세계관을 통하여 영화, 드라마, 웹툰, 애니메이션 등 다채로운 콘텐츠로 확대가 가능하며, 이를 통해 이용자를 지속적으로 유입하고 신규 비즈니스 기회 발굴을 위한 노력을 하고 있습니다. 중장기적으로는 AR, VR, 클라우드 등 신기술에 접목한 게임과 멀티 플랫폼(Multi-Platform), 크로스 플레이(Cross-Play) 등의 플랫폼 진화에 힘입어 글로벌 게임 시장은 지속적인 성장을 이어갈 것으로 전망됩니다.

(2) 산업의 성장성

COVID-19의 장기화로 글로벌 게임 시장 규모 또한 다소 위축되었습니다. 글로벌 시장 조사 기관 Newzoo에 따르면 2021년 글로벌 게임 시장의 규모는 약 1,758억 달러로 전년 동기 대비 1.1% 소폭 하락하였으나, 중장기적으로는 확장세가 지속되어 2024년까지 약 2,187억 달러 규모로 확대될 것으로 예상됩니다. 권역별로는 아시아가 약 50%로 가장 높은 비중을 차지하고, 북미(24%), 유럽(18%), 남미(4%), 중동 및 아프리카(4%)로 구성되고 있습니다.

2021 Global Games Market

Per Region

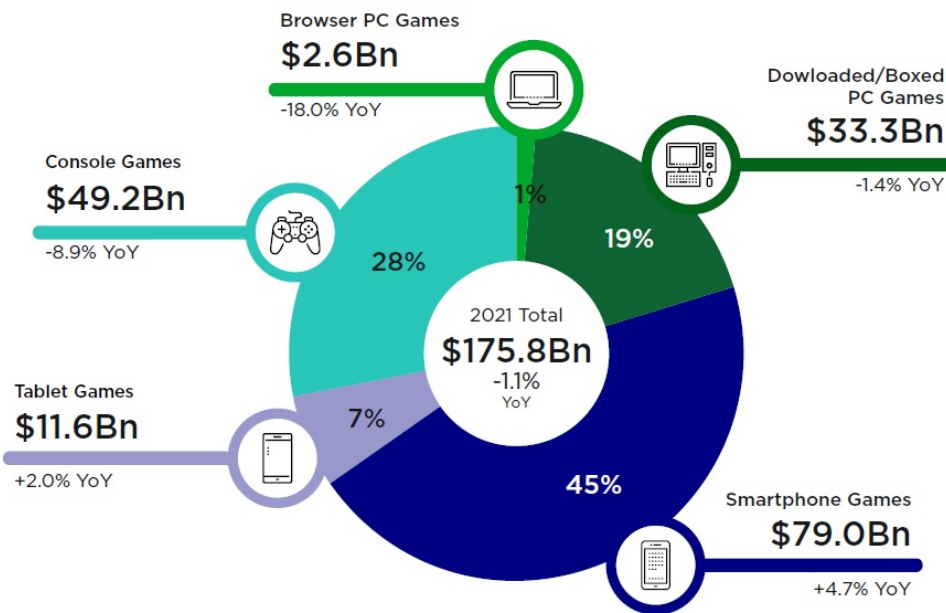


글로벌 게임 시장의 성장 추이를 플랫폼별로 살펴보면, 2010년 이후 최근 시장의 성장을 견인해온 모바일게임의 고성장이 유지되며 타 플랫폼의 성장세를 압도할 것으로 예상됩니다. 모바일게임은 2024년까지 기존 PC게임 시장을 점진적으로 대체하며 전체 시장 내 절반 이상의 비중을 차지할 것으로 전망됩니다. 특히 인도, 남미와 같은 신흥국에서는 전반적인 인구 성장과 스마트폰 보급을 확대해 신규 이용자들이 지속 유입되고, 선진국에서는 5G, 스마트폰 고사양화 기반 성장, 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 및 클라우드 서비스에 힘입어 PC 또는 콘솔에서만 즐길 수 있었던 게임을 모바일로도 즐길 수 있게 되어 기존 이용자들의 모바일로의 유입이 가속화될 것으로 판단됩니다.

글로벌 시장 조사기관 Newzoo는 전체 시장 내 모바일게임 점유율이 2021년 52%까지 확대된 것으로 분석하고 있습니다. 모바일게임 시장의 지속적인 성장으로 PC게임 시장의 성장은 다소 둔화되겠지만, 콘솔게임의 경우 차세대 콘솔 기기 및 신작 출시에 따라 꾸준히 성장할 것으로 예상됩니다.

2021 Global Games Market

Per Segment



최근 하나의 게임을 모바일과 PC, 콘솔 등에서 동시에 플레이할 수 있는 멀티 플랫폼(Multi-Platform), 크로스플레이(Cross-Play) 출시가 산업 전반에서 활발히 이루어지며, 게임 플랫폼 간 경계도 불분명해지고 있습니다. 과거 고사양 게임은 PC 및 콘솔에서만 가능하였으나, 모바일 IT 기기의 고사양화에 힘입어 모바일 기기에서도

PC 및 콘솔 사양의 게임을 원활히 즐길 수 있게 되었으며, 게임 개발자들이 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 측면에

서는 북미, 유럽은 콘솔, 아시아는 모바일 게임 등 국가별 플랫폼 선호도에 따라 각 시장에 대응할 수 있는 역량을 갖추게 되는 이점이 존재합니다.

나아가, 게임의 '보면서 즐기고, 소통할 수 있는 콘텐츠'로서의 매력이 부각되며 e스포츠 산업 또한 전 세계적으로 큰 인기를 얻고 있습니다. 지난 2018년 자카르타-팔렘방 아시안게임에 e스포츠가 시범 경기로 선정되었고, 다가오는 2022년 항저우 아시안게임에서는 e스포츠가 정식 종목으로 채택되어 또 다른 성장의 기회가 마련될 것으로 기대됩니다. 글로벌 시장 조사기관 Newzoo에 따르면 2021년 글로벌 e스포츠 시장 규모는 10.8억 달러 수준으로 2024년까지 약 16.2억 달러 규모까지 확대될 것으로 전망되고, e스포츠 시청자 수는 전년 대비 8.7% 증가한 4억 7,400만 명에 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.

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

이어서 최근에는 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 주 사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로, 당사의 첫 개발 타이틀이자 국내 MMORPG 최초로 글로벌 시장에서 인정받은 <테라>, 당사의 대표 게임 타이틀로서 전 세계 200개국 이상에서 서비스되고 있는 <배틀그라운드>, 2020년 12월 국내 출시 이후 2021년 10월 북미, 유럽 시장에 출시된 <엘리온>, 2021년 11월 글로벌 시장에 출시된 <뉴스테이트 모바일>까지 다수의 글로벌 게임 IP를 확보하고 있습니다. 이러한 글로벌 전략의 성과로 인해 현재 당사의 2022년 1분기 누적 매출 중 약 95%가 해외에서 발생되고 있으며, 전 세계 권역에서 당사의 게임이 서비스되고 있습니다.

(2) 회사의 주요 라인업

당사 및 산하 스튜디오에서 현재 서비스를 운영 중인 게임은 아래와 같습니다.

연번	게임명	개발 스튜디오	장르	플랫폼
1	<배틀그라운드> (PUBG: BATTLEGROUNDS)	펍지	배틀로얄	PC, 모바일, 콘솔
2	<뉴스테이트 모바일> (NEW STATE Mobile)	펍지	배틀로얄	모바일
3	<테라> (TERA)	블루홀	MMORPG	PC, 콘솔
4	<엘리온> (ELYON – ASCENT: INFINITE REALM)	블루홀	MMORPG	PC
5	<썬더 티어원> (Thunder Tier One)	크라프트톤	탑다운 슈터	PC
6	<볼링킹> (BOWLING KING)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
7	<미니골프킹> (MINI GOLF KING)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
8	<골프킹: 월드투어> (GOLF KING: WORLD TOUR)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
9	<캐슬 크래프트> (Castle Craft: World War)	라이징윙스	전략	모바일
10	<로드 투 발러: 월드워2> (Road to Valor: World War II)	드림모션	전략	모바일
11	<로닌: 더 라스트 사무라이> (Ronin: The Last Samurai)	드림모션	액션	모바일
12	<내추럴 셀렉션 2> (Natural Selection 2)	언노운윙즈	전략, FPS	PC
13	<서브노티카> (Subnautica)	언노운윙즈	액션, 어드벤처	PC, 콘솔
14	<서브노티카: 빌로우 제로> (Subnautica: Below Zero)	언노운윙즈	액션, 어드벤처	PC, 콘솔
15	<토이클래시> (Toy Clash)	5만랩	전략 디펜스 VR/AR	PC, 모바일
16	<스매시 레전드> (SMASH LEGENDS)	5만랩	액션 PvP	PC, 모바일

(3) 당사의 개발 스튜디오

당사는 사업 및 지원 조직이 통합되어 멀티 타이틀을 효과적으로 자체 서비스할 수 있는 역량과 스케일을 확보하고 있으며, 2022년 2월 (주)5민랩을 인수하며 총 7개의 독립 스튜디오 체제를 구축하였습니다.

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

당사는 향후에도 역량 있는 개발사를 발굴하고 관계사로 편입하는 전략을 통해 경쟁력 높은 게임을 개발하고, PC 게임 서비스 시절부터 축적한 퍼블리싱 노하우를 모바일 게임에도 접목하는 전략 등을 통해 기업가치를 극대화할 계획입니다.

당사의 개발 스튜디오 현황은 다음과 같습니다.

개발 스튜디오	전문 장르	비고
펍지	배틀로얄, 서바이벌	- <배틀그라운드> 개발사 - <배틀그라운드>, <배틀그라운드 모바일> 등 대형 배틀로얄 개발 경험을 보유 - <배틀그라운드: NEW STATE>, <Thunder Tier One> 출시
블루홀	MMORPG	- 당사 내 In-House 스튜디오 형태에서 2020년 12월 분할신설 - <테라>, <엘리온> 등 대형 MMORPG 개발 경험 보유
라이징윙스	캐주얼 (스포츠, 아케이드)	- (주)피닉스와 (주)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
Unknown Worlds	액션, 어드벤처, 전략, FPS	- <서브노티카>, <내추럴 셀렉션> 시리즈 등 개발 - Sci-fi 세계관을 배경으로 한 턴제전략 게임 <Project M>을 2022년 Early Access 출시 목표로 개발 중
5민랩	액션, 실시간대전	- 장르와 플랫폼을 넘나드는 다양한 도전, 제작 역량 보유 - <토이클래시>, <스매시 레전드> 개발

(4) 회사의 경쟁우위 요소

1) 글로벌 메가 IP 보유

게임 시장에서 초기 이용자 유입에 가장 영향을 크게 미치는 것은 단연 메가 IP입니다. 메가 IP가 이용자 유입에 영향을 미치는 이유는 다양합니다. 먼저, 메가 IP는 시간이 경과하여도 스테디셀러로 남아 이용자들의 관심을 꾸준히 받으며 IP 자체의 두터운 팬층을 보유하고 있어 인지도 면에서 신작 게임 대비 훨씬 유리한 고지를 점하고 있습니다. 또한, 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 전 세계 이용자들에게 더욱 오랫동안 사랑받을 수 있는 프랜차이즈로 발전시키고 있습니다. 이러한 전략의 일환으로, <배틀그라운드>의 세계관을 확장하는 차기작 모바일게임 <뉴스테이트 모바일>을 자체 개발하여 2021년 11월 출시를 완료하였습니다. 보다 장기적으로는 게임 IP에서 그치지 않고 콘텐츠 엔터테인먼트 사업까지 독립적인 프로젝트로 확장하여 다양한 콘텐츠 포트폴리오를 구축해 나갈 계획입니다

2) 글로벌 개발 및 기술 역량 확보

최근 게임 산업 내 무수히 많은 게임이 출시되고 최첨단 IT 기술이 적용됨에 따라 게임 개발도 전문화, 고도화가 이뤄지고 있습니다. 이를 즐기는 이용자들의 눈높이 또한 계속해서 높아지고 있으며, 이를 충족하기 위해 게임에 적용되는 기술적 난이도는 과거 대비 현저히 높아졌습니다.

당사의 대표 메가 IP인 <배틀그라운드>의 성공 또한 다양한 문화를 경험한 글로벌 Talent 조합에 기인하는데, 현재 당사는 전 세계 주요 권역에 글로벌 개발팀을 확보하고 확장 가능한 시스템적 환경을 구축하고 있습니다. 당사의 경쟁력 중 하나인 건플레이 구현을 예로 들면, 과거에는 탄도의 움직임을 레이저 형식의 일직선으로 구현했으나, 당사의 경우 탄도의 움직임과 물리적 구현, 총기 감각을 이해하는 뛰어난 감각을 지닌 엔지니어가 개발에 필수적으로 참여하고 있습니다. 이러한 핵심 역량을 지닌 개발진은 전 세계적으로 매우 소수입니다. 한편, 전 세계적으로 볼 때 권역별로 개발 인력이 서로 기술적 장점을 지닌 부분이 상이합니다. 한국과 중국 등 아시아권은 과거부터 대규모 온라인 게임에 강점을 지니 다중 접속 환경의 게임을 만드는 역량과 라이브 서비스에 강점을 지니고 있습니다. 반면, 서구권은 콘솔로 대표되는 싱글 플레이 비디오게임이 주력이었던 만큼 그래픽과 엔지니어링에 강점을 지니고 있습니다. 게임이 엔지니어링, 디자인, 아트는 3가지 요소가 복합적으로 융합되어 만들어지는 상품임에도 불구하고 당사와 같이 글로벌 개발진을 주요 권역에 두루 갖추어 각 스튜디오별 전문 인력 간 협업을 효과적으로 이끌어낼 수 있는 게임회사는 글로벌 대형 게임사 중에서도 매우 제한적입니다.

당사와 산하 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 간 개발 역량 노하우를 공유하는 "Krafton Developers Connect(KDC)", 전문가 피드백 시스템 등을 운영하며 기술적인 측면에서도 지속적인 협력을 이어가고 있으며, 이는 게임개발 간 이슈나 기술적 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되고 있습니다.

3) 글로벌 퍼블리싱 및 라이브 서비스 역량(Live Ops)

국내 게임 시장의 경쟁이 격화됨에 따라 게임 시장 내 해외 진출 기회가 더욱 중요해지고 있습니다. 그리고, 음악, 소셜, 영화 등 타 엔터테인먼트 산업과 달리 게임은 언어의 장벽이 비

교적 낮아 국내 게임사들이 비교적 쉽게 진출을 시도할 수 있으며, 이에 해외 게임 시장을 적극적으로 공략하고 있습니다. 그러나 이용자 성향 및 흥행 장르의 차이 등 국내와 확연히 다른 해외 게임 시장의 환경으로 인해, 단순히 게임 제작 후 특별한 현지화 과정 없이 언어만 해당 지역의 언어로 변화해서 출시하는 방식의 진출로는 점점 차별화하기 어려운 상황입니다. 이렇게 이용자 성향 차이가 존재하고 문화적으로도 차이를 보이는 해외 시장에 대해 당사와 같이 다양한 국가에서 게임을 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.

4) 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 컨버팅 기술력

각 게임 플랫폼과 주요 수요층에 대한 이해도를 바탕으로 PC에서 모바일, 콘솔 등으로 하나의 게임 IP를 변환해 나가는 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 변환 역량 역시 당사의 주요 경쟁력입니다. 예를 들어, 같은 게임이더라도 모바일 이용자를 위해서는 접근성 낮은 항목을 대폭 줄인 라이트 버전에 가까운 게임을 제공하고, 콘솔 이용자를 위해서는 화려한 그래픽과 사운드에 대한 수요를 충족시키며, PC 이용자를 위해서는 온라인 멀티플레이에 대한 수요를 충족시켜줄 필요가 있습니다. 각각의 게임을 각각의 플랫폼으로 개발하는 것은 비교적 용이하나, 하나의 완성된 게임을 각각의 플랫폼 특성에 맞춰 빠르게 출시하는 것은 해당 게임이 이용자들에게 인기를 끄는 핵심 가치를 잃지 않고, 플랫폼별 수요에도 충족해야 하기 때문에 각 수요층에 대한 높은 이해가 선행되어야 합니다.

당사의 경우, PC-모바일-콘솔 플랫폼 버전을 동시 서비스 중으로 라이브 서비스를 진행하며 함께 개발하고, 빠른 시일 내 업데이트 하는 역량을 확보하였으며, 이러한 기술적 경쟁력을 지속 확대하고 있습니다.

궁극적으로 게임 산업은 하나의 문화 콘텐츠로서 국내 시장에만 국한되는 것이 아니라 해외 시장에서 더 큰 기회가 있을 것으로 예상되는 가운데, 자사의 게임을 다양한 환경에서 여러 플랫폼에 최적화시켜 노련하게 전개하고 운영하는 능력이 향후 해외 시장에서의 성패를 가를 것으로 예상됩니다. 그리고, 이를 위해서는 당사가 그동안 해외 시장에서 자사의 게임 서비스를 통해 장기간 데이터를 축적하고, 이를 분석하여 실제 운영에 접목해온 능력이 핵심 경쟁우위로 자리 잡을 것으로 판단됩니다.

(5) 신규사업

1) 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, 2021년 기준 스마트폰 점유율이 약 61%로 집계됨에 따라, 향후 게임 시장 내에서 높은 성장률을 보이며 주요 시장으로 부상할 것으로 예측됩니다. 당사는 인도 법인을 중동 및 동남아시아 사업의 Hub로 삼아 현지 성장 동력 발굴과 전략적 사업 확대를 위한 주요 조직을 구축하였고, 최근 글로벌 게임 시장 내 급속한 성장을 보이고 있는 인도, 동남아시아, 중동 등 신흥 시장 지역에서 사업 영향력을 더욱 키워갈 것입

니다.

특히 인도에서는 <배틀그라운드 모바일 인도>를 직접 서비스 하고 있으며, 이 외에도 당사는 게임 및 연관 분야 투자를 통해 인도 내에서 선두적인 회사로 자리매김하는 것을 목표로 하고 있습니다. 그 일환으로 e스포츠 기업, 게임 스트리밍 플랫폼, 게임 개발사 등 기술적 역량과 향후 성장이 기대되는 인도 기업에 대한 투자를 이어갈 계획입니다.

2) 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. PUBG 세계관을 바탕으로 한 신규 게임인 <The Callisto Protocol>, <프로젝트 Biringam> 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.

2022년 1월에는 작년 선보인 '그라운드 제로'의 후속 시리즈인 단편영화 '방관자들', '붉은 얼굴'을 공개한 바 있으며, 상반기에는 각기 다양한 장르와 스토리를 배경으로 한 3개의 PUBG 웹툰 시리즈를 당사가 기투자한 인도의 Pratilipi 웹소설 플랫폼을 통해 인도 유저들에게 본격적인 PUBG Universe 콘텐츠를 선보일 계획입니다. 향후 다양한 콘텐츠 공개를 통해 배틀그라운드 IP의 팬덤 및 라이프 사이클을 강화할 수 있을 것으로 기대합니다.



3) 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 현실 세계 만큼 몰입 가능한 Interactive 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 스타트업 기업 (주)보이저엑스와 함께 GPT(Generative Pre-trained Transformer)로 대변되는 언어모델 GPT3를 공동 개발 중에 있습니다.

GPT-3 언어모델을 활용한 페르소나를 지닌 챗봇 기술, 다양한 감정을 생성할 수 있는 국내 최고 수준의 보이스 AI 기술, 극사실적인 3D 아바타 캐릭터 애니메이션 기술을 적용하여 유저와 깊은 유대 관계가 가능한 버추얼 휴먼을 게임과 비게임 영역에서 선보일 것입니다. 당사는 이러한 기술 개발과 더불어 독보적인 기술력을 보유한 기업 인수 등도 검토하고 있습니다.

III. 재무에 관한 사항

1. 요약재무정보

가. 요약 연결 재무정보

(단위 : 백만원)

구 분	제16기 1분기 (2022년 1분기)	제15기 (2021년)	제14기 (2020년)
I. 유동자산	3,715,667	3,653,733	1,292,531
1. 현금및현금성자산	1,952,772	3,019,311	719,847
2. 유동성당기손익-공정가치측정금융자산	960,792	0	12,070
3. 매출채권	708,946	530,730	462,478
4. 기타유동금융자산	58,844	57,524	54,358
5. 기타유동자산	33,166	45,731	43,056
6. 당기법인세자산	1,147	437	722
II. 비유동자산	2,054,244	1,981,368	426,575
1. 관계기업투자	426,320	394,620	16,701
2. 당기손익-공정가치측정금융자산	92,783	84,851	28,068
3. 기타포괄손익-공정가치측정금융자산	105,527	109,881	71,390
4. 유형자산	228,537	243,749	140,361
5. 무형자산	883,139	828,651	11,643
6. 투자부동산	202,660	183,259	68,679
7. 기타비유동금융자산	49,303	35,782	16,669
8. 기타비유동자산	6,868	4,659	4,863
9. 이연법인세자산	58,342	95,072	68,201
10. 파생상품자산	765	844	0
자산총계	5,769,911	5,635,101	1,719,106
I. 유동부채	529,431	638,188	406,676
II. 비유동부채	393,651	388,668	98,334
부채총계	923,082	1,026,856	505,010
I. 지배기업 소유주지분	4,846,693	4,608,132	1,214,096
1. 자본금	4,907	4,897	4,279
2. 자본잉여금	1,474,070	3,839,098	1,003,771
3. 기타자본	155,056	206,327	168,114
4. 이익잉여금	3,212,660	557,810	37,932
II. 비지배지분	136	112	0
자본총계	4,846,829	4,608,244	1,214,096
부채와자본총계	5,769,911	5,635,101	1,719,106
구 분	2022.01.01~2022.03.31	2021.01.01~2021.12.31	2020.01.01~2020.12.31
	1	1	1
I. 영업수익	523,007	1,886,316	1,670,428

II. 영업비용	211,120	1,246,677	896,557
III. 영업이익	311,887	639,639	773,871
IV. 법인세비용차감전순이익	329,643	750,386	666,768
V. 법인세비용	84,411	230,508	110,501
VI. 분기순이익	245,232	519,878	556,267
지배기업 소유주지분	245,232	519,878	556,267
비지배지분	0	0	0
VII. 기타포괄손익	10,389	17,777	36,179
VIII. 분기총포괄이익	255,621	537,654	592,447
기본주당이익 (단위 : 원) (주1)	5,233	12,022	13,771
희석주당이익 (단위 : 원) (주1)	5,183	11,781	13,524
연결회사에 포함된 회사수	30	28	19

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

나. 요약 별도 재무정보

(단위 : 백만원)

구 분	제16기 1분기 (2022년 1분기)	제15기 (2021년)	제14기 (2020년)
I. 유동자산	3,482,023	3,466,888	1,241,945
1. 현금및현금성자산	1,720,671	2,832,058	661,654
2. 유동성당기손익-공정가치측정금융자산	960,792	0	12,070
3. 매출채권	706,342	525,943	460,026
4. 기타유동금융자산	68,458	70,171	70,180
5. 기타유동자산	25,760	38,716	38,015
II. 비유동자산	2,103,422	2,014,166	406,766
1. 종속 및 관계기업투자	1,388,185	1,294,247	35,877
2. 당기손익-공정가치측정금융자산	108,298	88,809	27,137
3. 기타포괄손익-공정가치측정금융자산	105,527	109,881	71,390
4. 유형자산	184,748	201,143	105,523
5. 무형자산	10,577	10,802	6,921
6. 투자부동산	202,660	183,259	68,679
7. 기타비유동금융자산	52,984	42,013	25,284
8. 기타비유동자산	6,868	4,659	4,861
9. 이연법인세자산	42,809	78,509	61,094
10. 파생상품자산	765	844	0
자산총계	5,585,445	5,481,054	1,648,711
I. 유동부채	447,818	550,907	381,153
II. 비유동부채	333,401	338,068	66,755
부채총계	781,219	888,975	447,908
I. 자본금	4,907	4,897	4,279
II. 자본잉여금	2,479,871	4,861,996	2,026,668
III. 기타자본	85,595	134,804	121,676
IV. 이익잉여금(결손금)	2,233,852	(409,618)	(951,820)

자본총계	4,804,226	4,592,079	1,200,803
부채와자본총계	5,585,445	5,481,054	1,648,711
종속·관계·공동기업 투자주식의 평가방법	원가법	원가법	원가법
구 분	2022.01.01~2022.03.31	2021.01.01~2021.12.31	2020.01.01~2020.12.31
I. 영업수익	498,635	1,828,374	95,437
II. 영업비용	205,673	1,131,999	224,449
III. 영업이익(손실)	292,962	696,375	(129,012)
IV. 법인세비용차감전순이익(손실)	316,830	779,476	(55,728)
V. 법인세비용(수익)	82,977	237,274	(60,880)
VI. 분기순이익	233,852	542,202	5,152
VII. 기타포괄손익	(14,120)	20,281	36,789
VII. 분기총포괄이익	219,733	562,483	41,941
기본주당이익 (단위 : 원) (주1)	4,990	12,538	128
희석주당이익 (단위 : 원) (주1)	4,943	12,287	125

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

2. 연결재무제표

연결 재무상태표

제 16 기 1분기말 2022.03.31 현재

제 15 기말 2021.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 16 기 1분기말	제 15 기말
자산		
유동자산	3,715,666,932,217	3,653,732,581,737
현금및현금성자산	1,952,772,453,321	3,019,311,209,614
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	960,791,605,867	0
매출채권	708,945,848,024	530,729,986,601
기타유동금융자산	58,844,135,349	57,523,863,408
기타유동자산	33,165,652,552	45,730,971,026
당기법인세자산	1,147,237,104	436,551,088
비유동자산	2,054,243,901,069	1,981,368,142,586
관계기업투자	426,319,809,241	394,620,012,556
당기손익-공정가치측정금융자산	92,783,540,495	84,851,005,236
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	105,526,775,908	109,880,529,515
유형자산	228,537,034,211	243,749,482,430
무형자산	883,138,804,022	828,650,752,955
투자부동산	202,659,960,668	183,259,224,984
기타비유동금융자산	49,303,003,399	35,782,143,146
기타비유동자산	6,867,928,464	4,658,866,340
이연법인세자산	58,341,909,414	95,071,947,962
파생상품자산	765,135,247	844,177,462
자산총계	5,769,910,833,286	5,635,100,724,323
부채		
유동부채	529,431,431,420	638,188,239,035
단기차입금 및 유동성장기차입금	535,232,000	0
기타유동금융부채	256,921,791,397	382,490,327,642
기타유동부채	91,594,191,018	104,238,483,120
유동성충당부채	38,428,706,730	37,529,676,257
당기법인세부채	141,951,510,275	113,929,752,016
비유동부채	393,650,654,415	388,668,176,517
장기차입금	553,617,000	0
당기손익-공정가치측정금융부채	200,970,952,776	197,309,714,124
순확정급여부채	20,374,245,378	17,755,434,959
충당부채	12,693,555,535	12,607,875,339

기타비유동금융부채	157,404,412,075	159,157,016,149
이연법인세부채	1,653,871,651	1,838,135,946
부채총계	923,082,085,835	1,026,856,415,552
자본		
지배기업의 소유주지분	4,846,692,571,849	4,608,131,938,934
자본금	4,907,204,500	4,896,704,500
자본잉여금	1,474,069,861,520	3,839,098,492,238
기타자본	155,055,920,948	206,327,037,338
이익잉여금	3,212,659,584,881	557,809,704,858
비지배지분	136,175,602	112,369,837
자본총계	4,846,828,747,451	4,608,244,308,771
자본과부채총계	5,769,910,833,286	5,635,100,724,323

연결 포괄손익계산서

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

제 15 기 1분기 2021.01.01 부터 2021.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 16 기 1분기		제 15 기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익	523,007,204,325	523,007,204,325	460,993,100,237	460,993,100,237
영업비용	211,120,154,026	211,120,154,026	233,815,142,881	233,815,142,881
영업이익	311,887,050,299	311,887,050,299	227,177,957,356	227,177,957,356
기타수익	36,738,590,994	36,738,590,994	52,836,438,779	52,836,438,779
기타비용	15,121,553,913	15,121,553,913	7,691,957,399	7,691,957,399
금융수익	6,665,242,167	6,665,242,167	845,562,734	845,562,734
금융비용	1,653,235,442	1,653,235,442	1,709,246,702	1,709,246,702
지분법손익	(8,873,109,567)	(8,873,109,567)	(81,024,226)	(81,024,226)
법인세비용차감전순이익	329,642,984,538	329,642,984,538	271,377,730,542	271,377,730,542
법인세비용	84,410,674,820	84,410,674,820	77,359,593,225	77,359,593,225
분기순이익	245,232,309,718	245,232,309,718	194,018,137,317	194,018,137,317
기타포괄손익	10,388,710,448	10,388,710,448	2,912,874,808	2,912,874,808
후속적으로 당기손익으로 재분류되지 않는 항목:				
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	(14,116,610,328)	(14,116,610,328)	3,617,583,273	3,617,583,273
후속적으로 당기손익으로 재분류되는 항목:				
지분법자본변동	(315,732,433)	(315,732,433)	0	0
해외사업환산손익	24,821,053,209	24,821,053,209	(704,708,465)	(704,708,465)
분기총포괄이익	255,621,020,166	255,621,020,166	196,931,012,125	196,931,012,125
분기순손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분	245,232,307,986	245,232,307,986	194,018,137,248	194,018,137,248
비지배지분	1,732	1,732	69	69
총포괄손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분	255,621,018,455	255,621,018,455	196,931,012,260	196,931,012,260
비지배지분	1,711	1,711	(135)	(135)
주당이익				
기본주당이익(손실) (단위 : 원)	5,233	5,233	4,780	4,780
희석주당이익(손실) (단위 : 원)	5,183	5,183	4,649	4,649

연결 자본변동표

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

제 15 기 1분기 2021.01.01 부터 2021.03.31 까지

(단위 : 원)

	자본						
	소계					비지배지분	자본 합계
	자본금	자본잉여금	기타자본	이익잉여금(결손금)	소계 합계		
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		1,214,095,693,767
총포괄손익:							
분기순이익	0	0	0	194,018,137,248	194,018,137,248	69	194,018,137,317
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	3,617,583,273	0	3,617,583,273	0	3,617,583,273
지분법자본변동	0	0	0	0	0	0	0
해외사업환산차이	0	0	(704,708,261)	0	(704,708,261)	(204)	(704,708,465)
자본에 직접 인식된 주주의 거래:							
종속기업 유상증자	0	0	0	0	0	7,581	7,581
주식선택권의 행사 등	100,000	2,407,475	(1,492,875)	0	1,014,600	0	1,014,600
주식보상비용	0	0	10,027,334,680	0	10,027,334,680	0	10,027,334,680
주주 증여	0	0	0	0	0	0	0
자본준비금의 이입	0	0	0	0	0	0	0
2021.03.31 (기말자본)	4,278,618,500	1,003,773,602,044	181,052,651,003	231,950,183,760	1,421,055,055,307	7,446	1,421,055,062,753
2022.01.01 (기초자본)	4,896,704,500	3,839,098,492,238	206,327,037,338	557,809,704,858	4,608,131,938,934	112,369,837	4,608,244,308,771
총포괄손익:							
분기순이익	0	0	0	245,232,307,986	245,232,307,986	1,732	245,232,309,718
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	(14,116,610,328)	0	(14,116,610,328)		(14,116,610,328)
지분법자본변동	0	0	(315,732,433)	0	(315,732,433)		(315,732,433)
해외사업환산차이	0	0	24,821,053,230	0	24,821,053,230	(21)	24,821,053,209
자본에 직접 인식된 주주의 거래:							
종속기업 유상증자	0	(11,230)	0	0	(11,230)	11,230	0
주식선택권의 행사 등	10,500,000	(4,714,156,125)	(1,671,942,875)	0	(6,375,599,000)	0	(6,375,599,000)
주식보상비용	0	0	292,603,707	0	292,603,707	23,792,824	316,396,531
주주 증여	0	49,303,108,674	(60,280,487,691)	0	(10,977,379,017)	0	(10,977,379,017)
자본준비금의 이입	0	(2,409,617,572,037)	0	2,409,617,572,037	0	0	0
2022.03.31 (기말자본)	4,907,204,500	1,474,069,861,520	155,055,920,948	3,212,659,584,881	4,846,692,571,849	136,175,602	4,846,828,747,451

연결 현금흐름표

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

제 15 기 1분기 2021.01.01 부터 2021.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 16 기 1분기	제 15 기 1분기
영업활동으로 인한 현금흐름	9,103,897,415	155,246,745,184
영업에서 창출된 현금	20,611,939,301	144,508,685,388
이자수취	6,290,989,243	184,048,025
이자지급	(2,469,207,559)	(1,614,090,968)
법인세 환급(납부)	(15,329,823,570)	12,168,102,739
투자활동으로 인한 현금흐름	(1,063,142,264,309)	(139,114,322,229)
1. 투자활동으로 인한 현금유입액	1,377,324,402	15,000,498,620
단기금융상품의 감소	0	14,410,000,000
단기대여금의 회수	0	70,168,439
장기금융상품의 감소	0	154,477,844
장기대여금의 회수	173,911,389	0
당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	51,526,530	0
보증금의 감소	367,167,472	275,444,581
리스채권의 회수	780,176,334	85,034,413
유형자산의 처분	4,542,677	0
무형자산의 처분	0	3,000
장기선급금의 감소	0	5,370,343
2. 투자활동으로 인한 현금유출액	(1,064,519,588,711)	(154,114,820,849)
단기금융상품의 증가	(840,800,000)	0
단기대여금의 증가	(100,000,000)	0
장기금융상품의 증가	(12,042,777,046)	0
장기대여금의 증가	(200,000,000)	0
당기손익-공정가치측정금융자산의 취득	(970,088,295,693)	(8,491,169,744)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 취득	(15,117,433,053)	0
보증금의 증가	(3,447,322,940)	(13,251,556,365)
유형자산의 취득	(6,029,026,195)	(8,589,136,744)
무형자산의 취득	(513,288,677)	(2,343,351,641)
투자부동산의 취득	(7,044,516,772)	(95,197,307,297)
정부보조금의 반환	(902,950,000)	0
관계기업투자의 취득	(33,764,906,935)	(25,659,874,089)
사업결합으로 인한 현금유출	(12,188,981,518)	0
장기선급금의 증가	(2,239,289,882)	(62,266,087)
파생상품부채의 감소	0	(520,158,882)
재무활동으로 인한 현금흐름	(24,353,171,622)	(8,729,265,136)

1.재무활동으로 인한 현금유입액	107,526,000	1,022,181
주식선택권의 행사	107,526,000	1,014,600
비지배지분의 증가	0	7,581
2.재무활동으로 인한 현금유출액	(24,460,697,622)	(8,730,287,317)
유동성장기채무의 상환	0	(1,000,000,000)
당기손익-공정가치측정금융부채의 상환	(11,642,400,000)	0
리스부채의 상환	(12,818,297,622)	(7,730,287,317)
현금및현금성자산의 증가(감소)	(1,078,391,538,516)	7,403,157,819
분기초 현금및현금성자산	3,019,311,209,614	719,846,888,147
현금및현금성자산의 환율변동효과	11,852,782,223	22,949,959,933
분기말 현금및현금성자산	1,952,772,453,321	750,200,005,899

3. 연결재무제표 주석

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

제15기 1분기: 2021년 1월 1일부터 2021년 3월 31일까지

주식회사 크래프톤과 그 종속기업

1. 일반적인 사항

기준서 제1110호 '연결재무제표'에 의한 지배기업인 주식회사 크래프톤(이하 "지배기업")은 주식회사 블루홀스튜디오 등 30개의 종속기업(이하 주식회사 크래프톤 및 종속기업을 일괄하여 "연결회사")을 연결대상으로 하여 분기연결재무제표를 작성하였습니다.

1.1. 회사의 개요

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

지배기업은 2021년 8월 10일에 유가증권시장에 상장하였습니다.

수차례의 주식선택권의 행사 및 유상증자 등과 2021년 5월 4일자로 실시한 5:1 액면분할을 통하여 당분기말 현재 지배기업의 자본금은 보통주 4,907백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

주주명	소유주식수(주)	지분율
장병규	7,133,651	14.54%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.53%
국민연금공단	2,831,211	5.77%
자기주식	2,167,418	4.42%
기타	30,298,125	61.74%
합계	49,072,045	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
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
SDS Interactive Canada Inc.	캐나다	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
(주)비트원어스	대한민국	100	100	12월	데이터베이스 검색, 개발 및 판매
(주)드림오션	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
(주)핑스플로우	대한민국	81.5	81.5	12월	소프트웨어 개발 및 공급
(주)팁도우게임즈	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 판매업
Krafton Global GP, LLC	미국	100	100	12월	투자
Krafton Global, LP	미국	100	100	12월	투자
Thingsflow Inc.	일본	81.5	81.5	12월	모바일 어플리케이션 개발 및 판매
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
Unknown Worlds Entertainment, Ltd (UK)	영국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
(주)5민랩(*1)	대한민국	100	-	12월	게임 소프트웨어 개발 및 공급
(주)740게임즈(*1)	대한민국	100	-	12월	유선온라인게임 소프트웨어 개발 및 공급

(*1) 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	당기순손익	당기총포괄손익
(주)블루홀스튜디오	12,847,423	26,649,111	3,928,341	(1,044,772)	(1,044,772)
En Masse Entertainment, Inc.	10,747,286	50,349,974	-	878,354	878,354
라이징윙스(주)	9,918,525	47,113,132	3,023,769	6,146,189	6,146,189
PUBG Santa Monica, Inc.	25,364,212	12,771,173	11,468,215	1,155,396	1,020,106
PUBG Amsterdam B.V.	19,603,889	10,992,707	4,980,679	(2,453,322)	(2,441,372)
PUBG Shanghai	13,906,804	2,675,353	1,966,875	322,453	322,482
PUBG Mad Glory, LLC	12,767,163	7,041,138	7,684,850	433,654	515,213
KP PTE. LTD.	636,030	686,473	-	(8,632)	(8,632)
Striking Distance Studios, Inc.	45,134,176	29,951,965	35,011,245	1,718,219	1,719,884
PUBG JAPAN Corporation	5,870,949	3,652,348	2,344,925	1,005,314	1,005,248
Striking Distance Studios Spain, S.L.	3,552,923	1,752,602	967,186	147,778	147,778
KRAFTON Ventures, Inc.	2,453,015	272	-	(6,231)	(6,231)
Krafton Ventures, L.L.C.	77,903	-	-	-	-
Krafton Ventures Fund, L.P.	2,258,791	-	-	(5)	(5)
Bonus XP, Inc.	7,056,691	19,931,761	35,759	(2,625,577)	(2,625,577)
PUBG Entertainment, Inc.	969	1,007,049	-	(127,278)	(127,278)
Indestructible Frying Pan, LLC	-	22,980	-	(425)	(425)
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	3,873,618	452,178	1,225,501	173,282	171,000
SDS Interactive Canada Inc.	1,239,112	1,127,783	666,992	(39,892)	(39,892)
(주)비트원어스	3,985,345	1,184,316	532,406	20,730	20,730
(주)드림모션	8,415,741	1,483,559	1,198,580	579,348	579,348
(주)핑스플로우	5,521,092	12,489,952	1,401,453	(1,211,379)	(1,211,379)
(주)팁투우게임즈	101,662	11,750	-	(2,134)	(2,134)
Krafton Global GP, LLC	242,099	-	-	(60)	(60)
Krafton Global, LP	1,767,702	-	-	(68,746)	(68,746)
Thingsflow Inc.	265,429	9,828	-	(44,040)	(44,040)
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	143,639,179	47,302,478	14,753,011	11,738,628	35,611,566
Unknown Worlds Entertainment, Ltd (UK)	-	-	-	-	-
(주)5민렙(*2)	29,448,555	18,862,989	-	-	-
(주)740게임즈(*2)	7,824	-	-	-	-

(*1) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

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

(단위:천원)

종속기업명	전기말(*1)		전분기(*1)		
	자산총계	부채총계	영업수익	당기순손익	당기총포괄손익
㈜블루홀스튜디오	13,334,336	33,195,517	6,790,879	(2,694,658)	(2,694,658)
En Masse Entertainment, Inc.	10,851,729	50,252,251	(2,118)	(606,624)	(1,969,779)
라이징윙스㈜	9,804,394	52,440,199	5,772,641	(313,069)	(313,069)
PUBG Santa Monica, Inc.	28,730,348	18,123,791	6,675,388	1,613,922	1,798,356
PUBG Amsterdam B.V.	23,735,877	13,064,126	5,072,238	(1,196,494)	(1,189,980)
㈜레드사하라스튜디오(*2)	163,747	17,129,159	24,781	909,035	909,035
PUBG Shanghai	17,671,569	6,504,702	3,241,472	1,611,741	1,792,968
PUBG Mad Glory, LLC	13,095,178	7,759,305	4,917,383	293,022	433,238
KP PTE. LTD.	624,515	665,411	-	(8,671)	(10,875)
Striking Distance Studios, Inc.	46,066,733	26,002,916	15,686,184	924,196	1,431,799
PUBG JAPAN Corporation	6,470,711	4,757,101	1,669,728	94,460	56,098
Striking Distance Studios Spain, S.L.	3,922,879	2,225,690	639,395	51,538	40,098
KRAFTON Ventures, Inc.	2,458,123	-	-	(2,565)	88,069
Krafton Ventures, L.L.C.	76,767	-	-	(627)	2,381
Krafton Ventures Fund, L.P.	2,211,597	-	-	(17,250)	68,085
Bonus XP, Inc.	7,308,387	17,339,220	119,674	(2,323,410)	(2,408,301)
PUBG Entertainment, Inc.	948	860,783	-	(86,035)	(99,370)
Indestructible Frying Pan, LLC	-	22,082	-	(560)	(1,298)
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	2,998,012	807,584	508,354	19,917	(39,122)
SDS Interactive Canada Inc.(*3)	534,376	485,797	-	-	-
㈜비트윈어스(*3)	3,969,941	1,173,970	-	-	-
㈜드림모션(*3)	8,373,073	1,992,597	-	-	-
㈜명스플로우(*3)	6,463,407	12,199,833	-	-	-
㈜팁도우게임즈(*3)	102,557	10,512	-	-	-
Krafton Global GP, LLC(*3)	-	-	-	-	-
Krafton Global, LP(*3)	1,576,787	1,675,186	-	-	-
Thingsflow Inc.(*3)	309,062	-	-	-	-
Unknown Worlds Entertainment, Inc.(*3)	111,399,426	51,998,959	-	-	-
Unknown Worlds Entertainment, Ltd (UK)(*3)	-	-	-	-	-

(*1) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

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

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

1.4. 연결범위의 변동

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

(1) 당분기

기업명	사 유
(주)5민랩	인수
(주)740게임즈	

(2) 전분기

기업명	사 유
(주)비트원어스	신규 설립
SDS Interactive Canada Inc.	

당분기 및 전분기 중 연결재무제표의 작성대상에서 제외된 종속기업은 존재하지 않습니다.

2. 중요한 회계정책

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

2.1 재무제표 작성기준

연결회사의 2022년 3월 31일로 종료하는 3개월 보고기간에 대한 중간요약연결재무제표는 기업회계기준서 제1034호 '중간재무보고'에 따라 작성되었습니다.

중간요약연결재무제표는 연차연결재무제표에 기재할 것으로 요구되는 모든 정보 및 주석사항을 포함하고 있지 아니하므로, 2021년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

2.1.1 연결회사가 채택한 제·개정 기준서 및 해석서

연결회사는 2022년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제·개정 기준서 및 해석서를 신규로 적용하였습니다.

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

코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등이 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. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

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

사업결합 시 인식할 자산과 부채의 정의를 개정된 재무보고를 위한 개념체계를 참조하도록 개정되었으나, 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채 및 우발자산' 및 해석서 제 2121호 '부담금'의 적용범위에 포함되는 부채 및 우발부채에 대해서는 해당 기준서를 적용하도록 예외를 추가하고, 우발자산이 취득일에 인식되지 않는다는 점을 명확히 하였습니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(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 취득원가에서 차감하는 것을 금지하고 있습니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(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. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(5) 한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020

한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

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

2.1.2 연결회사가 적용하지 않은 제·개정 기준서 및 해석서

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

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

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

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

중요한 회계정책을 정의하고 공시하도록 하며, 중요성 개념을 적용하는 방법에 대한 지침을 제공하기 위하여 국제회계기준 실무서 2 '회계정책 공시'를 개정하였습니다.

동 개정 사항은 2023년 1월 1일 이후 최초로 시작하는 회계연도부터 적용되며 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인한 재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

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

회계추정을 정의하고, 회계정책의 변경과 구별하는 방법을 명확히 하였습니다. 동 개정 사항은 2023년 1월 1일 이후 최초로 시작하는 회계연도부터 적용되며 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

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

자산 또는 부채가 최초로 인식되는 거래의 최초 인식 예외 요건에 거래시점 동일한 가산할 일시적차이와 차감할 일시적차이를 발생시키지 않는 거래라는 요건을 추가하였습니다. 동 개정사항은 2023년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용하며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(5) 기업회계기준서 제1117호 '보험계약' 제정

기업회계기준서 제1117호 '보험계약'은 기업회계기준서 제1104호 '보험계약'을 대체합니다. 보험계약에 따른 모든 현금흐름을 추정하고 보고시점의 가정과 위험을 반영한 할인율을 사용하여 보험부채를 측정하고, 매 회계연도별로 계약자에게 제공한 서비스(보험보장)를 반영하여 수익을 발생주의로 인식하도록 합니다. 또한, 보험사건과 관계없이 보험계약자에게 지급하는 투자요소(해약/만기환급금)는 보험수익에서 제외하며, 보험손익과 투자손익을 구분 표시하여 정보이용자가 손익의 원천을 확인할 수 있도록 하였습니다. 동 기준서는 2023년 1월 1일 이후 최초로 시작하는 회계연도부터 적용되며, 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'을 적용한 기업은 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

2.2 회계정책

분기연결재무제표의 작성에 적용된 유의적 회계정책과 계산방법은 주석 2.1.1에서 설명하는 제·개정 기준서의 적용으로 인한 변경 사항을 제외하고는 2021년 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 2021년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표 작성에 적용된 회계추정 및 가정과 동일합니다.

4. 공정가치

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

(단위:천원)

구분	당분기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정된 자산				
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	960,791,606	960,791,606	-	-
당기손익-공정가치측정금융자산	92,783,540	92,783,540	84,851,005	84,851,005
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	105,526,776	105,526,776	109,880,530	109,880,530
파생상품자산	765,135	765,135	844,177	844,177
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	1,952,772,453	1,952,772,453	3,019,311,210	3,019,311,210
매출채권	708,945,848	708,945,848	530,729,987	530,729,987
기타유동금융자산	55,475,701	55,475,701	54,186,910	54,186,910
기타비유동금융자산	45,116,053	45,116,053	30,795,939	30,795,939
기타금융자산				
유동리스채권	3,368,434	3,368,434	3,336,953	3,336,953
비유동리스채권	4,186,950	4,186,950	4,986,204	4,986,204
금융자산 합계	3,929,732,496	3,929,732,496	3,838,922,915	3,838,922,915
공정가치로 측정된 부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	200,970,953	200,970,953	197,309,714	197,309,714
상각후원가로 측정된 부채				
단기차입금 및 유동성장기차입금	535,232	535,232	-	-
장기차입금	553,617	553,617	-	-
기타유동금융부채	202,287,483	202,287,483	327,984,126	327,984,126
기타비유동금융부채	44,320,015	44,320,015	40,459,747	40,459,747
기타금융부채				
유동리스부채	54,634,308	54,634,308	54,506,202	54,506,202
비유동리스부채	113,084,397	113,084,397	118,697,269	118,697,269
금융부채 합계	616,386,005	616,386,005	738,957,058	738,957,058

(2) 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 측정치

가. 공정가치 서열체계 및 측정방법

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

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

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

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

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채

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

(당분기말)

(단위:천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	959,989,731	93,585,415	1,053,575,146
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	90,400,712	-	15,126,064	105,526,776
파생상품자산	-	-	765,135	765,135
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	200,970,953	200,970,953

(전기말)

(단위:천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	-	84,851,005	84,851,005
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	99,871,898	-	10,008,632	109,880,530
파생상품자산	-	-	844,177	844,177
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	197,309,714	197,309,714

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

(단위:천원)

구 분	공정가치 금액		수준	가치평가기법		투입변수
	당분기말	전기말		당분기말	전기말	
당기손익-공정가치측정 금융자산	959,989,731	-	2	현금흐름할인법	-	-
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산	15,126,064	10,008,632	3	원가기준접근법(*1)		취득원가
파생상품자산	765,135	844,177	3	이항모형(TF 모형)		피투자회사 보유자산의 공정가치, 연환산 주가변동성 등
당기손익-공정가치측정 금융부채	200,970,953	197,309,714	3	현금흐름할인법(*2)		신용등급 고려한 할인율 등

연결회사가 보유하고 있는 금융자산은 피투자기업으로부터 공정가치 측정을 위한 충분한 정보 (*1) 보를 얻을 수 없으며, 과거 또는 당분기에 유의적인 가치변동이 없는 것으로 판단되므로 원가를 공정가치의 최선의 추정치로 평가하였습니다.

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

다. 수준 2와 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

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

(3) 금융자산과 금융부채의 상계

연결회사는 마켓사업자에 대하여 기업회계기준서 제1032호 문단 42의 상계기준을 충족하는 매출채권과 매입채무를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액으로 연결재무제표에 표시되고 있으며, 당분기말 현재 매출채권과 상계된 매입채무 금액은 17,426백만원 (전기말 14,301백만원)입니다.

5. 사용이 제한된 예금 등

보고기간종료일 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	거래처	당분기말	전기말	제한내용
기타유동금융자산	(주)우리은행	4,490,958	4,490,958	(*1)
	중소기업은행	200,000	-	(*2)
기타비유동금융자산	(주)신한은행	1,787,649	1,787,649	(*1)
	한국증권금융(주)	12,000,000	-	(*3)
합계		18,478,607	6,278,607	

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

(*2) 법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다.(주석12 참조).

(*3) 우리사주조합 대출금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다.(주석12 참조).

6. 관계기업투자

지분법을 적용하는 투자지분의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
기초	394,620,013	16,700,536
취득	40,888,639	25,659,874
지분법손익	(8,873,110)	(81,024)
지분법자본변동	(315,731)	-
기말	426,319,811	42,279,386

7. 유형자산 및 리스

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

(당분기)

(단위:천원)

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

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

(*2) 환율변동 효과가 포함되어 있습니다.

(전분기)

(단위:천원)

구분	차량운반구	공구와기구	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	-	-	17,535,941	17,791,772	81,274,386	23,759,311	140,361,410
취득	-	3,119	4,523,938	169,579	95,008,015	3,690,505	103,395,156
감가상각비	(1,950)	(16,654)	(1,622,220)	(1,428,267)	(10,323,247)	-	(13,392,338)
대체(*1)	21,446	298,616	(320,062)	107,388	-	(10,451,298)	(10,343,910)
기타증감(*2)	340	(6,428)	214,343	212,327	368,545	31,327	820,454
기말 순장부금액	19,836	278,653	20,331,940	16,852,799	166,327,699	17,029,845	220,840,772

(*1) 건설중인자산에서 무형자산 및 투자부동산으로 각각 1,944,556천원 및 8,399,354천원 대체되었습니다.

(*2) 환율변동 효과가 포함되어 있습니다.

(2) 리스와 관련하여 인식된 금액

리스와 관련하여 연결재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
사용권자산(*1)		
부동산	156,650,270	161,438,528
차량운반구	197,833	-
소계	156,848,103	161,438,528
리스채권(*2)		
유동	3,368,434	3,336,953
비유동	4,186,950	4,986,204
소계	7,555,384	8,323,157
자산 합계	164,403,487	169,761,685
리스부채(*3)		
유동	54,634,308	54,506,202
비유동	113,084,397	118,697,269
부채 합계	167,718,705	173,203,471

(*1) 재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

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

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

당분기 중 증가된 사용권자산은 7,091,902천원(전분기: 95,008,015천원)입니다.

리스와 관련하여 연결손익계산서에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
사용권자산의 감가상각비		
부동산	(12,225,290)	(10,323,247)
리스부채에 대한 이자비용(금융비용에 포함)	(1,542,873)	(1,611,402)
단기리스료(영업비용에 포함)	(297,596)	(228,947)
소액리스료(영업비용에 포함)	(65,895)	(54,594)
전대리스에서 발생한 수익(매출액에 포함)	2,030,126	1,981,894
리스채권에 대한 이자수익(금융수익에 포함)	63,520	13,796

당분기 중 리스의 총 현금유출은 14,724,662천원(전분기: 9,625,229천원)입니다.

8. 무형자산

당분기 및 전분기 중 연결회사의 무형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위:천원)

구분	소프트웨어	산업재산권	회원권	영업권	기타의무형자산	합계
기초 순장부금액	8,735,823	788,016	1,338,951	808,552,512	9,235,451	828,650,753
사업결합으로 인한 증감	64,350	6,295	-	31,592,294	-	31,662,939
취득	598,153	4,015	-	-	-	602,168
무형자산상각비	(684,443)	(66,393)	(17,359)	-	(976,916)	(1,745,111)
손상차손	(314)	-	-	-	-	(314)
대체(*1)	-	30,228	-	-	-	30,228
기타증감(*2)	9,944	-	-	23,872,938	55,258	23,938,140
기말 순장부금액	8,723,513	762,161	1,321,592	864,017,744	8,313,793	883,138,803

(*1) 장기선급금에서 30,228천원 대체되었습니다.

(*2) 환율변동 효과가 포함되어 있습니다.

(전분기)

(단위:천원)

구분	소프트웨어	산업재산권	회원권	영업권	기타의무형자산	건설중인무형자산	합계
기초 순장부금액	5,963,963	745,041	679,323	-	4,254,998	-	11,643,325
취득	2,231,020	-	-	-	109,766	2,565	2,343,351
처분	-	(4)	-	-	-	-	(4)
무형자산상각비	(602,542)	(49,731)	-	-	(762,142)	-	(1,414,415)
대체(*1)	1,944,556	-	-	-	-	-	1,944,556
기타증감(*2)	7,936	(289)	-	-	165,171	(10)	172,808
기말 순장부금액	9,544,933	695,017	679,323	-	3,767,793	2,555	14,689,621

(*1) 건설중인자산에서 1,944,556천원 대체되었습니다.

(*2) 환율변동 효과가 포함되어 있습니다.

9. 투자부동산

당분기와 전분기 중 연결회사의 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위:천원)

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

(*) 건설중인자산에서 12,542,402천원이 대체되었습니다.

(전분기)

(단위:천원)

구분	토지	건물	합계
기초	59,278,258	9,400,874	68,679,132
취득	67,186,096	17,400,810	84,586,906
감가상각	-	(104,513)	(104,513)
대체(*)	7,606,733	792,621	8,399,354
기말	134,071,087	27,489,792	161,560,879

(*) 건설중인자산에서 8,399,354천원이 대체되었습니다.

10. 순확정급여부채

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

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
확정급여부채의 현재가치	20,374,245	17,755,435

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
당기근무원가	1,410,221	770,703
이자비용	78,620	42,222
과거근무원가 및 정산 손익	-	(3,815,075)
합계	1,488,841	(3,002,150)

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 3,371,634천원(전분기:5,787,385천원)입니다.

11. 총당부채

당분기 및 전분기 중 총당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		전분기	
	복구총당부채	기타총당부채	복구총당부채	기타총당부채
기초	12,607,875	37,529,676	5,289,452	44,762,724
설정액(*)	93,319	899,031	6,970,075	2,957,363
환율차이	(7,638)	-	(5,467)	-
기말	12,693,556	38,428,707	12,254,060	47,720,087
유동항목	-	38,428,707	-	47,720,087
비유동항목	12,693,556	-	12,254,060	-

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

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)
Thunder Tier One (PC)	Valve Corporation	전세계
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본,인도
	Apple	한국,일본,인도
	㈜삼성전자	한국
	Coda Payments Pte.Ltd	인도
PUBG NEW STATE (Mobile)	Google	전세계
	Apple	전세계
	㈜삼성전자	전세계
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Stadia)	Google	유럽 일부,미국
Subnautica, Subnautica: Below Zero(PC)	Valve Corporation	전세계
	Epic Games, Inc	전세계

연결회사는 상기 계약을 포함하여 국내외의 8개 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 최종사용자로부터 발생한 매출액의 일정률을 지급하고 있습니다.

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

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Console)	Microsoft Corporation	전세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	(주)카카오게임즈	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited	중국
	Proxima Beta Pte.Limited	전세계
Subnautica, Subnautica: Below Zero(Console)	Microsoft Corporation	전세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	전세계
	Nintendo Co., Ltd.	전세계
	Bandai Namco Entertainment America INC.	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 지급하고 있습니다.

(5) 계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 연결회사가 피소된 소송사건은 2건(주식매수선택권 관련 손해배상, 인도 서비스 관련 소송)이 있으며, 연결회사가 제소한 소송사건 8건(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 1,882백만원, 법인카드 한도 및 차입금과 관련하여 종속회사 경영진으로부터 426백만원, 차입금과 관련하여 신용보증기금으로부터 492백만원, 사무실 임차료 지급과 관련하여 Citibank N.A로부터 USD 2,594천의 지급보증을 제공받고 있습니다.

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

종속기업	보증 등의 내용	보증 제공처	통화	보증 또는 담보 금액
Striking Distance Studios, Inc.	임차료 관련 지급보증	Sunset Building Company, LLC	USD	2,280,000
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	2,035,805

(8) 당분기말 현재 크래프톤타워의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련하여 연결회사의 금융상품 6,279백만원, 우리사주조합 대출금과 관련하여 연결회사의 금융상품이 12,000백만원, 법인카드와 관련하여 금융상품 200백만원이 담보로 제공되어 있습니다.

(9) 당분기말 현재 연결회사는 차입금과 관련하여 종속회사 경영진으로부터 223백만원의 부동산 담보를 제공받고 있습니다.

(10) 당분기말 현재 연결회사는 우리은행과 1,500백만원 한도의 대출약정을 체결하고 있으며, 대출잔액은 없습니다.

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

(12) 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 행사가격의 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) 당분기말 현재 연결회사는 관계기업인 미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁66호가 서울시 성동구 성수동2가 333-16 외 4필지에 개발 예정인 업무시설 및 근린생활시설에 대하여 향후 준공 완료 시점부터 10년간 임차하는 책임임대차 계약을 체결하고 있습니다.

13. 자본

(1) 자본금

보고기간종료일 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
발행할 주식의 총수	300,000,000주	300,000,000주
1주당 액면금액	100원	100원
발행한 주식의 수 : 보통주	49,072,045주	48,967,045주

(2) 자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	자본금	자본잉여금			
		주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익	합계
2021년 1월 1일	4,278,519	1,001,694,447	2,076,748	-	1,003,771,195
주식선택권의 행사 등	100	2,407	-	-	2,407
2021년 3월 31일	4,278,619	1,001,696,854	2,076,748	-	1,003,773,602
2022년 1월 1일	4,896,705	3,830,569,171	2,076,705	6,452,617	3,839,098,493
주식선택권의 행사 및 소멸	10,500	1,199,678	(5,913,834)	-	(4,714,156)
주주 증여	-	-	49,303,109	-	49,303,109
자본준비금의 이입	-	(2,409,617,572)	-	-	(2,409,617,572)
종속기업의 유상증자	-	-	(12)	-	(12)
2022년 3월 31일	4,907,205	1,422,151,277	45,465,968	6,452,617	1,474,069,862

(3) 기타자본

보고기간종료일 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
자기주식(*)	-	-
주식선택권(주석14)	45,456,845	46,836,184
기타자본조정	48,462,415	108,742,903
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	45,540,042	59,656,652
순확정급여부채의 재측정요소	(9,450,771)	(9,450,771)
지분법자본변동	(506,203)	(190,471)
해외사업환산손익	25,553,593	732,540
합 계	155,055,921	206,327,037

(*) 자기주식의 취득원가는 0원입니다.

14. 주식기준보상

당분기말 현재 주식기준보상 약정이 적용된 주식선택권의 내역은 다음과 같습니다.

(1) 주식선택권(크래프톤)

구분	제18회-1차	제18회-2차	제18회-3차	제19회-2차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일	2017년 10월 20일
부여수량	158,815주	158,810주	136,125주	354,375주
전기말 잔여수량	35,000주	35,000주	30,000주	20,240주
당분기 행사수량	35,000주	35,000주	30,000주	-
당분기말 잔여수량	-	-	-	20,240주
행사가격	1,003원	1,003원	1,003원	1,452원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무
가득시점	2019년 4월 1일	2020년 4월 1일	2021년 4월 1일	2020년 10월 20일
소멸일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 10월 19일

구분	제19회-3차	제19회-5차	제20회차	제21회차	제22회차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2019년 7월 1일	2019년 8월 1일	2019년 10월 1일
부여수량	303,750주	150,000주	37,500주	29,500주	6,500주
전기말 잔여수량	303,750주	14,500주	37,500주	29,400주	6,500주
당분기 행사수량	-	5,000주	-	-	-
당분기 취소수량	-	-	37,500주	29,400주	6,500주
당분기말 잔여수량	303,750주	9,500주	-	-	-
행사가격	1,452원	1,452원	44,000원	44,000원	44,000원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무
가득시점	2021년 10월 20일	2020년 10월 20일	2021년 6월 30일(35%)	2021년 7월 31일(35%)	2021년 9월 30일(35%)
			2022년 6월 30일(35%)	2022년 7월 31일(35%)	2022년 9월 30일(35%)
			2023년 6월 30일(30%)	2023년 7월 31일(30%)	2023년 9월 30일(30%)
소멸일	2026년 10월 19일	2025년 10월 19일	2028년 6월 30일	2028년 7월 31일	2028년 9월 30일

구분	제 23회차	제 24회차	제 25회차	제 26회차	제 27회차
결제방식	주식결제형 현금결제형	주식결제형 현금결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일	2022년 3월 31일
부여수량	50,000주	650,000주	178,750주	2,500주	60,000주
전기말 잔여수량	50,000주	650,000주	175,000주	2,500주	-
당분기 부여수량	-	-	-	-	60,000주
당분기 취소수량	-	-	8,000주	-	-
당분기말 잔여수량	50,000주	650,000주	167,000주	2,500주	60,000주
행사가격	144,000원	144,000원	190,000원	190,000원	279,310원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무
가득시점	2022년 11월 5일(35%)	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우 각각 25% 씩 가득	2023년 3월 31일(35%)	2023년 3월 31일(70%)	2024년 3월 31일(35%)
	2023년 11월 5일(35%)		2024년 3월 31일(35%)	2024년 3월 31일(30%)	2025년 3월 31일(35%)
	2024년 11월 5일(30%)		2025년 3월 31일(30%)		2026년 3월 31일(30%)
소멸일	2032년 11월 4일	2032년 11월 4일	2028년 3월 30일	2025년 3월 30일(70%) 2027년 3월 30일(30%)	2029년 3월 30일

(*) 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
전기말 잔여수량	60주	500주	290주
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	23,063개	28,000개	26,188개	3,750개	56,500개
당분기말 잔여수량	9,000개	9,000개	8,390개	1,125개	24,125개
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	17,750개	4,500개	7,500개	51,225개	1,500개
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	2,500개	4,500개	2,250개	6,000개
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

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

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

(4) 당분기말 현재 행사가능한 주식선택권(크래프트)은 333,490주이며, 가중평균 행사 가격

은 1,452원입니다. 또한 당분기말 현재 행사가능한 주식선택권(명스플로우)은 없습니다.

(5) 당분기말 현재 행사가능한 주가연계 현금보상은 79,553주이며, 가중평균 행사 가격은 23,303원입니다.

(6) 당분기와 전분기 중 발생한 연결회사의 종업원에게 부여된 주식선택권 및 성과보상계약과 관련한 보상원가의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
총보상원가		
- 영업비용(*)	(53,224,280)	10,027,335

(*) 당분기 중 연결회사의 주주는 보유하고 있던 연결회사의 주식 및 현금을 임직원에게 무상으로 증여하였습니다. 이에 따라 연결회사는 주식기준보상 회계처리를 적용하여 주식의 공정가치와 가득기간에 근거한 금액을 주식보상비용과 자본으로 계상하였습니다.

15. 고객과의 계약에서 생기는 수익

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

(단위:천원)

구 분		당분기	전분기
기간에 걸쳐 이전	PC	101,641,665	66,068,216
	모바일	395,919,311	378,833,767
	콘솔	8,089,660	4,019,347
	기타	4,488,100	10,280,895
한 시점에 이전	PC	4,494,379	-
	콘솔	6,939,671	-
	기타	1,434,418	1,790,875
합계		523,007,204	460,993,100

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

(단위:천원)

지역	당분기		전분기	
	매출액	비율	매출액	비율
아시아	449,458,785	85.94%	402,892,038	87.39%
대한민국	28,256,550	5.40%	26,091,893	5.66%
아메리카/유럽	43,752,859	8.37%	23,352,451	5.07%
기타	1,539,010	0.29%	8,656,718	1.88%
합계	523,007,204	100.00%	460,993,100	100.00%

16. 영업비용

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	당분기	전분기
앱수수료/매출원가	51,605,745	35,782,234
급여 및 상여	91,232,234	74,268,829
퇴직급여	4,860,475	2,785,235
복리후생비	14,437,961	7,676,052
여비교통비	1,518,702	461,832
감가상각비	17,478,912	13,392,338
감가상각비-투자부동산	186,183	104,513
무형자산상각비	1,745,111	1,414,415
지급임차료	502,540	67,149
보험료	846,096	573,351
소모품비	984,959	2,118,356
지급수수료	55,947,169	76,132,601
광고선전비	17,477,745	7,443,378
주식보상비용	(53,224,280)	10,027,335
대손상각비(환입)	2,539,984	(264,169)
기타	2,980,618	1,831,694
합계	211,120,154	233,815,143

17. 법인세 비용

법인세비용은 당분기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정 사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다. 당분기 법인세비용의 유효세율은 25.61%(전분기: 28.51%)입니다.

18. 주당손익

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

(1) 보통주분기순이익

(단위:원, 주)

구분	당분기	전분기
지배주주 보통주분기순이익	245,232,307,986	194,018,137,317
가중평균 유통보통주식수	46,860,627	40,593,236
기본주당순이익	5,233	4,780

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

(2) 희석주당순이익

희석주당이익은 모든 희석성 잠재적보통주가 보통주로 전환된다고 가정하여 조정한 가중평균 유통보통주식수를 적용하여 산정하고 있습니다. 연결회사가 보유하고 있는 희석성 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
보통주분기순이익	245,232,307,986	194,018,137,317
발행된 가중평균 유통보통주식수	46,860,627	40,593,236
조정내역		
주식선택권	450,204	1,137,722
희석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수	47,310,831	41,730,958
희석주당순이익(*)	5,183	4,649

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

(3) 유통보통주식수

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

(당분기)

(단위:주)

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

(전분기)

(단위:주)

구 분	주식수	가중치(일)	적 수
기 초	8,557,037	90	770,133,330
자기주식	(438,552)	90	(39,469,680)
주식선택권 행사	200	73	14,600
소 계			730,678,250
일 수			90
가중평균유통보통주식수			8,118,647
주식분할로 인한 효과(*)			32,474,589
주식분할 소급수정 후 가중평균 유통보통주식수			40,593,236

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

19. 현금흐름표

(1) 영업으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
분기순이익	245,232,310	194,018,137
현금유출 없는 비용등의 가산	85,680,192	128,412,005
이자비용	1,648,235	1,702,662
법인세비용	84,410,675	77,359,593
감가상각비	17,478,912	13,392,338
투자부동산상각비	186,183	104,513
무형자산상각비	1,745,111	1,414,415
퇴직급여	1,485,379	(3,002,150)
대손상각비(환입)	2,539,984	(264,169)
기타대손상각비(환입)	(11,815)	112
외화환산손실	7,098,963	4,230,956
주식보상비용	(53,224,280)	10,027,335
성과보상인센티브	6,296,946	19,946,678
지분법손실	9,157,784	81,024
당기손익-공정가치측정금융자산평가손실	2,096,780	454,750
유형자산처분손실	126,370	-
유형자산손상차손	339	-
무형자산처분손실	-	1
무형자산손상차손	314	-
파생상품평가손실	79,042	-
당기손익-공정가치측정금융부채평가손실	3,661,239	-
금융보증비용	5,001	6,584
기타비용	899,030	2,957,363
현금유입 없는 수익등의 차감	(38,626,937)	(37,388,242)
이자수익	(6,665,215)	(845,563)
외화환산이익	(28,382,626)	(35,774,942)
지분법이익	(284,675)	-
당기손익-공정가치측정금융자산평가이익	(706,896)	(504,768)
당기손익-공정가치측정금융자산처분이익	(51,527)	-
당기손익-공정가치측정금융부채처분이익	(2,535,971)	-
파생상품거래이익	-	(253,841)
기타수익	(27)	(9,128)
영업활동으로 인한 자산부채의 변동	(271,673,626)	(140,533,215)

매출채권	(171,759,211)	(139,644,215)
미수금	1,679,346	955,983
미수수익	-	362,781
선급금	(1,808,129)	3,538,175
선급비용	7,295,822	12,104,367
기타자산	(15,155)	127,239
외상매입금	84,455	-
미지급금	(19,666,067)	(7,236,051)
미지급비용	(75,141,892)	(4,437,893)
예수금	924,478	(3,172,203)
선수금	381,840	2,599,631
선수수익	(13,876,998)	(3,626,792)
장기미지급비용	421,493	(1,928,213)
퇴직금의 지급	(193,608)	(176,024)
영업활동으로부터 창출된 현금흐름	20,611,939	144,508,685

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
건설중인자산 본계정 대체	12,710,112	10,451,298
사용권자산 증가	7,091,902	95,008,015
리스채권 유동성 대체	31,481	2,797
리스부채 유동성 대체	65,515	17,792,986
투자부동산 취득 관련 미지급금의 증감	-	10,610,400
유형자산 취득 관련 미지급금의 증감	4,664	201,994
무형자산취득 관련 미지급금의 증감	88,880	-
장기선급금의 무형자산대체	30,228	-
장기미지급비용의 유동성 대체	-	18,891,793
임대보증금의 비유동성 대체	-	4,281,441
선급금의 관계기업투자 대체	7,123,732	-

20. 특수관계자와의 거래

(1) 연결회사의 특수관계자는 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
관계기업	(주)신한알파타워관리부동산투자회사	(주)신한알파타워관리부동산투자회사
	(주)히든시퀀스	(주)히든시퀀스
	1Up Ventures, L.P	1Up Ventures, L.P
	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드
	Nodwin Gaming Private Limited	Nodwin Gaming Private Limited
	(주)언노트	(주)언노트
	Loco Interactive Pte Limited	Loco Interactive Pte Limited
	Nasadiya Technologies Private Limited	Nasadiya Technologies Private Limited
	미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호	미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호
	(주)서울옥션블루	-
	(주)엑스바이블루	-
	Tamatem Inc.	-
	Cold Brew Tech Private Limited	-
	Nautilus Mobile App Private Limited	-
	Mebigo Labs Private Limited	-
기타 특수관계자	Spetznatz Helmet, LLC	Spetznatz Helmet, LLC
	(주)보이저엑스	(주)보이저엑스
	본엔젤스페이스메이커펀드2	본엔젤스페이스메이커펀드2

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

(당분기)

(단위:천원)

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

(*1) 리스관련 손익이 포함된 금액입니다.

(*2) 당분기에 인식된 대손상각비는 없습니다.

(전분기)

(단위:천원)

구분	특수관계자명	수익	비용(*2)	
		금융수익(*1)	영업비용	금융비용(*1)
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	95,650	76,529	-
기타 특수관계자	㈜보이지엑스	-	428,600	-
합계		95,650	505,129	-

(*1) 리스관련 손익이 포함된 금액입니다.

(*2) 전분기에 인식된 대손상각비는 없습니다.

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

(당분기말)

(단위:천원)

구분	특수관계자명	채권(*1)	채무
		기타채권(*2)	기타채무(*2)
관계기업	(주)신한알파위탁관리부동산투자회사	4,138,803	43,199,334
	Loco Interactive Pte Limited	801,875	-
기타 특수관계자	Spetznatz Helmet, LLC	103,181	-
합계		5,043,859	43,199,334

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

(*2) 리스관련 채권채무 금액이 포함되어 있습니다.

(전기말)

(단위:천원)

구분	특수관계자명	채권(*1)	채무
		기타채권(*2)	기타채무(*2)
관계기업	(주)신한알파위탁관리부동산투자회사	4,040,999	43,779,530
기타 특수관계자	Spetznatz Helmet, LLC	97,362	-
합계		4,138,361	43,779,530

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

(*2) 리스관련 채권채무 금액이 포함되어 있습니다.

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

(당분기)

(단위:천원)

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

(전분기)

(단위:천원)

구분	회사명	리스 거래		현금출자거래	
		리스부채 상환	리스채권 회수	출자	회수
관계기업	(주)신한알파위탁관리부동산투자회사	3,756,310	-	-	-
	Nodwin Gaming Private Limited	-	-	25,659,874	-
합계		3,756,310	-	25,659,874	-

(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	434,261	1,410,004
주식보상비용	(23,766,025)	6,131,083
퇴직급여	44,177	21,317
합 계	(23,287,587)	7,562,404

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

(7) Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited.(자회사 포함)는 전기 중 특수관계자에서 제외되었으며, 전분기 중 주요 거래 금액은 영업수익 331,046,487천원, 영업비용 10,937,707천원입니다.

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
PC	106,136,044	66,068,216
모바일	395,919,311	378,833,767
콘솔	15,029,331	4,019,347
기타	5,922,518	12,071,770
합계	523,007,204	460,993,100

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
주요고객(A)	321,764,363	331,046,487

22. 사업결합

(1) 연결회사는 2022년 2월 18일을 기준으로 신규 게임 개발 제작라인의 확장을 위해 주식 매수 방식으로 (주)5민랩의 지분 100%를 12,197백만원에 취득하였습니다.

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

(단위:천원)

구 분	(주)5민랩
I. 이전대가	12,196,800
현금	12,196,800
II. 비지배지분	-
III. 식별가능한 자산과 부채로 인식된 금액	(19,395,494)
현금및현금성자산	7,818
매출채권	168,932
기타유동금융자산	26,559
기타유동자산	311,307
당기법인세자산	507
유형자산	319,730
무형자산	70,645
기타비유동금융자산	564,157
유동성사채및차입금	(535,232)
기타금융부채	(3,708,809)
기타유동부채	(198,741)
사채및차입금	(2,952,305)
당기손익-공정가치측정금융부채	(11,779,683)
순확정급여부채	(1,331,170)
기타비유동금융부채	(359,209)
IV. 영업권 (I + II - III)(*)	31,592,294

(*) 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.

(3) ㈜5민랩이 2022년 1월 1일부터 연결범위에 포함되었다면, 연결포괄손익계산서에 추가로 포함될 매출과 순이익은 각각 337,807천원 및 (-)2,407,712천원입니다.

(4) 연결회사는 종속회사 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 ㈜5민랩을 인수하면서 인수 이후 실적에 연동하여 지급하는 조건부대가 계약을 체결하였으며, 이에 따라 당분기말 현재 인식한 조건부대가는 195,350,040천원입니다.

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.

연결기업이 영위하고 있는 사업은 주로 PC와 모바일 플랫폼에서 제공되고 있습니다. 코로나 19의 영향을 받는 항목은 주로 매출채권의 회수 가능성, 유무형 자산의 손상등입니다. 연결기업은 코로나19가 연결기업에 미치는 영향을 합리적으로 추정하여 분기연결재무제표를 작성하였습니다.

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

4. 재무제표

재무상태표

제 16 기 1분기말 2022.03.31 현재

제 15 기말 2021.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 16 기 1분기말	제 15 기말
자산		
유동자산	3,482,023,412,151	3,466,888,355,687
현금및현금성자산	1,720,671,452,828	2,832,057,948,680
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	960,791,605,867	0
매출채권	706,342,489,162	525,942,929,592
기타유동금융자산	68,458,341,128	70,171,032,247
기타유동자산	25,759,523,166	38,716,445,168
비유동자산	2,103,421,445,203	2,014,166,066,690
종속기업 및 관계기업투자	1,388,185,353,433	1,294,246,780,800
당기손익-공정가치측정금융자산	108,298,176,078	88,809,217,439
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	105,526,775,908	109,880,529,515
유형자산	184,748,320,071	201,143,473,638
무형자산	10,576,707,333	10,801,729,926
투자부동산	202,659,960,668	183,259,224,984
기타비유동금융자산	52,984,308,454	42,012,852,206
기타비유동자산	6,867,928,464	4,658,866,340
이연법인세자산	42,808,779,547	78,509,214,380
파생상품자산	765,135,247	844,177,462
자산총계	5,585,444,857,354	5,481,054,422,377
부채		
유동부채	447,817,616,047	550,906,672,999
기타유동금융부채	207,222,757,722	328,791,360,767
기타유동부채	62,071,615,451	73,385,229,760
유동성충당부채	38,428,706,730	37,529,676,257
당기법인세부채	140,094,536,144	111,200,406,215
비유동부채	333,401,342,254	338,068,561,127
당기손익-공정가치측정금융부채	195,350,040,211	195,350,040,211
순확정급여부채	11,629,911,710	10,772,822,567
총당부채	12,219,551,061	12,127,609,492
기타비유동금융부채	109,404,878,497	114,690,746,271
파생상품부채	4,796,960,775	5,127,342,586
부채총계	781,218,958,301	888,975,234,126

자본		
자본금	4,907,204,500	4,896,704,500
자본잉여금	2,479,871,313,305	4,861,995,661,467
기타자본	85,594,975,857	134,804,394,321
이익잉여금	2,233,852,405,391	(409,617,572,037)
자본총계	4,804,225,899,053	4,592,079,188,251
자본과부채총계	5,585,444,857,354	5,481,054,422,377

포괄손익계산서

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

제 15 기 1분기 2021.01.01 부터 2021.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 16 기 1분기		제 15 기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익	498,635,102,348	498,635,102,348	447,728,234,987	447,728,234,987
영업비용	205,672,966,688	205,672,966,688	218,615,433,124	218,615,433,124
영업이익	292,962,135,660	292,962,135,660	229,112,801,863	229,112,801,863
기타수익	34,620,609,009	34,620,609,009	52,382,449,167	52,382,449,167
기타비용	16,142,352,268	16,142,352,268	9,976,968,881	9,976,968,881
금융수익	6,779,706,057	6,779,706,057	1,234,810,070	1,234,810,070
금융비용	1,390,524,531	1,390,524,531	1,408,191,365	1,408,191,365
법인세비용차감전순이익	316,829,573,927	316,829,573,927	271,344,900,854	271,344,900,854
법인세비용	82,977,168,536	82,977,168,536	75,760,642,773	75,760,642,773
분기순이익	233,852,405,391	233,852,405,391	195,584,258,081	195,584,258,081
기타포괄손익	(14,119,693,564)	(14,119,693,564)	3,617,583,273	3,617,583,273
후속적으로 당기손익으로 재분류되지 않는 항목:				
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	(14,116,610,328)	(14,116,610,328)	3,617,583,273	3,617,583,273
후속적으로 당기손익으로 재분류되는 항목:				
해외사업환산손익	(3,083,236)	(3,083,236)	0	0
분기총포괄이익	219,732,711,827	219,732,711,827	199,201,841,354	199,201,841,354
주당이익				
기본주당이익(손실) (단위 : 원)	4,990	4,990	4,818	4,818
희석주당이익(손실) (단위 : 원)	4,943	4,943	4,687	4,687

자본변동표

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

제 15 기 1분기 2021.01.01 부터 2021.03.31 까지

(단위 : 원)

	자본				
	자본금	자본잉여금	기타자본	이익잉여금(결손금)	자본 합계
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	0	0	0	195,584,258,081	195,584,258,081
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	3,617,583,273	0	3,617,583,273
해외사업환산손익	0	0	0	0	0
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:					
주식선택권의 행사 및 소멸	100,000	2,407,475	(1,492,875)	0	1,014,600
주식보상비용	0	0	9,603,907,066	0	9,603,907,066
주식선택권의 종속기업 임직원에게 부여	0	0	423,427,614	0	423,427,614
주주 증여	0	0	0	0	0
자본준비금의 이입	0	0	0	0	0
2021.03.31 (기말자본)	4,278,618,500	2,026,670,728,215	135,319,108,197	(756,235,565,379)	1,410,032,889,533
2022.01.01 (기초자본)	4,896,704,500	4,861,995,661,467	134,804,394,321	(409,617,572,037)	4,592,079,188,251
총포괄손익:					
분기순이익	0	0	0	233,852,405,391	233,852,405,391
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	(14,116,610,328)	0	(14,116,610,328)
해외사업환산손익	0	0	(3,083,236)	0	(3,083,236)
자본에 직접 인식된 주주와의 거래:					
주식선택권의 행사 및 소멸	10,500,000	1,199,678,000	(1,671,942,875)	0	(461,764,875)
주식보상비용	0	0	1,184,408,975	0	1,184,408,975
주식선택권의 종속기업 임직원에게 부여	0	0	(891,805,268)	0	(891,805,268)
주주 증여	0	26,293,545,875	(33,710,385,732)	0	(7,416,839,857)
자본준비금의 이입	0	(2,409,617,572,037)	0	2,409,617,572,037	0
2022.03.31 (기말자본)	4,907,204,500	2,479,871,313,305	85,594,975,857	2,233,852,405,391	4,804,225,899,053

현금흐름표

제 16 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

제 15 기 1분기 2021.01.01 부터 2021.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 16 기 1분기	제 15 기 1분기
영업활동으로 인한 현금흐름	2,235,565,697	160,981,224,544
영업에서 창출된 현금	10,482,621,998	150,054,540,089
이자수취	6,255,644,029	1,101,438,088
이자지급	(1,229,854,100)	(1,318,111,690)
법인세 환급(납부)	(13,272,846,230)	11,143,358,057
투자활동으로 인한 현금흐름	(1,114,458,779,326)	(139,588,529,048)
1.투자활동으로 인한 현금유입액	7,062,897,294	18,067,314,598
단기금융상품의 감소	0	11,760,000,000
단기대여금의 회수	5,927,500,000	3,264,000,000
당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	51,526,530	0
장기대여금의 회수	169,031,341	2,650,000,000
보증금의 감소	50,213,420	232,431,110
리스채권의 회수	864,626,003	160,883,488
2.투자활동으로 인한 현금유출액	(1,121,521,676,620)	(157,655,843,646)
단기대여금의 증가	(7,939,660,400)	0
장기금융상품의 증가	(12,000,000,000)	0
당기손익-공정가치측정금융자산의 취득	(981,670,448,193)	(8,491,169,744)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 취득	(15,117,433,053)	0
장기대여금의 증가	(200,000,000)	(2,000,000,000)
장기선급금의 증가	(2,239,289,882)	(26,188,431)
유형자산의 취득	(4,278,854,538)	(7,205,915,795)
무형자산의 취득	(389,234,013)	(3,092,639,433)
투자부동산의 취득	(7,044,516,772)	(95,197,307,297)
정부보조금의 반환	(902,950,000)	0
보증금의 증가	(2,000,000,000)	(13,166,012,648)
관계기업투자의 취득	(33,764,906,935)	(25,659,874,089)
종속기업투자의 취득	(53,974,382,834)	(2,296,577,327)
파생상품부채의 감소	0	(520,158,882)
재무활동으로 인한 현금흐름	(10,957,636,658)	(5,932,902,722)
1.재무활동으로 인한 현금유입액	107,526,000	1,014,600
주식선택권의 행사	107,526,000	1,014,600
2.재무활동으로 인한 현금유출액	(11,065,162,658)	(5,933,917,322)
리스부채의 상환	(11,065,162,658)	(5,933,917,322)
현금및현금성자산의 증가(감소)	(1,123,180,850,287)	15,459,792,774

분기초 현금및현금성자산	2,832,057,948,680	661,654,352,729
현금및현금성자산의 환율변동효과	11,794,354,435	22,916,373,923
분기말 현금및현금성자산	1,720,671,452,828	700,030,519,426

5. 재무제표 주석

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

제15기 1분기 : 2021년 1월 1일부터 2021년 3월 31일까지

주식회사 크래프톤

1. 회사의 개요

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

당사는 2021년 8월 10일에 유가증권시장에 상장하였습니다.

수차례의 주식선택권의 행사 및 유상증자 등과 2021년 5월 4일자로 실시한 5:1 액면분할을 통하여 당분기말 현재 당사의 자본금은 보통주 4,907백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

(단위 : 주)

주주명	소유주식수	지분율
장병규	7,133,651	14.54%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.53%
국민연금공단	2,831,211	5.77%
자기주식	2,167,418	4.42%
기타	30,298,125	61.74%
합 계	49,072,045	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 2022년 3월 31일로 종료하는 3개월 보고기간에 대한 중간요약재무제표는 기업회계기준서 제1034호 '중간재무보고'에 따라 작성되었습니다.

중간요약재무제표는 연차재무제표에 기재할 것으로 요구되는 모든 정보 및 주석사항을 포함하고 있지 아니하므로, 2021년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

2.1.1 당사가 채택한 제·개정 기준서 및 해석서

당사는 2022년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제·개정 기준서 및 해석서를 신규로 적용하였습니다.

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

코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등이 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. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

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

사업결합 시 인식할 자산과 부채의 정의를 개정된 재무보고를 위한 개념체계를 참조하도록 개정되었으나, 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채 및 우발자산' 및 해석서 제 2121호 '부담금'의 적용범위에 포함되는 부채 및 우발부채에 대해서는 해당 기준서를 적용하도록 예외를 추가하고, 우발자산이 취득일에 인식되지 않는다는 점을 명확히 하였습니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(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 취득원가에서 차감하는 것을 금지하고 있습니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(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. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(5) 한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020

한국채택국제회계기준 연차개선 2018-2020은 2022년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

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

2.1.2 당사가 적용하지 않은 제·개정 기준서 및 해석서

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

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

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

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

중요한 회계정책을 정의하고 공시하도록 하며, 중요성 개념을 적용하는 방법에 대한 지침을 제공하기 위하여 국제회계기준 실무서 2 '회계정책 공시'를 개정하였습니다. 동 개정 사항은 2023년 1월 1일 이후 최초로 시작하는 회계연도부터 적용되며 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인한 재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

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

회계추정을 정의하고, 회계정책의 변경과 구별하는 방법을 명확히 하였습니다. 동 개정 사항은 2023년 1월 1일 이후 최초로 시작하는 회계연도부터 적용되며 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

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

자산 또는 부채가 최초로 인식되는 거래의 최초 인식 예외 요건에 거래시점 동일한 가산할 일시적차이와 차감할 일시적차이를 발생시키지 않는 거래라는 요건을 추가하였습니다. 동 개정사항은 2023년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용하며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(5) 기업회계기준서 제1117호 '보험계약' 제정

기업회계기준서 제1117호 '보험계약'은 기업회계기준서 제1104호 '보험계약'을 대체합니다. 보험계약에 따른 모든 현금흐름을 추정하고 보고시점의 가정과 위험을 반영한 할인율을 사용하여 보험부채를 측정하고, 매 회계연도별로 계약자에게 제공한 서비스(보험보장)를 반영하여 수익을 발생주의로 인식하도록 합니다. 또한, 보험사건과 관계없이 보험계약자에게 지급하는 투자요소(해약/만기환급금)는 보험수익에서 제외하며, 보험손익과 투자손익을 구분 표시하여 정보이용자가 손익의 원천을 확인할 수 있도록 하였습니다. 동 기준서는 2023년 1월 1일 이후 최초로 시작하는 회계연도부터 적용되며, 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'을 적용한 기업은 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

2.2 회계정책

중간재무제표의 작성에 적용된 유의적 회계정책과 계산방법은 주석 2.1.1에서 설명하는 제·개정 기준서의 적용으로 인한 변경 사항을 제외하고는 2021년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표 작성에 적용된 회계정책이나 계산방법과 동일합니다.

당사의 재무제표는 기업회계기준서 제1027호 '별도재무제표'에 따른 별도재무제표입니다. 종속기업, 공동기업 및 관계기업 투자는 직접적인 지분투자에 근거하여 원가로 측정하고 있으며, 다만 한국채택국제회계기준으로의 전환일 시점에는 동 시점의 과거회계기준에 따른 장부금액을 간주원가로 사용하였습니다. 또한 종속기업, 공동기업 및 관계기업으로부터 수취하는 배당금은 배당에 대한 권리가 확정되는 시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

3. 중요한 회계추정 및 가정

당사는 미래에 대하여 추정 및 가정을 하고 있습니다. 추정 및 가정은 지속적으로 평가되며, 과거 경험과 현재의 상황에서 합리적으로 예측가능한 미래의 사건과 같은 다른 요소들을 고려하여 이루어집니다. 이러한 회계추정은 실제 결과와 다를 수도 있습니다.

중간재무제표 작성시 사용된 중요한 회계추정 및 가정은 2021년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표 작성에 적용된 회계추정 및 가정과 동일합니다.

4. 공정가치

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

(단위:천원)

구분	당분기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정된 자산				
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	960,791,606	960,791,606	-	-
당기손익-공정가치측정금융자산	108,298,176	108,298,176	88,809,217	88,809,217
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	105,526,776	105,526,776	109,880,530	109,880,530
파생상품자산	765,135	765,135	844,177	844,177
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	1,720,671,453	1,720,671,453	2,832,057,949	2,832,057,949
매출채권	706,342,489	706,342,489	525,942,930	525,942,930
기타유동금융자산	64,748,976	64,748,976	66,484,552	66,484,552
기타비유동금융자산	48,284,344	48,284,344	36,425,377	36,425,377
기타금융자산				
유동리스채권	3,709,365	3,709,365	3,686,480	3,686,480
비유동리스채권	4,699,964	4,699,964	5,587,475	5,587,475
금융자산 합계	3,723,838,284	3,723,838,284	3,669,718,687	3,669,718,687
공정가치로 측정된 부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	195,350,040	195,350,040	195,350,040	195,350,040
파생상품부채	4,796,961	4,796,961	5,127,343	5,127,343
상각후원가로 인식된 부채				
기타유동금융부채	161,389,375	161,389,375	282,466,385	282,466,385
기타비유동금융부채	12,964,082	12,964,082	12,711,601	12,711,601
기타금융부채				
유동리스부채	45,833,383	45,833,383	46,324,976	46,324,976
비유동리스부채	96,440,796	96,440,796	101,979,145	101,979,145
금융부채 합계	516,774,637	516,774,637	643,959,490	643,959,490

(2) 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 측정치

가. 공정가치 서열체계 및 측정방법

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

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

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

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

당사는 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치에 대하여 평가기법을 사용하여 결정하고 있습니다. 당사는 자산이나 부채의 공정가치로서 자체적으로 개발한 내부평가 모형을 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, 이항모형 등을 사용합니다.

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채

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

(당분기말)

(단위:천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	959,989,731	109,100,051	1,069,089,782
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	90,400,712	-	15,126,064	105,526,776
파생상품자산	-	-	765,135	765,135
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	195,350,040	195,350,040
파생상품부채	-	-	4,796,961	4,796,961

(전기말)

(단위:천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	-	88,809,217	88,809,217
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	99,871,898	-	10,008,632	109,880,530
파생상품자산	-	-	844,177	844,177
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	195,350,040	195,350,040
파생상품부채	-	-	5,127,343	5,127,343

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

(단위:천원)

구분	공정가치 금액		수준	가치평가기법		투입변수
	당분기말	전기말		당분기말	전기말	
당기손익-공정가치측정 금융자산	959,989,731	-	2	현금흐름할인법	-	-
	109,100,051	88,809,217	3	순자산가치평가법, 원가기준접근법 (*1), 이항모형(TF 모형)		피투자회사 보유자산의 공정가치, 취득원가, 연환산 추가변동성 등
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산	15,126,064	10,008,632	3	원가기준접근법(*1)		취득원가
파생상품자산	765,135	844,177	3	이항모형(TF 모형)		피투자회사 보유자산의 공정가치, 연환산 추가변동성 등
당기손익-공정가치측정 금융부채	195,350,040	195,350,040	3	현금흐름할인법(*2)		신용등급 고려한 할인율 등
파생상품부채	4,796,961	5,127,343	3	이항모형(TF 모형)		피투자회사 보유자산의 공정가치, 연환산 추가변동성 등

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

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

다. 수준 2와 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

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

(3) 금융자산과 금융부채의 상계

당사는 마켓사업자에 대하여 기업회계기준서 제1032호 문단 42의 상계기준을 충족하는 매출채권과 매입채무를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액으로 재무제표에 표시되고 있으며, 당분기말 현재 매출채권과 상계된 매입채무 금액은 16,953백만원 (전기말: 13,933백만원)입니다.

5. 사용이 제한된 예금 등

보고기간종료일 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	거래처	당분기말	전기말	제한내용
기타유동금융자산	(주)우리은행	4,490,958	4,490,958	(*1)
기타비유동금융자산	(주)신한은행	1,787,649	1,787,649	
		한국증권금융(주)	12,000,000	-
합 계		18,278,607	6,278,607	

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

(*2) 우리사주조합 대출금과 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						
라이징웍스㈜	100%	대한민국	14,994,742	(37,194,607)	-	-
En Masse Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(39,602,688)	-	-
KRAFTON Ventures, Inc	100%	미국	2,437,000	2,452,743	2,437,000	2,437,000
PUBG Shanghai	100%	중국	2,250,342	11,231,451	2,250,342	2,229,940
PUBG Santa Monica, Inc.	100%	미국	958,692	12,593,039	958,692	1,131,658
PUBG Amsterdam B.V.	100%	네덜란드	12,849,882	8,611,182	-	-
Striking Distance Studios, Inc.	100%	미국	10,007,464	15,182,211	10,007,464	10,901,762
PUBG Japan Corporation	100%	일본	24,823	2,218,601	-	-
KP PTE. LTD	100%	싱가포르	1	(50,443)	1	1
Striking Distance Studios Spain, S.L.	100%	스페인	1,348,493	1,800,321	1,348,493	1,348,493
㈜블루홀스튜디오	100%	대한민국	9,688,257	(13,801,688)	8,540,805	-
PUBG Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(1,006,080)	-	-
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	99.99%	인도	3,639,898	3,421,098	3,639,898	2,435,256
주식회사 비트윈어스	100%	대한민국	10,500,000	2,801,029	2,845,639	2,845,639
㈜드림모션	100%	대한민국	37,678,073	6,932,182	19,651,628	19,651,628
SDS Interactive Canada Inc.	100%	캐나다	1	111,329	1	-
㈜핑스플로우	81.49%	대한민국	8,768,700	(5,678,738)	8,649,651	8,649,651
㈜팁투우게임즈	100%	대한민국	100,000	89,912	100,000	100,000
Krafton Global GP, LLC	100%	미국	239,400	242,099	239,400	-
Krafton Global, LP	100%	미국	1,915,200	1,767,702	1,915,200	-
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	100%	미국	844,670,858	96,336,701	844,670,858	844,670,858
㈜5민랩(*1)	100%	대한민국	42,196,748	10,585,566	42,196,748	-
종속기업 소계			1,004,268,574	79,042,922	949,451,820	896,401,886
관계기업						
㈜신한알파위탁관리부동산투자회사(*2)	1.91%	대한민국	5,620,000	4,124,143	5,620,000	5,620,000
1Up Ventures, L.P	33.42%	미국	8,739,250	8,300,897	8,739,250	8,739,250
㈜히든시퀀스(*2)	13.57%	대한민국	2,022,872	(467,110)	2,022,872	2,022,872
스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(*3)	54.55%	대한민국	10,200,000	9,452,250	10,200,000	10,200,000
Nodwin Gaming Private Limited(*2)	15.00%	인도	25,615,890	3,836,035	25,615,890	25,615,890
㈜언노트(*2)	12.57%	대한민국	1,478	1,237,361	1,478	1,478
Loco Interactive Pte Limited(*2)	12.21%	인도	7,505,287	3,744,222	7,505,287	3,407,400
Nasadiya Technologies Private Limited(*2)	17.10%	인도	52,238,006	6,506,708	52,238,006	52,238,006
미래에셋엠스일반사모부동산투자신탁 66호	42.96%	대한민국	290,000,000	283,640,137	290,000,000	290,000,000
Tamatem Inc(*1)(*2)	13.61%	버진아일랜드	7,728,554	2,628,708	7,728,554	-
Cold Brew Tech Private Limited(*1)	21.18%	인도	6,074,646	1,578,904	6,074,646	-
NAUTILUS MOBILE APP PRIVATE LIMITED(*1)	31.91%	인도	6,546,036	2,276,104	6,546,036	-
MEBIGO LABS PRIVATE LIMITED(*1)(*2)	12.69%	인도	8,441,798	1,404,832	8,441,798	-
㈜엑스바이블루(*1)(*2)	11.11%	대한민국	4,999,772	116,008	4,999,772	-
㈜서울옥션블루(*1)(*2)	5.33%	대한민국	2,999,945	720,907	2,999,945	-
관계기업 소계			438,733,534	329,100,106	438,733,534	397,844,896
합 계			1,443,002,108	408,143,028	1,388,185,354	1,294,246,782

(*1) 당분기 중 신규 투자로 인하여종속기업 또는 관계기업범위에 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.

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
기초	1,294,246,782	35,876,845
취득	94,863,021	27,956,451
주식선택권의 부여	(891,805)	423,428
손상차손(*)	(32,644)	(12,845)
기말	1,388,185,354	64,243,879

(*) 종속기업투자의 회수가능가액이 장부금액에 하회하여 손상차손을 인식하였습니다.

7. 유형자산 및 리스

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

(당분기)

(단위:천원)

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

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

(전분기)

(단위:천원)

구분	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	합계
기초 순장부금액	9,877,954	10,800,598	61,945,696	22,898,371	105,522,619
취득	3,318,574	141,000	95,008,015	3,544,347	102,011,936
처분	-	-	(81,755)	-	(81,755)
대체(*)	-	-	-	(10,146,679)	(10,146,679)
감가상각비	(975,665)	(1,038,960)	(8,769,294)	-	(10,783,919)
기말 순장부금액	12,220,863	9,902,638	148,102,662	16,296,039	186,522,202

(*) 건설중인자산에서 무형자산 및 투자부동산으로 각각 1,747,326천원 및 8,399,354천원 대체되었습니다.

(2) 리스와 관련하여 인식된 금액

리스와 관련하여 재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말	전기말
사용권자산(*1)		
부동산	131,851,273	137,068,473
리스채권(*2)		
유동	3,709,365	3,686,480
비유동	4,699,964	5,587,475
소계	8,409,329	9,273,955
자산 합계	140,260,602	146,342,428
리스부채(*3)		
유동	45,833,383	46,324,976
비유동	96,440,796	101,979,145
부채 합계	142,274,179	148,304,121

(*1) 재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

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

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

당분기 중 증가된 사용권자산은 5,331,365천원(전분기: 95,008,015천원)입니다.

한편, 리스와 관련하여 손익계산서에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
사용권자산의 감가상각비		
부동산	(10,548,566)	(8,769,294)
리스부채에 대한 이자비용(금융비용에 포함)	(1,229,854)	(1,318,112)
단기리스료(영업비용에 포함)	(89,347)	(96,977)
소액리스료(영업비용에 포함)	(61,402)	(47,939)
전대리스에서 발생한 수익(매출액에 포함)	2,030,126	1,981,894
리스채권에 대한 이자수익(금융수익에 포함)	73,044	25,277

당분기 중 리스의 총 현금유출은 12,445,766천원(전분기: 7,396,945천원)입니다.

8. 무형자산

당분기 및 전분기 중 당사의 무형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위:천원)

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

(*) 장기선급금에서 30,227천원 대체되었습니다.

(전분기)

(단위:천원)

구분	소프트웨어	산업재산권	회원권	기타의무형자산	합계
기초 순장부금액	5,529,329	678,049	679,323	33,833	6,920,534
취득	2,072,969	-	-	1,019,670	3,092,639
대체(*)	1,747,326	-	-	-	1,747,326
상각비	(540,273)	(48,019)	-	(52,733)	(641,025)
기말 순장부금액	8,809,351	630,030	679,323	1,000,770	11,119,474

(*) 건설중인자산에서 1,747,326천원 대체되었습니다.

9. 투자부동산

당분기 및 전분기 중 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위:천원)

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

(*) 건설중인자산에서 12,542,402천원 대체되었습니다.

(전분기)

(단위:천원)

구분	토지	건물	합계
기초	59,278,258	9,400,874	68,679,132
취득	67,186,096	17,400,810	84,586,906
대체(*)	7,606,733	792,621	8,399,354
감가상각	-	(104,513)	(104,513)
기말	134,071,087	27,489,792	161,560,879

(*) 건설중인자산에서 8,399,354천원 대체되었습니다.

10. 순확정급여부채

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

(단위:천원)

구 분	당분기말	전기말
확정급여부채의 현재가치	11,629,912	10,772,823

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

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
당기근무원가	894,075	431,814
이자비용	75,679	34,947
합 계	969,754	466,761

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 2,651,331천원(전분기 : 1,571,916천원)입니다.

11. 총당부채

당분기 및 전분기 중 총당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기		전분기	
	복구총당부채	기타총당부채	복구총당부채	기타총당부채
기초	12,127,609	37,529,676	5,000,534	44,762,724
설정액(*)	91,942	899,031	6,969,874	2,957,363
기말	12,219,551	38,428,707	11,970,408	47,720,087
유동항목	-	38,428,707	-	47,720,087
비유동항목	12,219,551	-	11,970,408	-

(*) 복구총당부채 설정액은 당사의 내부 인테리어 공사와 관련하여 임차기간 종료시점에 발생할 것으로 예상되는 복구비용의 최선의 추정치를 적절한 할인율로 할인하여 산정하였습니다.

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)
Thunder Tier One (PC)	Valve Corporation	전세계
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본,인도
	Apple	한국,일본,인도
	(주)삼성전자	한국
	Coda Payments Pte.Ltd	인도
PUBG NEW STATE (Mobile)	Google	전세계
	Apple	전세계
	(주)삼성전자	전세계
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Stadia)	Google	유럽 일부, 미국

당사는 상기 계약을 포함하여 국내외의 8개 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	전세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	(주)카카오게임즈	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited	중국
	Proxima Beta Pte.Limited	전세계

(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 2건(주식매수선택권 관련 손해배상, 인도 서비스 관련 소송)이며, 당사가 제소한 소송사건은 6건(IT자산 구매 관련 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 설치비지원금반환 등과 관련하여 서울보증보험주식회사로부터 1,796백만원의 지급보증을 제공받고 있습니다.

(7) 당분기말 현재 크래프톤타워의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련하여 당사의 금융상품 6,279백만원, 우리사주조합 대출금과 관련하여 당사의 금융상품 12,000백만원이 담보로 제공되어 있습니다.

(8) 당분기말 현재 당사는 우리은행과 1,500백만원 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)뎡스플로우의 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 서면동의가 없는 한 주식의 매각, 양도, 담보설정 등 기타 처분행위를 할 수 없습니다. - 당사는 기존 주주들이 사전 서명동의를 얻은 경우 혹은 처분제한기간 만료 이후에도 기존 주주가 보유한 주식의 전부 또는 일부에 대하여 우선 매수할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.

(11) 당사는 종속회사 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 (주)5민랩을 인수하면서 인수 이후 실적에 연동하여 인수대금을 지급하는 조건부대가 계약을 체결하였으며, 이에 따라 당분기말 현재 인식한 조건부대가는 195,350,040천원입니다.

(12) 당분기말 현재 당사는 관계기업인 미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호가 서울시 성동구 성수동2가 333-16 외 4필지에 개발 예정인 업무시설 및 근린생활시설에 대하여 향후 준공 완료 시점부터 10년간 임차하는 책임임대차 계약을 체결하고 있습니다.

13. 자본

(1) 자본금

보고기간종료일 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

구 분	당분기말	전기말
발행할 주식의 총수	300,000,000주	300,000,000주
1주당 액면금액	100원	100원
발행한 주식의 수 : 보통주	49,072,045주	48,967,045주

(2) 자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	자본금	자본잉여금			
		주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익	합계
2021년 1월 1일	4,278,519	1,001,694,447	1,024,973,874	-	2,026,668,321
주식선택권의 행사 등	100	2,407	-	-	2,407
2021년 3월 31일	4,278,619	1,001,696,854	1,024,973,874	-	2,026,670,728
2022년 1월 1일	4,896,705	3,830,569,170	1,024,973,874	6,452,617	4,861,995,661
주식선택권의 행사 등	10,500	1,199,678	-	-	1,199,678
주주증여	-	-	26,293,546	-	26,293,546
자본준비금의 이입	-	(2,409,617,572)	-	-	(2,409,617,572)
2022년 3월 31일	4,907,205	1,422,151,276	1,051,267,420	6,452,617	2,479,871,313

(3) 기타자본

보고기간종료일 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	당분기말	전기말
자기주식(*)	-	-
주식선택권 (주석 14)	45,456,845	46,836,184
기타자본조정	-	33,710,386
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 평가손익	45,454,310	59,570,920
순확정급여부채의 재측정요소	(5,274,406)	(5,274,406)
해외사업환산손익	(41,773)	(38,690)
합 계	85,594,976	134,804,394

(*) 자기주식의 취득원가는 0원입니다.

14. 주식기준보상

(1) 주식선택권

구분	제18회-1차	제18회-2차	제18회-3차	제19회-2차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일	2017년 3월 30일	2017년 10월 20일
부여수량	158,815주	158,810주	136,125주	354,375주
전기말 잔여수량	35,000주	35,000주	30,000주	20,240주
당분기 행사수량	35,000주	35,000주	30,000주	-
당분기말 잔여수량	-	-	-	20,240주
행사가격	1,003원	1,003원	1,003원	1,452원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무	부여일로부터 가득시점까지 계 속근무
가득시점	2019년 4월 01일	2020년 4월 01일	2021년 4월 01일	2020년 10월 20일
소멸일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 3월 31일	2026년 10월 19일

구분	제19회-3차	제19회-5차	제20회차	제21회차	제22회차
결제방식	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2019년 7월 1일	2019년 8월 1일	2019년 10월 1일
부여수량	303,750주	150,000주	37,500주	29,500주	6,500주
전기말 잔여수량	303,750주	14,500주	37,500주	29,400주	6,500주
당분기 행사수량	-	5,000주	-	-	-
당분기 취소수량	-	-	37,500주	29,400주	6,500주
당분기말 잔여수량	303,750주	9,500주	-	-	-
행사가격	1,452원	1,452원	44,000원	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	2021년 10월 20일	2020년 10월 20일	2021년 6월 30일(35%)	2021년 7월 31일(35%)	2021년 9월 30일(35%)
			2022년 6월 30일(35%)	2022년 7월 31일(35%)	2022년 9월 30일(35%)
			2023년 6월 30일(30%)	2023년 7월 31일(30%)	2023년 9월 30일(30%)
소멸일	2026년 10월 19일	2025년 10월 19일	2028년 6월 30일	2028년 7월 31일	2028년 9월 30일

구분	제 23회차	제 24회차	제 25회차	제 26회차	제 27회차
결제방식	주식결제형 현금결제형	주식결제형 현금결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형
부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
부여일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일	2022년 3월 31일
부여수량	50,000주	650,000주	178,750주	2,500주	60,000주
전기말 잔여수량	50,000주	650,000주	175,000주	2,500주	-
당분기 부여수량	-	-	-	-	60,000주
당분기 취소수량	-	-	8,000주	-	-
당분기말 잔여수량	50,000주	650,000주	167,000주	2,500주	60,000주
행사가격	144,000원	144,000원	190,000원	190,000원	279,310원
가득조건	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무	부여일로부터 가득시점까지 계속근무
가득시점	2022년 11월 5일(35%)	상장한 이후 목표 기준주가에 도달했을 경우 각각 25% 씩 가득	2023년 3월 31일(35%)	2023년 3월 31일(70%)	2024년 3월 31일(35%)
	2023년 11월 5일(35%)		2024년 3월 31일(35%)	2024년 3월 31일(30%)	2025년 3월 31일(35%)
	2024년 11월 5일(30%)		2025년 3월 31일(30%)		2026년 3월 31일(30%)
소멸일	2032년 11월 4일	2032년 11월 4일	2028년 3월 30일	2025년 3월 30일(70%) 2027년 3월 30일(30%)	2029년 3월 30일

(*) 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	7,500개	9,000개	8,390개	1,125개
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	12,375개	17,750개	4,500개	7,500개	1,500개
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	2,500개	4,500개	2,250개	6,000개
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

- (*1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 액면분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 주가연계 현금보상의 수량 및 행사가격을 조정 하였습니다.
- (*2) 당사가 임직원에게 부여한 성과보상 계약내용에 따라 당사의 상장 이후에는 행사시점의 주가에 연계하여 보상이 이루어지도록 변경되었습니다.

(3) 당분기말 현재 행사가능한 주식선택권은 333,490주이며, 가중평균 행사 가격은 1,452원입니다.

(4) 당분기말 현재 행사가능한 추가연계 현금보상은 50,440개이며, 가중평균 행사 가격은 15,151원입니다.

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

(단위:천원)

구 분	당분기	전분기
영업비용(*)	(48,248,494)	9,603,907
종속기업투자주식	(891,805)	423,428
합 계	(49,140,299)	10,027,335

(*) 당분기 중 당사의 주주는 보유하고 있던 당사의 주식을 임직원에게 무상으로 증여하였습니다. 이에 따라 당사는 주식기준보상 회계처리를 적용하여 주식의 공정가치와 가득기간에 근거한 금액을 주식보상비용과 자본으로 계상하였습니다.

15. 고객과의 계약에서 생기는 수익

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
PC	98,881,750	60,953,560
모바일	392,701,812	373,897,337
콘솔	3,954,526	3,150,238
기타	3,097,014	9,727,100
합계	498,635,102	447,728,235

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

(단위:천원)

지역	당분기		전분기	
	매출액	비율	매출액	비율
아시아	445,519,455	89.35%	400,111,348	89.36%
대한민국	25,427,142	5.10%	22,027,198	4.92%
아메리카/유럽	26,972,220	5.41%	17,977,050	4.02%
기타	716,285	0.14%	7,612,639	1.70%
합계	498,635,102	100.00%	447,728,235	100.00%

16. 영업비용

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

계정과목	당분기	전분기
앱수수료/매출원가	50,069,361	33,922,209
급여 및 상여	51,358,253	49,028,016
퇴직급여	3,621,085	2,038,678
복리후생비	7,120,805	3,609,865
여비교통비	1,146,299	326,816
감가상각비	14,277,122	10,783,919
감가상각비-투자부동산	186,183	104,513
무형자산상각비	734,664	641,025
보험료	527,371	388,288
소모품비	328,671	480,295
지급수수료	108,595,399	104,673,838
광고선전비	11,611,188	2,586,722
주식보상비용	(48,248,494)	9,603,907
대손상각비(환입)	2,539,984	(261,719)
기타	1,805,076	689,061
합 계	205,672,967	218,615,433

17. 법인세비용

법인세비용은 당분기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정 사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다. 당분기 법인세비용의 유효세율은 26.19%(전분기: 27.92%)입니다.

18. 주당손익

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

(1) 보통주분기순이익

(단위:원,주)

구분	당분기	전분기
보통주분기순이익	233,852,405,391	195,584,258,081
가중평균 유통보통주식수	46,860,627	40,593,236
기본주당순이익	4,990	4,818

(*) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 비교표시하는 전분기의 기본주당이익과 희석주당 이익을 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
보통주분기순이익	233,852,405,391	195,584,258,081
발행된 가중평균 유통보통주식수	46,860,627	40,593,236
조정내역		
주식선택권	450,204	1,137,722
희석주당순이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수	47,310,831	41,730,958
희석주당순이익	4,943	4,687

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

(3) 유통보통주식수

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

(당분기)

(단위:주)

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

(전분기)

(단위:주)

구분	주식수	가중치(일)	적수
기초	8,557,037	90	770,133,330
자기주식	(438,552)	90	(39,469,680)
주식선택권 행사	200	73	14,600
소계			730,678,250
일수			90
가중평균유통보통주식수			8,118,647
주식분할로 인한 효과(*)			32,474,589
주식분할 소급수정 후 가중평균 유통보통주식수			40,593,236

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

19. 현금흐름표

(1) 영업활동으로 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
분기순이익	233,852,405	195,584,258
현금유출 없는 비용등의 가산	73,326,828	128,148,904
이자비용	1,390,525	1,408,191
법인세비용	82,977,169	75,760,643
감가상각비	14,277,122	10,783,919
무형자산상각비	734,664	641,025
투자부동산상각비	186,183	104,513
퇴직급여	969,754	466,762
대손상각비(환입)	2,539,984	(261,719)
기타대손상각비	4,800,672	2,396,209
외화환산손실	7,041,527	4,197,176
주식보상비용	(48,248,494)	9,603,907
성과보상인센티브	3,419,195	19,623,320
종속기업투자주식손상차손	32,644	12,845
당기손익-공정가치측정금융자산평가손실	2,096,780	454,750
파생상품자산평가손실	79,042	-
유형자산처분손실	126,370	-
기타비용	903,691	2,957,363
현금유입 없는 수익등의 차감	(36,092,421)	(37,675,082)
이자수익	(6,774,147)	(1,231,147)
외화환산이익	(28,223,910)	(35,668,965)
기타의대손상각비환입	-	(11,246)
당기손익-공정가치측정금융자산평가이익	(706,896)	(504,768)
당기손익-공정가치측정금융자산처분이익	(51,527)	-
파생상품부채평가이익	(330,382)	-
파생상품자산거래이익	-	(253,841)
리스처분이익	-	(1,451)
금융보증수익	(5,559)	(3,664)
영업활동으로 인한 자산부채의 변동	(260,604,190)	(136,003,539)
매출채권의 증감	(174,157,397)	(139,880,181)
미수금의 증감	2,319,678	2,895,522
선금금의 증감	(1,926,857)	3,915,010
선급비용의 증감	207,417	15,889,789

미지급금의 증감	(23,960,340)	(14,920,880)
미지급비용의 증감	(59,664,783)	24,678,358
예수금의 증감	7,580,822	(4,329,515)
선수금의 증감	906,159	1,195,745
선수수익의 증감	(12,255,926)	(5,362,258)
장기미지급비용의 증감	459,702	(20,085,129)
퇴직금의 지급	(112,665)	-
영업활동으로 창출된 현금흐름	10,482,622	150,054,541

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
장기대여금의 단기대여금으로 대체	2,371,000	-
사용권자산의 증가	5,331,365	95,008,015
사용권자산의 처분	-	83,206
건설중인자산의 본계정 대체	12,647,402	10,146,679
장기선급금의 무형자산 대체	30,227	-
리스채권의 유동성 대체	22,885	32,790
리스부채의 유동성 대체	305,712	17,576,741
유형자산 취득 관련 미지급금의 증감	42,113	-
무형자산 취득 관련 미지급금의 증감	90,181	-
선급금의 관계기업투자 대체	7,123,732	-

20. 특수관계자와의 거래

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

구분	기업의 명칭	
	당분기말	전기말
종속기업	(주)블루홀스튜디오	(주)블루홀스튜디오
	라이징윙스(주)	라이징윙스(주)
	PUBG Santa Monica, Inc.	PUBG Santa Monica, Inc.
	PUBG Amsterdam B.V.	PUBG Amsterdam B.V.
	PUBG Mad Glory, LLC	PUBG Mad Glory, LLC
	PUBG Shanghai	PUBG Shanghai
	KP PTE. LTD.	KP PTE. LTD.
	Striking Distance Studios, Inc.	Striking Distance Studios, Inc.
	PUBG Japan Corporation	PUBG Japan Corporation
	Krafton Ventures, L.L.C.	Krafton Ventures, L.L.C.
	Krafton Ventures Fund, L.P.	Krafton Ventures Fund, L.P.
	KRAFTON Ventures, Inc.	KRAFTON Ventures, Inc.
	PUBG Entertainment, Inc.	PUBG Entertainment, Inc.
	Indestructible Frying Pan, LLC	Indestructible Frying Pan, LLC
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	Striking Distance Studios Spain, S.L.
	Bonus XP, Inc.	Bonus XP, Inc.
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED
	SDS Interactive Canada Inc.	SDS Interactive Canada Inc.
	주식회사 비트윈어스	주식회사 비트윈어스
	(주)드림모션	(주)드림모션
	(주)핑스플로우	(주)핑스플로우
	(주)팁투우게임즈	(주)팁투우게임즈
	Krafton Global GP, LLC	Krafton Global GP, LLC
	Krafton Global, LP	Krafton Global, LP
	Thingsflow Inc.	Thingsflow Inc.
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	Unknown Worlds Entertainment, Inc.
	Unknown Worlds Entertainment, Ltd (UK)	Unknown Worlds Entertainment, Ltd (UK)
	En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment, Inc.
(주)5만랩	-	
(주)740게임즈	-	
관계기업	(주)신한알파타워관리부동산투자회사	(주)신한알파타워관리부동산투자회사
	(주)히든시퀀스	(주)히든시퀀스
	1Up Ventures, L.P	1Up Ventures, L.P
	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드
	Nodwin Gaming Private Limited	Nodwin Gaming Private Limited

	(주)언노트	(주)언노트
	Loco Interactive Pte Limited	Loco Interactive Pte Limited
	Nasadiya Technologies Private Limited	Nasadiya Technologies Private Limited
	미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호	미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호
	(주)서울옥션블루	-
	(주)엑스바이블루	-
	Tamatem Inc.	-
	Cold Brew Tech Private Limited	-
	Nautilus Mobile App Private Limited	-
	Mebigo Labs Private Limited	-
기타 특수관계자	Spetznatz Helmet, LLC	Spetznatz Helmet, LLC
	(주)보이저엑스	(주)보이저엑스
	본엔젤스페이스메이커펀드2	본엔젤스페이스메이커펀드2

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

(당분기)

(단위:천원)

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

(*1) 리스관련 손익이 포함된 금액입니다.

(*2) 대손상각비 4,869,704천원이 포함된 금액입니다.

(*3) 단순 구매대행 거래는 포함되지 않았습니다.

구분	회사명	수익			비용		
		영업수익	금융수익(*1)	기타수익(*2)	영업비용	금융비용(*1)	기타비용(*2)
종속기업	㈜블루홀스튜디오	914,631	-	755,237	-	900	-
	라이징윙스㈜	-	-	25,196	-	450	2,000,000
	PUBG Santa Monica, Inc.	-	70,696	1,679	6,579,259	-	99
	PUBG Amsterdam B.V.	224,402	37,862	-	4,706,920	-	-
	PUBG Mad Glory, LLC	-	-	75	4,911,980	-	-
	PUBG Shanghai	-	-	-	1,450,559	-	-
	KP PTE. LTD.	-	6,357	-	-	-	-
	Striking Distance Studios, Inc.	-	39,173	1,909	15,568,119	-	-
	PUBG Japan Corporation	-	2,989	11,246	1,689,595	-	-
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	-	476,345	-	-
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	-	513,038	-	-
	㈜레드사하라	1,992	-	4,366	-	531	272,888
	En Masse Entertainment, Inc.	-	-	-	22,663	-	125,569
	소계	1,141,025	157,077	799,708	35,918,478	1,881	2,398,556
관계기업	㈜신한알파워타워관리부동산투자회사	-	95,650	-	76,529	-	-
기타 특수관계자	㈜보이저엑스	-	-	-	428,600	-	-
합계		1,141,025	252,727	799,708	36,423,607	1,881	2,398,556

(*1) 리스관련 손익이 포함된 금액입니다.

(*2) 대손상각비 2,398,457천원 및 대손충당금환입액 11,246천원이 포함된 금액입니다.

(*3) 단순 구매대행 거래는 포함되지 않았습니다.

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

(당분기말)

(단위:천원)

구분	회사명	채권(*1)			채무	
		매출채권	대여금	기타채권(*2)	미지급금	기타채무(*2)
종속기업	㈜블루홀스튜디오	501,545	-	1,089,564	139,913	180,333
	라이징윙스㈜	233,042	21,300,000	304,282	564	-
	PUBG Santa Monica, Inc.	-	5,422,385	2,097,753	4,838,153	3,913
	PUBG Amsterdam B.V.	-	-	955,207	1,098,960	2,687,227
	PUBG Mad Glory, LLC	-	-	180,279	4,139,994	21,484
	PUBG Shanghai	448,955	-	284,409	1,167,327	-
	KP PTE. LTD.	-	623,723	81,073	-	-
	Striking Distance Studios, Inc.	-	13,065,754	224,310	8,925,121	5,010
	PUBG Japan Corporation	-	2,635,650	21,958	848,456	-
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	4,110	530,533	-
	Bonus XP, Inc.	-	18,642,691	5,637	-	-
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	18,332	581,000	-
	주식회사 비트원어스	3,085	-	73,095	4,423	15,394
	㈜드림모션	5,265	-	132,263	-	-
	㈜핑스플로우	-	5,500,000	559,655	-	87,223
	㈜탑투우게임즈	-	-	10,335	6	2,276
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	-	-	2,257	1,497	-
	SDS Interactive Canada Inc.	-	-	-	254,223	-
	㈜5민랩	85,703	-	-	-	-
	En Masse Entertainment, Inc.	-	25,896,303	440,326	-	-
소계	1,277,595	93,086,506	6,484,845	22,530,170	3,002,860	
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	-	4,138,803	-	43,199,334
	Loco Interactive Pte Limited	-	-	801,875	-	-
	소계	-	-	4,940,678	-	43,199,334
합계	1,277,595	93,086,506	11,425,523	22,530,170	46,202,194	

(*1) 채권은 대손충당금 차감전 금액이며, 채권에 대한 대손충당금은 69,180,172천원입니다

(*2) 리스관련 채권채무 금액이 포함되어 있습니다.

구분	회사명	채권(*1)			채무	
		매출채권	대어금	기타채권(*2)	미지급금	기타채무(*2)
종속기업	㈜블루홀스튜디오	568,859	-	1,579,429	367,214	180,337
	라이징웍스㈜	227,900	20,300,000	273,482	24	-
	PUBG Santa Monica, Inc.	-	8,266,164	1,134,401	6,043,941	5,573
	PUBG Amsterdam B.V.	-	-	922,638	3,746,295	2,911,629
	PUBG Mad Glory, LLC	-	-	153,071	2,807,534	23,234
	PUBG Shanghai	448,955	-	269,934	3,210,684	-
	KP PTE. LTD.	-	612,748	72,661	-	-
	Striking Distance Studios, Inc.	-	12,761,228	120,344	6,936,896	7,042
	PUBG Japan Corporation	-	2,635,650	9,350	1,372,810	-
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	-	-	451	316,950	-
	Bonus XP, Inc.	-	14,772,988	5,637	-	-
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	1,022	537,992	-
	주식회사 비트원어스	2,609	-	75,962	2,445	15,397
	㈜드림모션	3,760	-	1,484	-	-
	㈜핑스플로우	-	5,500,000	513,781	-	87,243
	㈜팁도우게임즈	-	-	11,076	2	2,276
	En Masse Entertainment, Inc.	-	25,896,303	440,614	-	-
	소계	1,252,083	90,745,081	5,585,337	25,342,787	3,232,731
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	-	4,040,999	-	43,779,530
합계		1,252,083	90,745,081	9,626,336	25,342,787	47,012,261

(*1) 채권은 대손충당금 차감전 금액이며, 채권에 대한 대손충당금은 64,310,468천원입니다

(*2) 리스관련 채권채무 금액이 포함되어 있습니다.

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

(당분기)

(단위:천원)

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

(전분기)

(단위:천원)

구분	회사명	자금대여 거래		리스 거래		현금출자거래
		대여	회수	리스부채 상환	리스채권 회수	출자
종속기업	㈜블루홀스튜디오	-	-	-	137,092	-
	라이징웍스㈜	2,000,000	-	-	21,915	-
	PUBG Santa Monica, Inc.	-	3,264,000	-	-	-
	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	-	-	-	-	2,296,577
	㈜레드사하라스튜디오	-	2,650,000	-	-	-
	주식회사 비트윈어스	-	-	-	1,876	-
	소계	2,000,000	5,914,000	-	160,883	2,296,577
관계기업	㈜신한알파위탁관리부동산투자회사	-	-	3,756,310	-	-
	Nodwin Gaming Private Limited	-	-	-	-	25,659,874
	소계	-	-	3,756,310	-	25,659,874
합 계	2,000,000	5,914,000	3,756,310	160,883	27,956,451	

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

특수관계자명	보증 등의 내용	보증제공처	통화	보증 또는 담보 금액
Striking Distance Studios, Inc.	임차료 관련 지급보증	Sunset Building Company, LLC	USD	2,280,000
PUBG Santa Monica, Inc.	임차료 관련 지급보증	Water Garden Realty Holdings LLC 등	USD	900,000
PUBG Santa Monica, Inc.	법인카드 발급 보증	Citibank N.A.	USD	600,000
PUBG Mad Glory, LLC				
Striking Distance Studios, Inc.				

PUBG Mad Glory, LLC	사무실 임차료 보증	25 West Main Office LLC	USD	2,035,805
---------------------	------------	-------------------------	-----	-----------

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
급여및상여	423,953	1,400,474
주식보상비용	(23,766,025)	6,131,083
퇴직급여	44,177	21,317
합 계	(23,297,895)	7,552,874

(7) 특수관계자인 (주)신한알과위탁관리부동산투자회사가 판교 크래프톤타워를 제 3자에게 매각하고자 하는 경우, 당사는 해당 부동산을 우선 매수할 수 있는 권리를 가지고 있습니다.

(8) Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited.(자회사 포함)는 전기 중 특수관계자에서 제외되었으며, 전분기 중 주요 거래 금액은 영업수익 330,766,037천원, 영업비용 10,937,707천원입니다.

21. 영업부문

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

(2) 당사 수익의 상세내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
PC	98,881,750	60,953,560
모바일	392,701,812	373,897,337
콘솔	3,954,526	3,150,238
기타	3,097,014	9,727,100
합계	498,635,102	447,728,235

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

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
주요고객(A)	321,483,913	330,766,037

22. 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 코로나19에 대처하기 위한 다양한 형태의 정부지원정책이 발표되고 있습니다.

당사가 영위하고 있는 사업은 주로 PC, 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

2018년 당사 회계기준 변경(일반기업회계기준(K-GAAP)에서 한국채택국제회계기준(K-IFRS)으로 전환)에 따라 자본으로 계상되었던 상환전환우선주(RCPS)가 부채로 인식되면서 누적된 결손금 영향으로 2021년말 별도 재무제표 기준 상법상 배당가능한도 산출이 불가능한 상황입니다. 따라서, 배당가능 재원 확보를 위하여 2022년 3월 31일 개최된 제15기 정기주주총회에서 '결손 보전 및 자본준비금의 이익잉여금 전입의 건'을 상정, 원안대로 가결되었습니다.

당사는 회사의 경쟁력 강화에 기반한 기업가치 제고를 통하여 주주가치 증대가 이루어질 수 있도록 하고자 합니다. 회사의 지속가능한 성장을 위한 투자, 경영환경, 재무상황 등을 종합적으로 고려하여 주주환원 정책을 수립할 계획입니다.

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. 주요배당지표

구 분	주식의 종류	당기	전기	전전기
		제16기 1분기	제15기	제14기
주당액면가액(원)		100	100	500
(연결)당기순이익(백만원)		245,232	519,878	556,267
(별도)당기순이익(백만원)		233,852	542,202	5,152
(연결)주당순이익(원)		5,233	12,022	13,771
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 : 2022.03.31)

(단위 : 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				
		종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	비고
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	-
2021.08.18	주식매수선택권행사	보통주	53,375	100	1,003	(주3)
2021.10.08	주식매수선택권행사	보통주	5,000	100	1,452	(주3)

2021.10.08	주식매수선택권행사	보통주	100	100	44,000	(주3)
2021.12.08	주식매수선택권행사	보통주	10,500	100	1,452	(주3)
2022.01.13	주식매수선택권행사	보통주	5,000	100	1,452	(주3)
2022.02.08	주식매수선택권행사	보통주	100,000	100	1,003	(주3)

(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 주당발행가격이 조정되었으며, 원단위 미만은 절사하여 기재하였습니다.

[채무증권의 발행 등과 관련된 사항]

가. 채무증권 발행실적

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 백만원, %)

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

나. 기업어음증권 미상환 잔액

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 백만원)

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

다. 단기사채 미상환 잔액

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 백만원)

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

라. 회사채 미상환 잔액

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 백만원)

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

마. 신종자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 백만원)

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

잔액	사모	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

바. 조건부자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 백만원)

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

7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적

가. 공모자금의 사용내역

(기준일 : 2022.03.31)

(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	2,452	-
유가증권시장 신규상장	-	2021.08.05	운영자금	356,668	운영자금	155,911	-
유가증권시장 신규상장	-	2021.08.05	타법인증권 취득자금	2,006,949	타법인증권 취득자금	814,736	-

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

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

8. 기타 재무에 관한 사항

가. 재무제표 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)크라프트톤의 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' - '4.작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항 - '가.합병 등의 사후 정보'를 참조하여 주시기 바랍니다.

2) 분할

① (주)크라프트톤의 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' - '4.작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항 - '가.합병 등의 사후 정보'를 참조하여 주시기 바랍니다.

3) 자산양수도(지분 인수)

① (주)크라프트톤의 (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 참조하여 주시기 바랍니다.

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

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

당사는 2021년 10월 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화를 위하여, 미국

소재의 게임 개발사 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 지분 100% 취득을 결의하였습니다. 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2021년 10월 29일 및 2021년 12월 9일에 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수결정)'를 참조하여 주시기 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	USD 803백만

(2) 재무제표 이용에 유의할 사항

감사보고서상 강조사항과 핵심감사사항은 다음과 같습니다.

사업연도	감사인	감사의견	강조사항 등	핵심감사사항
제16기 1분기(당분기)	삼정회계법인	해당사항 없음	-	-
제15기(당기)	한영회계법인	적정	-	게임매출 수익의 발생사실과 기간귀속
제14기(전기)	한영회계법인	적정	-	-

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

나. 대손충당금 설정현황

(1) 계정과목별 대손충당금 설정내용

(단위 : 백만원)

구 분	계정과목	채권금액	대손충당금	대손충당금 설정률
제16기 1분기	매출채권	713,365	4,419	0.6%
	미수수익	483	0	0.0%
	미수금	15,117	689	4.6%
	선급금	9,703	0	0.0%
	선급비용	29,961	0	0.0%
	대여금	1,204	22	1.8%
	금융상품	47,662	0	0.0%
	보증금	36,838	0	0.0%
	리스채권	7,555	0	0.0%
	기타	369	0	0.0%
	합계	862,257	5,130	0.6%
제15기	매출채권	532,668	1,938	0.4%
	미수수익	1,840	1,341	72.9%
	미수금	17,179	1,160	6.8%
	선급금	12,545	0	0.0%
	선급비용	37,251	0	0.0%
	대여금	16,203	15,220	93.9%
	금융상품	34,287	0	0.0%
	보증금	33,195	0	0.0%
	리스채권	8,323	0	0.0%
	기타	594	0	0.0%
	합계	694,085	19,659	2.8%
제14기	매출채권	463,553	1,074	0.2%
	미수수익	1,064	324	30.4%
	미수금	11,372	923	8.1%
	선급금	11,941	0	0.0%
	선급비용	35,318	0	0.0%
	대여금	6,441	6,210	96.4%
	금융상품	41,735	0	0.0%
	보증금	16,971	0	0.0%
	리스채권	900	0	0.0%
	기타	1,381	0	0.0%
	합계	590,676	8,531	1.4%

(2) 대손충당금 변동현황

(단위 : 백만원)

구분	제16기 1분기	제15기	제14기
1. 기초대손충당금잔액합계	19,659	8,531	1,205
2. 순대손처리액(①-②±③)	(17,079)	(6,898)	0
① 대손처리액(상각채권액)	(17,079)	(6,590)	0
② 상각채권회수액	0	309	0
③ 기타증감액	0	0	0
3. 대손상각비계상(환입)액	2,528	978	1,443
4. 연결범위변동	22	17,048	5,883
5. 기말대손충당금잔액합계	5,130	19,659	8,531

(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	711,425	579	413	379	569	0	713,365
구성비율	99.7%	0.1%	0.1%	0.0%	0.1%	0.0%	100.0%

다. 공정가치 평가 내역

(1) 금융상품의 공정가치

보고기간종료일 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당분기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정된 자산				
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	960,791,606	960,791,606	-	-
당기손익-공정가치측정금융자산	92,783,540	92,783,540	84,851,005	84,851,005
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	105,526,776	105,526,776	109,880,530	109,880,530
파생상품자산	765,135	765,135	844,177	844,177
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	1,952,772,453	1,952,772,453	3,019,311,210	3,019,311,210
매출채권	708,945,848	708,945,848	530,729,987	530,729,987
기타유동금융자산	55,475,701	55,475,701	54,186,910	54,186,910
기타비유동금융자산	45,116,053	45,116,053	30,795,939	30,795,939
기타금융자산				
유동리스채권	3,368,434	3,368,434	3,336,953	3,336,953
비유동리스채권	4,186,950	4,186,950	4,986,204	4,986,204
금융자산 합계	3,929,732,496	3,929,732,496	3,838,922,915	3,838,922,915
공정가치로 측정된 부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	200,970,953	200,970,953	197,309,714	197,309,714
상각후원가로 측정된 부채				
단기차입금 및 유동성장기차입금	535,232	535,232	-	-
장기차입금	553,617	553,617	-	-
기타유동금융부채	202,287,483	202,287,483	327,984,126	327,984,126
기타비유동금융부채	44,320,015	44,320,015	40,459,747	40,459,747
기타금융부채				
유동리스부채	54,634,308	54,634,308	54,506,202	54,506,202
비유동리스부채	113,084,397	113,084,397	118,697,269	118,697,269
금융부채 합계	616,386,005	616,386,005	738,957,058	738,957,058

(2) 공정가치 서열체계

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

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

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

(단위:천원)

구 분	당분기말			합 계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	959,989,731	93,585,415	1,053,575,146
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	90,400,712	-	15,126,064	105,526,776
파생상품자산	-	-	765,135	765,135
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	200,970,953	200,970,953

(단위:천원)

구 분	전기말			합 계
	수준 1	수준 2	수준 3	
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	-	84,851,005	84,851,005
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	99,871,898	-	10,008,632	109,880,530
파생상품자산	-	-	844,177	844,177
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	197,309,714	197,309,714

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

IV. 이사의 경영진단 및 분석의견

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

V. 회계감사인의 감사의견 등

1. 외부감사에 관한 사항

가. 회계감사인의 감사의견 등

(1) 회계감사인의 명칭 및 감사의견

사업연도	감사인	감사의견	강조사항 등	핵심감사사항
제16기 1분기(당분기)	삼정회계법인	해당사항 없음	-	-
제15기(전기)	한영회계법인	적정	-	게임매출 수익의 발생사실과 기간귀속
제14기(전전기)	한영회계법인	적정	-	-

(2) 감사용역 체결현황

(단위 : 백만원, 시간)

사업연도	감사인	내 용	감사계약내역		실제수행내역	
			보수	시간	보수	시간
제16기 1분기(당분기)	삼정회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	940	9,216	300	1,000
제15기(전기)	한영회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	975	6,431	975	9,407
제14기(전전기)	한영회계법인	별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 검토	518	3,390	518	3,298

(3) 회계감사인과의 비감사용역 체결현황

(단위 : 백만원)

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제16기 1분기(당분기)	2022.03.04	이전가격보고서 작성 지원	2022.03~2022.05	17	삼정회계법인
	-	-	-	-	삼정회계법인
제15기(당기)	-	-	-	-	한영회계법인
	-	-	-	-	한영회계법인
제14기(전기)	-	-	-	-	한영회계법인
	-	-	-	-	한영회계법인

(4) 내부감사기구가 회계감사인과 논의한 결과

구분	일자	참석자	방식	주요 논의 내용
1	2022.02.10	회사: 감사위원회 감사인: 담당이사 외 1인	대면	외부감사인의 독립성 안내 핵심감사사항 논의 기말감사 결과 내부회계관리제도 감사 결과
2	2022.05.12	회사 : 감사위원회 감사인 : 담당이사 외 1인	화상	분기검토 수행결과 외부감사 수행계획

(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. 이후 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. 이후 2021년 3월 31일 양사간의 계약을 통해서 한영회계법인이 외부감사인으로 선임되었습니다.

2022년 2월 14일 당사는 기존 외부감사인인 한영회계법인과 계약 기간 종료로, 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 라이징웍스(주)는 2020년 4월 29일 광고회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다. 라이징웍스(주)는 기존 외부감사법인인 광고회계법인과 계약 기간 종료로, 2022년 2월 14일 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 (주)블루홀스튜디오는 2020년 12월 당사에서 물적분할하여 분할신설된 법인으로 2021년 2월 15일 한영회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다. (주)블루홀스튜디오는 기존 외부감사법인인 한영회계법인과 계약 기간 종료로, 2022년 2월 11일 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 PUBG Amsterdam B.V.는 2020년부터 현지 외부감사 대상법인에 해당하여 2021년 7월 13일 Reanda Audit & Assurance B.V.를 외부감사인으로 선임하였습니다.

2. 내부통제에 관한 사항

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

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 3명 총 5명의 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.

(2) 사외이사 및 그 변동현황

(단위 : 명)

이사의 수	사외이사 수	사외이사 변동현황		
		선임	해임	중도퇴임
5	3	-	-	1

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

상기 '사외이사 변동현황'은 보고서 작성기준일이 속하는 사업연도의 개시일부터 보고서 제

※ 출일까지 기간 동안의 현황 기준으로, 2022.01.10 Kevin Maxwell Lin 사외이사가 일신상의 사유로 중도사임 후 미등기임원으로 전환하여 재직중입니다.

(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)	이사회의 의장은 이사회 결의로 정한다.
제7조 (소집권자)	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. 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.
제8조 (소집절차)	① 이사회를 소집함에는 회일을 정하고 그 1주 전에 각 이사에 대하여 통지를 발송하여야 한다. ② 이사회는 이사 전원의 동의가 있는 때에는 제1항의 절차 없이 언제든지 회의를 열 수 있다.
제11조 (이사회 내 위원회)	① 이사회는 신속하고 효율적인 의사결정을 위하여 정관이 정한 바에 따라 이사회 내에 감사위원회를 제외한 각종의 위원회를 설치할 수 있다. ② 이사회는 다음 각호의 사항을 제외하고는 그 권한을 위원회에 위임할 수 있다. 1. 주주총회의 승인을 요하는 사항의 제안 2. 대표이사의 선임 및 해임 3. 위원회의 설치와 그 위원의 선임 및 해임 4. 정관에서 정하는 사항 ③ 위원회는 2인 이상의 이사로 구성한다. ④ 위원회는 그 결의로 위원회를 대표할 자를 선정하여야 한다. ⑤ 위원회의 세부 운영에 관한 사항은 이사회에서 별도로 정한다.

나. 중요 의결사항 등

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	이사 찬반여부				
				장병규 (출석률:100%)	김창한 (출석률:100%)	여은정 (출석률:100%)	이수경 (출석률:100%)	백양희 (출석률:100%)
1	2022.01.11	1. 2022년 STI 제도 개정 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
2	2022.02.10	1. 2021년 내부회계관리제도 운영실태 보고	-	-	-	-	-	-
		2. 2021년 감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가 보고	-	-	-	-	-	
		3. 2021년 제15기 재무제표 및 영업보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		4. 2022년 사업계획 1차 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		5. RSU 제도 도입 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		6. 자회사 경영진 보상안 확정 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		7. 자회사 임직원 인센티브 제도 변경의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		8. 2022년 기본급 조정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		9. 타법인 주식 양수 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		10. 사외이사 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		11. 임원 보수 및 퇴직급여 규정 개정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		12. 내부자거래관리규정 개정의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		13. 전자투표제도 도입의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		14. 제15기 정기주주총회 소집의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		15. 결손 보전 및 자본준비금의 이익잉여금 전입 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		16. 정관 변경의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
3	2022.03.10	1. 2022년 사업계획 2차 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		2. 2022년 RSU 부여 계획 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		3. 대표이사 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		4. 이사회회장 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		5. 사외이사 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		6. 제15기 정기주주총회 관련 이사회 승인 권한 일부 위임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		7. 제15기 정기주주총회 의장 직무대행 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성

다. 이사회 내 위원회

기업공시서식 작성기준에 따라 감사위원회, 사외이사후보추천위원회에 관한 사항은 기재하지 않습니다.

(1) 전략위원회

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		

※ 보고서 작성기준일 이후 2022.05.12 전략위원회는 폐지되었습니다.

2) 활동내역

당사의 이사회 내 위원회는 2021년 3월 31일 이사회 결의로 설치되었으며, 공시서류작성기준일이 속하는 사업연도 개시일부터 공시서류작성기준일까지 활동내역은 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' - '1.임원 및 직원 등의 현황'을 참조하여 주시기 바랍니다.

직명	성명	추천인	담당업무	회사와의 거래	최대주주와의 관계	임기	연임여부 (횟수)	선임배경
사내이사 (이사회회장)	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 역할 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	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 월트디즈니에서의 경험을 토대로 콘텐츠에 대한 깊은 이해도와 젊고 새로운 시각 제시 가능할 것으로 판단되어 선임

(2) 사외이사후보추천위원회 현황

1) 설치현황

당사는 주주총회에 사외이사후보를 추천하기 위하여 사외이사후보추천위원회를 설치하여 운영중에 있습니다. 사외이사후보추천위원회 위원장은 이수경 사외이사이며, 장병규 사내이

사와 백양희 사외이사 총 3인으로 구성되어 상법 제542조의8 제4항의 규정(총 위원의 과반수를 사외이사로 구성)을 충족하고 있습니다.

2) 활동내역

당사의 이사회 내 위원회는 2021년 3월 31일 이사회 결의로 설치되었으며, 공시서류작성기준일이 속하는 사업연도의 개시일부터 공시서류작성기준일까지 활동내역은 없습니다.

마. 사외이사의 전문성

(1) 사외이사 지원 조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
이사회 사무국	2	팀장 (5개월) 팀원 (3개월)	이사회 운영 및 사외이사 직무수행과 관련된 지원 업무 일체

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

(2) 사외이사 교육실시 현황

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

2. 감사제도에 관한 사항

가. 감사위원 현황

성명	사외이사 여부	경력	회계·재무전문가 관련		
			해당 여부	전문가 유형	관련 경력
여은정	예	서울대학교 화학공학 학사 서울대학교 화학공학 석사 미시간대학교 경제학 박사 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 2022~현재 P&G 인턴내셔널 SK-II 글로벌 CEO	-	-	-
백양희	예	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 경영학 석사 2010~2017 월드디즈니 스튜디오 디렉터 2018~현재 라엘 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' - '1.이사회에 관한 사항'- '라.이사의 독립성'을 참조하여 주시기 바랍니다.

다. 감사위원의 주요 활동내역

회차	개최 일자	의안내용	가결 여부	이사의 성명(출석률)		
				여은정 (100%)	이수경 (50%)	백양희 (100%)
				찬반여부		
1	2022.01.26	1. 신규 외부감사인 선임 승인의 건	가결	찬성	불참	찬성
2	2022.02.10	1. 2021년 재무실적 보고의 건	-	-	-	-
		2. 2021년 하반기 경영진단 업무 보고의 건	-	-	-	-
		3. 내부회계관리제도 운영실태 보고의 건	-	-	-	-
		4. 내부회계관리제도 운영실태 평가 보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		5. 감사위원회의 감사보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		6. 내부감시장치에 대한 감사의 의견서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성

라. 교육실시 계획

교육일자	교육실시주체	참석 대상 감사위원	주요 교육내용
2022.04.19	감사위원회포럼	여은정, 이수경, 백양희	- ESG 공시와 감사위원회 감독 포인트

마. 감사위원회 교육실시 현황

교육일자	교육실시주체	참석 감사위원	불참시 사유	주요 교육내용
2021.04.22	감사위원회 포럼	여은정	이수경, 백양희(5월 교육 참석)	- 코로나시대와 ESG - ESG 관련 감사(위원회)의 역할
2021.05.03	감사위원회 포럼	이수경, 백양희	여은정(4월 교육 참석)	- 코로나시대와 ESG - ESG 관련 감사(위원회)의 역할
2021.08.12	내부회계관리팀	여은정, 이수경, 백양희	-	- 내부회계관리제도 변화에 대한 대응방안
2021.09.14	감사위원회포럼	여은정, 백양희	이수경(9/29 교육 참석)	- 코로나19로 확인한 데이터 경영의 중요성 그리고 감사위원회의 역할
2021.09.29	감사위원회포럼	이수경	여은정, 백양희(9/14 교육 참석)	- 코로나19로 확인한 데이터 경영의 중요성 그리고 감사위원회의 역할
2021.12.31	삼일감사위원회센터	여은정, 백양희	이수경(별도 일정 수행)	- 감사위원회 임무과정

바. 감사위원회 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Business Assessment Office (경영진단실)	4	실장 1명(1년 1개월) 팀원 3명(평균 11개월))	- 감사위원회 운영 및 감사위원회 위원 직무수행과 관련된 지원 업무 일체 - 내부감사 및 열린신고제도 운영

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

사. 준법지원인에 관한 사항

당사는 2021년 3월 31일 개최한 이사회를 통하여 상법 제542조의13 제1항에 따른 준법통제기준을 제정하였고, 2021년 11월 10일 개최된 이사회에서 아래의 준법지원인을 선임하였습니다.

(1) 준법지원인의 인적사항 및 주요경력

성명	성별	출생년월	담당업무	주요경력	결격요건 여부
박종명	남	1977.05	준법지원실장	서울대학교 법과대학 법무법인 강호 (주)딜리버리히어로코리아 법무실장 (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
법적 위험 유형화 등	2022.01.01~	법적 위험 조사 및 유형화, 준법통제 현황 조사 진행	진행 중
사내규정 정비	2021.11.01~	사내규정 정비 및 형식 통일화 작업 진행	진행 중
내부자거래 등 제도 정비	2022.01.01~2022.02.09	임직원 주식매매에 대한 특별관리대상자 지정 및 관리	제도 보완 완료
대규모기업집단 지정 대응	2021.10.01~	상장 후 확대 적용 예상되는 공정거래법에 따른 현황 파악 및 공정거래위원회 자료 제출 등 사전 준비	진행 중

(3) 준법지원인 등 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Compliance Dept. (컴플라이언스실)	3	실장 1명(7개월) 팀원 2명(7개월)	준법통제 구축, 내부자거래 등 제도 정비, 공정거래법 대응 및 사내규정 등 현황 점검 및 정비

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

3. 주주총회 등에 관한 사항

가. 투표제도 현황

(기준일 : 2022.03.31)

투표제도 종류	집중투표제	서면투표제	전자투표제
도입여부	배제	도입	도입
실시여부	-	제15기(2021년도) 정기주주총회	제15기(2021년도) 정기주주총회

당사는 공시서류제출일 현재 의결권대리행사권유제도를 도입 및 실시하고 있으며, 위임 방법
※ 으로는 '직접교부', '우편 또는 모사전송', '인터넷 홈페이지 등에 위임장 용지 게시', '전자우편으로 위임장 용지 송부'가 있습니다.

나. 소수주주권의 행사여부

당사는 공시대상기간 중 소수주주권이 행사되지 않았습니다.

다. 경영권 경쟁

당사는 공시대상기간 중 경영지배권에 관하여 경쟁이 없었습니다.

라. 의결권 현황

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류	주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	49,072,045	-
	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	46,904,627	-
	우선주	-	-

마. 주식사무

(기준일 : 2022.03.31)

<p style="text-align: center;">정관상 신주인수권의 내용</p>	<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 필요할 경우 제1호 외의 방법으로 특정자(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 주식에 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>
<p>결산일</p>	<p>12월 31일</p>
<p>주주명부폐쇄기준일 및 주주총회 소집</p>	<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 수시 소집한다.</p>
<p>주권의 종류</p>	<p>주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률에 따라 주권 및 신주인수권증서에 표시되어야 할 권리가 의무적으로 전자등록됨에 따라 주권의 종류를 기재하지 않음</p>
<p>명의개서대리인</p>	<p>주식회사 국민은행(증권대행부 02-2073-8121) 서울시 영등포구 국제금융로 8길 26(KB국민은행 3층 증권대행부)</p>
<p>주주의 특전</p>	<p>없음</p>

광고방법	회사의 광고는 회사의 인터넷 홈페이지(www.krafton.com)에 게재한다. 다만, 전산장애 또는 그 밖의 부득이한 사유로 회사의 인터넷 홈페이지에 광고를 할 수 없을 때에는 서울특별시에서 발행하는 일간 한국경제신문에 게재한다.
------	---

바. 주주총회 의사록 요약

일자	안건	결의내용	비고
제15기 정기주주총회 (2022.03.31)	제1호 의안 재무제표 승인의 건 제2호 의안 주식매수선택권 부여의 건 제3호 의안 이사 보수 한도 승인의 건 제4호 의안 임원퇴직급여규정 개정의 건 제5호 의안 결손 보전 및 자본준비금의 이익잉여금 전입의 건 제6호 의안 정관 변경의 건	원안대로 가결	-
제14기 정기주주총회 (2021.03.31)	제1호 의안 재무제표 승인의 건 제2호 의안 사외이사 4인 신규 선임의 건 제3호 의안 주식분할의 건 제4호 의안 정관 개정의 건 제5호 의안 주주총회 운영 규정 제정의 건 제6호 의안 주식매수선택권 부여의 건 제7호 의안 이사 및 감사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결	-
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	-

VII. 주주에 관한 사항

1. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 주, %)

성명	관계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				비고
			기 초		기 말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
장병규	본인	보통주	7,027,965	14.35	7,133,651	14.54	장내매수
정승혜	배우자	보통주	420,000	0.86	293,045	0.60	증여
이상기	친인척	보통주	0	0.00	259	0.00	장내매수
정수환	친인척	보통주	0	0.00	227	0.00	장내매수
김창한	발행회사 등기임원	보통주	544,255	1.11	544,255	1.11	-
김정훈	계열회사 등기임원	보통주	843,215	1.72	843,275	1.72	수증
김형준	계열회사 등기임원	보통주	610,000	1.25	710,060	1.45	주식매수선택권 행사, 수증
류성중	계열회사 등기임원	보통주	90,656	0.19	90,686	0.18	수증
조두인	계열회사 등기임원	보통주	40,430	0.08	40,490	0.08	수증
이준영	계열회사 등기임원	보통주	14,186	0.03	14,216	0.03	수증
배동근	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	630	0.00	장내매수, 수증
박문형	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	6,000	0.01	장내매수
김경희	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	2,000	0.00	장내매수
장호준	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	119	0.00	장내매수
손현일	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	60	0.00	수증
남영선	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	60	0.00	수증
박혜리	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	60	0.00	수증
남서현	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	60	0.00	수증
정수영	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	60	0.00	수증
임우열	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	60	0.00	수증
이수지	계열회사 등기임원	보통주	0	0.00	30	0.00	수증
(주)본엔젤스벤처파트너스	계열회사	보통주	942,375	1.92	942,375	1.92	-
송인애	계열회사 등기임원	보통주	132,585	0.27	132,585	0.27	-
강석훈	계열회사 등기임원	보통주	7,500	0.02	7,500	0.02	-
계		보통주	10,673,167	21.80	10,761,763	21.93	-
		우선주	-	-	-	-	-

※ 기초(2022.01.01) 지분율은 발행주식총수 48,967,045주 기준이며, 기말(2022.03.31) 지분율은 발행주식총수 49,072,045주 기준입니다.

나. 최대주주의 주요경력 및 개요

최대주주의 최근 5년간 주요 경력은 다음과 같으며, 겸직현황은 'Ⅷ.임원 및 직원 등에 관한 사항' - '1.임원 및 직원 등의 현황' - '다.타회사 임원 겸직 현황'을 참조하여 주시기 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 : 2022.03.31) (단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율(%)	비고
5% 이상 주주	장병규	7,133,651	14.54	-
	IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.53	-
	국민연금공단	2,831,211	5.77	-
우리사주조합		337,851	0.69	-

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

나. 소액주주현황

(기준일 : 2022.03.31) (단위 : 주)

구분	주주			소유주식			비고
	소액 주주수	전체 주주수	비율 (%)	소액 주식수	총발행 주식수	비율 (%)	
소액주주	175,316	175,354	99.98	16,512,468	46,904,627	35.20	-

※ 소액주주는 최대주주의 특수관계인을 제외한 의결권 있는 발행주식총수의 1% 에 미달하는 주식을 소유한 주주이며, 총발행주식수는 자기주식을 제외한 의결권 있는 발행주식총수입니다.

3. 주가 및 주식거래실적

(단위 : 원, 주)

구분		2021년 10월	2021년 11월	2021년 12월	2022년 1월	2022년 2월	2022년 3월
주가	최 고	498,000	567,000	502,000	460,000	305,000	298,500
	최 저	454,000	441,500	450,500	264,000	259,000	271,000
	평 균	481,553	505,955	476,455	348,525	282,889	281,095
거래량	최고(일)	496,570	2,455,962	1,312,605	808,612	1,242,240	292,969
	최저(일)	105,885	106,072	95,964	96,581	179,499	89,046
	월 간	3,910,508	12,318,367	5,656,650	8,915,143	7,161,724	3,917,897

※ 상기 '주가'는 해당 일자의 종가 기준입니다.

VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

1. 임원 및 직원 등의 현황

가. 임원 현황

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 주)

성명	성별	출생년월	직위	등기임원 여부	상근 여부	담당 업무	주요경력	소유주식수		최대주주와 의 관계	재직기간	임기 만료일
								의결권 있는 주식	의결권 없는 주식			
장병규	남	1973.04	이사회 의장	사내이사	상근	이사회 의장, 전략위원회 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 4차산업혁명위원회 위원장 2007~현재 ㈜분원헬스벤처파트너스 파트너 2008~현재 ㈜크래프톤 사내이사, 이사회 의장	7,133,651	-	본인	14년 1개월	2023.03.2 9
김창환	남	1974.09	대표이사	사내이사	상근	대표이사, 전략위원회 위원	카이스트 전산학 학사 카이스트 전산학 석사 카이스트 전산학 박사 2003~2008 ㈜넥스트플레이 CTO, 테크니컬디렉터 2009~2015 ㈜지노게임즈 CTO, 개발 프로듀서 2015~2017 ㈜블루출치노게임즈 개발 본부장 2017~2020 이지㈜ 대표이사 2020~현재 ㈜크래프톤 대표이사	544,255	-	발행회사 등기임원	1년 10개월	2023.03.2 9
여은경	여	1973.02	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 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 2019~2020 한국금융학회 부회장 2020~현재 한국금융정보학회 감사 2020~현재 ㈜KT 사외이사 및 감사위원회 위원	-	-	발행회사 등기임원	1년	2024.03.3 0
이수경	여	1966.11	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원, 사외이사후보추천위원회 위원장	연세대학교 영문학 학사 연세대학교 경영학 석사 1994~현재 P&G 중국 Safeguard, Skin&Personal Care부사장 2022~현재 P&G 인터내셔널 SK-II 글로벌 CEO	-	-	발행회사 등기임원	1년	2024.03.3 0
백양희	여	1979.12	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원, 사외이사후보추천위원회 위원	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 경영학 석사 2010~2017 월트디즈니 스튜디오 디렉터 2018~현재 러셀 공동대표	-	-	발행회사 등기임원	1년	2024.03.3 0

Kevin Maxwell Lin (케빈 맥스웰 린)	남	1982.03	이사	미등기	비상근	경영자문	예일대학교 Ecology & Evolutionary Biology 학사 2008~2018 Twitch 공동창업자, COO 2019~2020 Twitch CSI 2021~2022 위크래프트 사외이사 2021~현재 Metatheory Inc. CEO	-	-	발행회사 미등기임원	1년 (주1)	2024.03.3 0
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 위크래프트 최고재무책임자	630	-	발행회사 미등기임원	3년 8개월	2023.03.3 1

(주1) 공시대상 기간 중 사외이사 중도사임 후 미등기임원으로 전환하여 재직중이며, 사외이사 및 미등기임원 재직 기간을 합산하여 기재하였습니다.

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
		(주)밸런스히어로	기타비상무이사
		지오인터넷(주)	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		
여은정	사외이사	(주)KT	사외이사 및 감사위원회 위원
이수경	사외이사	P&G 중국	Safeguard, Skin&Personal Care 부사장
		P&G 인터내셔널	SK-II 글로벌 CEO
백양희	사외이사	라엘	공동대표
Kevin Maxwell Lin	이사	Metatheory Inc.	CEO
배동근	이사	라이징웍스(주)	기타비상무이사
		KRAFTON Ventures, Inc.	CEO

라. 직원 등 현황

(기준일 : 2022.03.31)

(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	1,123	1	65	2	1,188	1.7	59,798	52				-
게임	여	481	3	40	1	521	1.5	16,544	33	-	-	-	-
합 계		1,604	4	105	3	1,709	1.6	76,342	46				-

- ※ 상기 '직원 등 현황'에는 미등기임원이 포함되어 있습니다. (등기임원 제외)
- ※ 상기 '직원수'는 보고서 작성기준일 현재 기준입니다.
- ※ 상기 '평균 근속연수'는 2020년 12월 펍지(주), (주)펍지랩스, (주)펍지웍스 흡수합병으로 고용승계된 인원의 경우 당사 입사일 기준으로 산정하였습니다.
- ※ 상기 '연간급여총액'은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서 상 근로소득 기준이며, 주식매수선택권 행사이익이 포함되어 있습니다.
- ※ 상기 '1인 평균 급여액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.
- ※ 상기 '소속 외 근로자'는 기업공시서식 작성기준에 따라 분·반기보고서에는 기재하지 않습니다.

마. 미등기임원 보수 현황

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
미등기임원	2	3,908	3,663	-

- ※ 상기 '인원수'는 보고서 작성기준일 현재 기준입니다.
- ※ 상기 '연간급여총액'은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서 상 근로소득 기준이며, 공시대상기간 중 미등기임원으로 선임된 경우 미등기임원 선임 이후 지급한 급여 기준입니다.
- ※ 상기 '1인 평균 급여액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

2. 임원의 보수 등

<이사·감사 전체의 보수현황>

가. 이사·감사 전체의 보수현황

(1) 주주총회 승인금액

(단위 : 백만원)

구분	인원수	주주총회 승인금액	비고
등기이사	5	10,000	-

※ 상기 '인원수'는 2022.03.31 개최된 정기주주총회 승인일 기준입니다.

(2) 보수지급금액

1) 이사·감사 전체

(단위 : 백만원)

인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
6	424	82	-

※ 상기 '인원수'는 공시대상기간 중 미등기임원으로 전환된 1인을 포함하여 기재하였습니다.

※ 상기 '보수총액'은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서 상 근로소득과 소득세법 제21조 또는 제22조에 따라 산정된 기타소득, 퇴직소득을 합산한 금액이며, 공시대상기간 중 미등기임원으로 전환된 경우, 등기임원으로 재직하는 동안 지급한 보수 기준입니다.

※ '1인당 평균보수액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

2) 유형별

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	2	297	148	-
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	1	5	5	-
감사위원회 위원	3	122	41	-
감사	-	-	-	-

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	-23,769	-
사외이사	-	3	(주1)
감사위원회 위원 또는 감사	-	-	-
업무집행지시자	2	103	(주2)
계	3	-23,664	-

2020.11.05 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법: 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리 부여일의 주가: 275,500원

- 주식매수선택권 행사가격: 144,000원

- 무위험이자율 : 1.57% ~ 2.54% (2022.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)

- 기대행사기간: 2022.11.05 ~ 2024.11.05

- 예상주가변동성: 50.17%

2020.11.05 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법: 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 몬테카를로모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리 부여일의 주가 : 275,500원

- 주식매수선택권의 행사가격: 144,000원

- 무위험이자율: 1.57~2.99% (2022.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)

- 기대행사기간

> 계약상 행사기간: 2022.11.05 ~ 2032.11.04

> 모형 적용 후 기대 행사기간: 2022.11.05 ~ 2032.06.13

- 예상주가변동성: 50.17%

2021.03.31 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법: 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리 부여일의 주가: 241,811원(액면분할 후)

- 주식매수선택권의 행사가격: 190,000원(액면분할 후)

- 무위험이자율: 0.915%~1.457% (2021.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)

- 기대행사기간: 2023.03.31 ~ 2025.03.31

- 예상주가변동성: 41.9%

2021.03.31 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법: 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

- ※
 - 권리 부여일의 주가: 241,811원(액면분할 후)
 - 주식매수선택권의 행사가격: 190,000원(액면분할 후)
 - 무위험이자율: 0.915%~1.127% (2021.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
 - 기대행사기간: 2023.03.31 ~ 2024.03.31
 - 예상주가변동성: 41.9%
- ※
 - 상기 '인원수'는 보고서 작성기준일 현재 기준입니다.
- (주1) 공시대상기간 중 업무집행지시자(미등기임원)로 전환되었으며, 사외이사로 재직하는 동안 산정한 공정가치 기준입니다.
- (주2) 공시대상기간 중 업무집행지시자(미등기임원)로 전환되었으며, 업무집행지시자(미등기임원)로 재직하는 동안 산정한 공정가치 기준입니다.

(2) 주식매수선택권 부여 및 행사 현황

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 백만원, 주)

부여 받은자	관 계	부여일	부여방법	주식의 종류	최초 부여 수량	당기변동수량		총변동수량		기말 미행사수량	행사기간	행사 가격	의무 보유 여부	의무 보유 기간
						행사	취소	행사	취소					
김형준	계열회사 임원	2017.03.30	신주교부	보통주	100,000	100,000	-	100,000	-	-	2019.04.01~2026.03.31	1,003	X	-
김창한	등기임원	2017.10.20	신주교부	보통주	512,500	-	-	344,255	-	168,245	2019.10.20~2026.10.19	1,452	X	-
직원 1명	직원	2017.10.20	신주교부	보통주	500,000	-	-	344,255	-	155,745	2019.10.20~2026.10.19	1,452	X	-
직원 2명	직원	2017.10.20	신주교부	보통주	17,500	5,000	-	8,000	-	9,500	2020.10.20~2025.10.19	1,452	X	-
Glen A. Schofield	계열회사 임원	2019.07.01	신주교부	보통주	37,500	-	37,500	-	37,500	-	2021.06.30~2028.06.30	44,000	X	-
Steve Michael Papoutsis	계열회사 임원	2019.08.01	신주교부	보통주	15,000	-	15,000	-	15,000	-	2021.07.31~2028.07.31	44,000	X	-
직원 1명	계열회사 직원	2019.08.01	신주교부	보통주	14,500	-	14,400	100	14,400	-	2021.07.31~2028.07.31	44,000	X	-
직원 1명	계열회사 직원	2019.10.01	신주교부	보통주	6,500	-	6,500	-	6,500	-	2021.09.30~2028.09.30	44,000	X	-
김창한	등기임원	2020.11.05	신주교부	보통주	700,000	-	-	-	-	700,000	2022.11.05~2032.11.04	144,000	X	-
배동근	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
조두인	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
손현일	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
정수영	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
임우열	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
남영선	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
윤진원	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
남서현	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
Steven S Baik	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
박혜리	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
직원 6명	계열회사 직원	2021.03.31	신주교부	보통주	11,000	-	8,000	-	8,000	3,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
직원 46명	직원	2021.03.31	신주교부	보통주	116,500	-	-	-	-	116,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
Kevin Maxwell Lin	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2027.03.30	190,000	X	-

Adam Maxwell McGuire	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
Charles Goodhue Cleveland	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
Edward James Gill	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-

- * 당해 사업연도 중 주식매수선택권이 변동되거나 보고서 작성기준일 현재 미행사된 주식매수선택권 기준입니다.
- * 상기 '관계'는 보고서 작성기준일 현재 기준으로, 퇴직한 직원의 경우 '-'로 표시하였습니다.
- * 상기 '부여방법'은 관계법령의 제·개정, 정책변경 등의 사유로 변경될 수 있습니다.
- * 2021.05.04 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)에 따라, 상기 '수량' 및 '행사가격'은 주식분할을 반영하여 작성하였으며, 행사가격 원단위 미만은 절사하여 기재하였습니다.
- * 2021.03.31 당사의 보통주 증가는 275,500원입니다.

IX. 계열회사 등에 관한 사항

1. 계열회사 현황(요약)

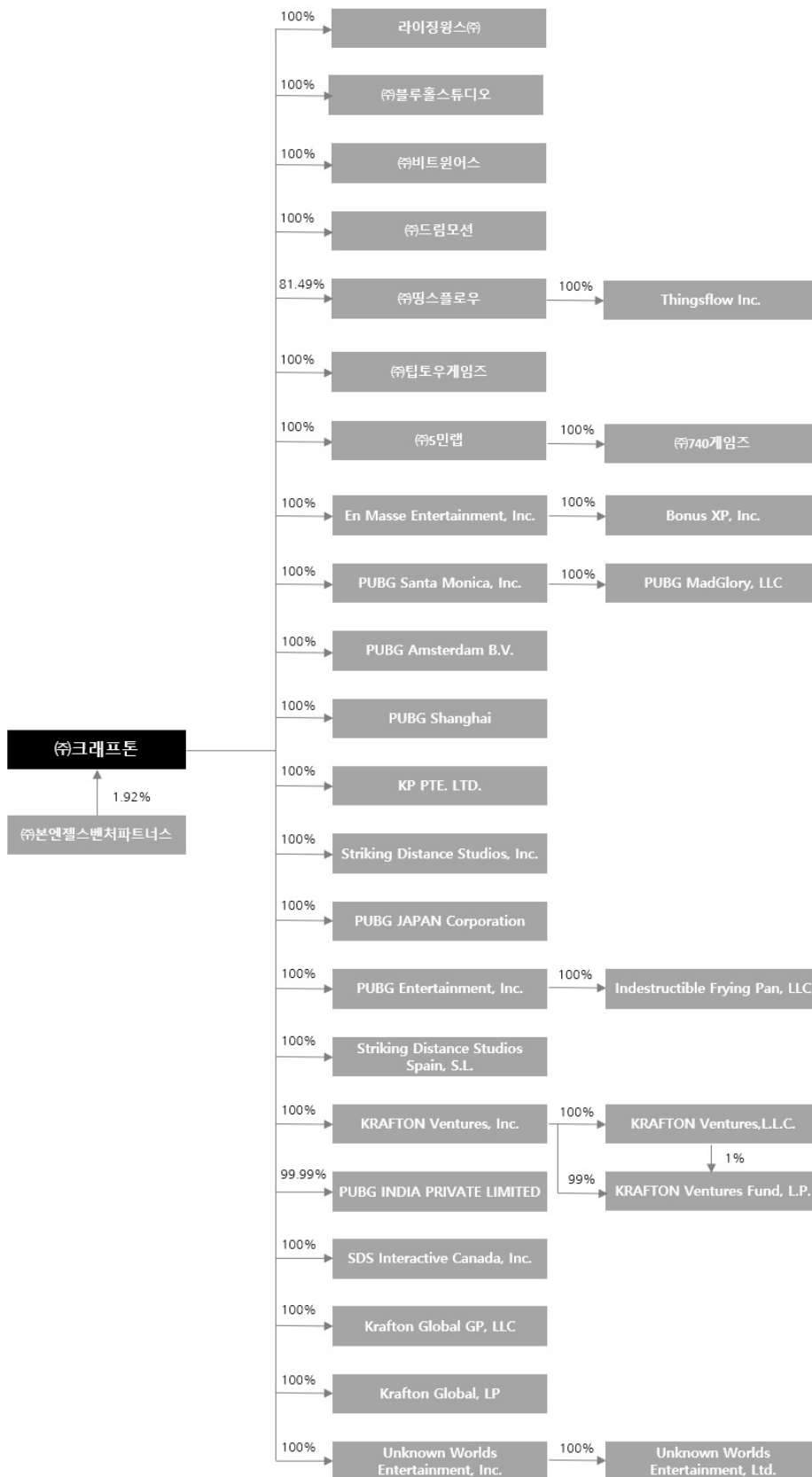
(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 사)

기업집단의 명칭	계열회사의 수		
	상장	비상장	계
크라프트톤	1	32	33

※상세 현황은 '상세표-2. 계열회사 현황(상세)' 참조

2. 계열회사 계통도



※ 당사와 지분관계가 존재하지 않은 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
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
		KRAFTON Ventures, Inc.	CEO	비상근

4. 타법인출자 현황(요약)

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 백만원)

출자 목적	출자회사수			총 출자금액			
	상장	비상장	계	기초 장부 가액	증가(감소)		기말 장부 가액
					취득 (처분)	평가 손익	
경영참여	0	22	22	901,553	64,724	-33	966,244
일반투자	0	1	1	10,200	0	0	10,200
단순투자	4	42	46	581,159	63,978	-19,471	625,666
계	4	65	69	1,492,914	128,702	-19,504	1,602,110

※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: 2022.03.31)

(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	20,300	1,000	-	-	21,300
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	12,761	-	-	305	13,066
PUBG JAPAN Corporation	종속회사	대여금	운전자금	2,636	-	-	-	2,636
Bouns XP, Inc	종속회사	대여금	운전자금	14,773	3,868	-	2	18,643
PUBG Santa Monica, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	8,266	-	(2,856)	12	5,422
KP PTE. LTD	종속회사	대여금	운전자금	613	-	-	11	624
㈜명스플로우	종속회사	대여금	운전자금	5,500	-	-	-	5,500

※ 대여금 현황은 별도 기준입니다.

나. 보증 현황

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

(기준일: 2022.03.31)

(단위: 천USD)

법인명	관계	보증채권자	내용	보증기간	통화	보증 한도	거래내역			
							기초	증가	감소	기말
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2022.11	USD	2,280	2,280	-	-	2,280
PUBG Santa Monica, Inc.,	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2022.11	USD	727	727	-	-	727
PUBG Santa Monica, Inc.,	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2022.11	USD	173	173	-	-	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	2,036	2,111	-	(75)	2,036

※ 보증 현황은 별도 기준입니다.

2. 대주주 등과의 자산양수도 등

(기준일: 2022.03.31)

(단위: 백만원)

법인명	관계	종류	일자	대상	거래금액
Krafton Global, LP	종속회사	지분취득	2022.01	거래대상회사 지분	1,915
Krafton Global GP, LLC	종속회사	지분취득	2022.01	거래대상회사 지분	239
㈜5민랩	종속회사	지분취득	2022.02	거래대상회사 지분	30,000
㈜블루홀스튜디오	종속회사	지분취득	2022.02	거래대상회사 지분	8,500
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	종속회사	지분취득	2022.02	거래대상회사 지분	1,123
Loco Interactive Pte Ltd	관계회사	지분취득	2022.03	거래대상회사 지분	4,098
Loco Interactive Pte Ltd	관계회사	전환사채 취득	2022.01	거래대상회사 전환사채	802

※ 자산양수도 등은 별도 기준입니다.

3. 대주주 등과의 영업거래

최근사업연도(2021년)말 별도 기준 매출액의 5/100이상에 해당하는 거래가 없습니다.

4. 대주주 이외의 이해관계자와의 거래

당사는 우리사주조합에게 120억원 담보를 제공하고 있습니다. 이 밖에 특수관계자와의 거래에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.채무제표 주석' - '20.특수관계자와의 거래'를 참조하여 주시기 바랍니다.

XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

1. 공시내용 진행 및 변경사항

가. 공시사항의 진행 · 변경 상황

신고일자	제목	신고내용	신고사항의 진행사항
2021.10.29 2021.12.09	주요사항보고서 (타법인 주식 및 출자증권 양수결정)	1. 내용 - 미국 소재 게임개발사 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 지분 인수 2. 양수내역 - 양수주식수: 402,225주 - 양수 후 소유주식 지분비율: 100% - 양수금액: 944,920,341,342원 (거래종결시점 지급액(Upfront Payment) USD 553,230,483.97과 조건부대 가(Earn-out Payments) 최대 금액 USD 250,000,000을 합산한 금액) 3. 양수목적 - 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화 4. 지급시기 - 2021.12.09 : USD 553,230,483.97 - 2026년 중 : 최대 USD 250,000,000까지 지급 가능한 Earn-out은 발행회 사의 운영 성과에 따라 조건 충족시 지급 여부 및 규모가 결정될 예정	- 2021.12.09 : USD 553,230,483.97 지급완료 - 2026년 중 : 최대 USD 250,000,000까지 지급 가능한 Earn-out은 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족시 지급 여부 및 규모가 결정될 예정

2. 우발부채 등에 관한 사항

가. 중요한 소송사건

계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 연결회사가 피소된 소송사건은 2건(주식매수선택권 관련 손해배상, 인도 서비스 관련 소송)이 있으며, 연결회사가 제소한 소송사건 8건(IT자산 구매관련 손해배상 청구 등)이 있습니다. 연결회사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 연결회사의 연결재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있으며, 당기말 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	
㈜크래프톤	㈜크래프톤	㈜네이버	2018.04 ~2022.08	KRW	4,491	-	-	4,491	단기금융상품
㈜크래프톤	㈜크래프톤	현대자동차㈜	2021.07 ~2024.08	KRW	1,788	-	-	1,788	장기금융상품
㈜크래프톤	㈜크래프톤	한국증권금융㈜	2022.01 ~2023.08	KRW	-	12,000	-	12,000	장기금융상품
㈜명스플로우	㈜명스플로우	현대카드㈜	2022.01 ~2023.01	KRW	-	200	-	200	단기금융상품
개인	㈜5민랩	㈜우리은행	2021.12 ~2022.06	KRW	-	223	-	223	부동산
합 계				KRW	6,279	12,423	-	18,702	-

※ 담보현황은 연결 기준입니다.

(2) 보증현황

(단위 : 백만원, 천USD)

보증제공자	보증을 제공받는자	보증채권자	내용	보증기간	통화	보증 한도	거래내역				주채무 금액
							기초	증가	감소	기말	
서울보증보험	㈜크래프톤	근로복지공단 외	공탁 및 지급보증	2019.06 ~2027.01	KRW	1,796	2,889	-	(1,093)	1,796	1,796
서울보증보험	㈜블루홀스튜디오	네이버파이낸셜㈜	지급보증	2021.10 ~2022.10	KRW	10	10	-	-	10	10
서울보증보험	㈜비트원어스	㈜액심베이 외	지급보증	2021.05 ~2022.06	KRW	12	12	-	-	12	12
서울보증보험	㈜명스플로우	㈜케이지이니스 외	지급보증	2020.08 ~2022.11	KRW	64	104	-	(40)	64	64
개인	㈜드림모션	㈜우리카드	지급보증	2019.11 ~2024.10	KRW	120	120	-	-	120	100
개인	㈜5민랩	㈜우리은행	지급보증	2020.06 ~2025.06	KRW	798	-	798	-	798	875
Citibank N.A.	Striking Distance Studios, Inc.	Sunset Building Company, LLC	Standby L/C	2019.08 ~2022.08	USD	1,845	1,845	-	-	1,845	-
Citibank N.A.	PUBG Santa Monica, Inc.,	Water Garden Realty Holdings LLC	Standby L/C	2019.11 ~2022.10	USD	605	605	-	-	605	-
Citibank N.A.	PUBG Santa Monica, Inc.,	Douglas Emmet Management, LLC	Standby L/C	2019.11 ~2022.11	USD	144	144	-	-	144	-
합 계					KRW	2,800	3,135	798	(1,133)	2,800	2,857
					USD	2,594	2,594	-	-	2,594	-

※ 보증현황은 연결 기준입니다.

다. 그 밖의 우발채무 등

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

3. 제재 등과 관련된 사항

가. 제재현황

(1) 수사·사법기관의 제재현황
해당사항 없습니다.

(2) 행정기관의 제재현황

1) 금융감독당국의 제재현황

일자	제재기관	대상자	처벌 또는 조치내용	금전적 제재금액	사유	근거법령
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 대여	「외국환거래법」 제18조, 외국환거래규정 제9-5조 등
2021.10.18	금융감독원	㈜크래프톤	경고	해당없음	증권신고서(간주모집) 제출의무 위반	「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제9조 제7항, 제119조 제1항, 제132조 제1호 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
2020.09.08	근로복지공단	㈜크래프톤	시정지시	해당없음	1개 사업장 소속 근로자의 보육 영유아수가 사업주단체 전체 보 육 영유아수의 80%초과	「직장어린이집 등 설치·운영 규정」 제36조 제1항제5호, 제37조의3, 제37조의5 등
2022.01.12	근로복지공단	㈜크래프톤	지원금액 반 환	10억 1,295만원	1개 사업장 소속 근로자의 보육 영유아수가 사업주단체 전체 보 육 영유아수의 80%초과	「직장어린이집 등 설치·운영 규정」 제36조 제1항제5호, 제37조의3, 제38조 등
2022.01.13.	고용노동부	㈜5민랩	개선지도	해당없음	현 임직원이 직장 내 괴롭힘 조 사 전 진정인(전 임직원)에게 사 직을 권고하면서 해고 등을 언급 한 행위 일체	근로기준법 제76조의2, 제76조의3

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

나. 한국거래소 등으로부터 받은 제재
해당사항 없습니다.

다. 단기매매차익의 발생 및 반환에 관한 사항
해당사항 없습니다.

4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항

가. 합병 등의 사후정보

(1) (주)크라프트톤의 펄지(주), (주)펄지랩스, (주)펄지웍스 흡수합병

당사는 경영합리화를 통한 기업가치 증대를 위하여 종속회사인 펄지(주), (주)펄지랩스, (주)펄지웍스를 흡수합병하였습니다. 본 합병에 관한 자세한 사항은 당사가 2020년 9월 25일 및 9월 28일에 공시한 '주요사항보고서(회사합병 결정)'를 참조하여 주시기 바랍니다.

1) 개요

구분		내용	
상대방 (피합병 법인)	펍지(주)	소재지	서울시 서초구 서초대로38길 12, 6~9,13층(서초동, 마제스타시티 타워원)
		대표이사	김창한
		법인구분	주권비상장법인
	㈜펍지랩스	소재지	서울시 서초구 서초대로38길 12, 6층(서초동, 마제스타시티 타워원)
		대표이사	김주현
		법인구분	주권비상장법인
	㈜펍지웍스	소재지	서울시 서초구 서초대로38길 12, 9층(서초동, 마제스타시티 타워원)
		대표이사	박민규
		법인구분	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)크라프트톤 기명식 보통주식 : 펍지(주) 기명식 보통주식 = 1.0000000 : 96.7892636 (주)크라프트톤 기명식 보통주식 : (주)펍지랩스 기명식 보통주식 = 1.0000000 : 0.0000000 (주)크라프트톤 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) ㈜크래프톤의 '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 ㈜블루홀스튜디오를 설립하였습니다. 본 분할에 관한 자세한 사항은 당사가 2020년 9월 25일에 공시한 '주요사항보고서(회사분할 결정)'를 참조하여 주시기 바랍니다.

1) 개요

구분		내용	
상대방 (분할신설 법인)	㈜블루홀 스튜디오	소재지	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 크래프톤타워)
		대표이사	조두인
		법인구분	주권비상장법인
계약 내용		배경	1) 분할존속법인인 당사와 분할신설법인인 ㈜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 ㈜블루홀스튜디오를 설립하고, 당사가 존속하면서 ㈜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

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

1) 개요

구분		내용
상대방	주소	818W.7th Street, No.930, LosAngeles, CA 90017, USA
	성명	Adam Max McGuire외 7인
계약 내용	배경	역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화
	내용	1) 양수주식수 : 402,225주(지분율 100%) 2) 양수 후 소유주식 지분비율: 100% (Unknown Worlds Entertainment, Inc.이 지분 100%를 소유하고 있는 영국 소 재 Unknown Worlds Entertainment Ltd.를 Unknown Worlds Entertainment, Inc.를 통해 인수) 3) 양수금액 : 944,920,341,342원 (거래종결시점 지급액(Uprfront Payment) USD 553,230,483.97과 조건부대가 (Earn-out Payments) 최대 금액 USD 250,000,000을 합산한 금액)
	주요일정	계약 체결일 : 2021년 10월 29일 거래 종결일 : 2021년 12월 9일 Earn-out 지급일 : 2026년 중 조건 충족 여부에 따라 지급 여부 및 규모가 결정 될 예정

2) 자산양수도등 전후의 재무사항 비교표

(단위 : 백만원)

대상회사	계정과목	예측		실적				비고
		1차연도	2차연도	1차연도		2차연도		
				실적	과리율	실적	과리율	
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	매출액	78,067	14,445	75,421	3.39	14,753	-2.13	-
	영업이익	46,141	7,871	47,332	-2.58	11,751	-49.30	(주1)
	당기순이익	40,424	6,218	39,077	3.33	11,739	-88.79	(주1)

※ 상기 1차연도는 2021년, 2차연도는 2022년 1분기 기준입니다.

상기 예측자료는 당사가 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 주식을 양수하는 거래와 관
 ※ 련하여

2021.07.31 기준으로 삼도회계법인에서 작성한 외부평가보고서 상의 평가자료입니다.

(주1) 과리율 발생 원인 : 마케팅비용 등 영업비용의 축소

나. 보호예수 현황

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 주)

주식의 종류	예수주식수	예수일	반환예정일	보호예수기간	보호예수사유	총발행주식수
보통주	337,851	2021.08.20	2022.08.21	1년	우리사주의 예탁	49,072,045

※ 최대주주 장병규 및 특수관계인 김창한, 조두인, 김형준은 자발적으로 의무보유예탁을 이행하여, 상장일로부터 1년간 의무보유를 이행합니다. (총 8,222,650주)

XII. 상세표

1. 연결대상 종속회사 현황(상세)

(단위 : 백만원)

상호	설립일	주소	주요사업	최근사업연도 말 자산총액	지배관계 근거 의결권 과반수 소 유 (K-IFRS 1110호	주요종속 회사 여부
라이징링스㈜	2012.05.1 6	서울시 강남구 영동대로82길 7(대치동, 한석빌딩)	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매	9,804	유 (K-IFRS 1110호	해당없음
㈜블루홀스튜디오	2020.12.0 2	경기도 성남시 분당내곡로 117(백현동, 크래프톤타워)	소프트웨어 개발 및 공급	13,334	상동	해당없음
㈜비트윈어스	2021.03.0 9	서울시 서초구 서초대로38길 12, 11층(서초동, 마제스타시티)	데이터베이스 검색, 개발 및 판매	3,970	상동	해당없음
㈜드림오션	2016.07.0 7	경기도 성남시 분당구 황새울로335번길 10, 4층 401호(서현동, 멜로즈프라자)	소프트웨어 개발 및 공급	8,373	상동	해당없음
㈜명스플로우	2017.06.1 5	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117, 4층(백현동, 크래프톤타워)	소프트웨어 개발 및 공급	6,463	상동	해당없음
㈜탑도우게임즈	2021.07.2 8	서울시 서초구 서초대로38길 12, 9층(서초동, 마제스타시티)	소프트웨어 개발 및 판매업	103	상동	해당없음
㈜5인랩	2013.09.2 4	서울시 마포구 독막로 5, 4층	게임소프트웨어 개발 및 공급업	1,585	상동	해당없음
㈜740게임즈	2019.08.1 9	서울시 마포구 독막로 6길 9, 2층	유선온라인게임 소프트웨어 개발 및 공 급업	8	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	10,852	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	28,730	상동	해당없음
PUBG Amsterdam B.V.	2017.11.2 2	Herikerbergweg 181, 1101 CN Amsterdam, The Netherlands	게임 소프트웨어 개발 및 공급	23,736	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	17,672	상동	해당없음
PUBG MadGlory, LLC	2012.07.2 7	36 Phila St, Suite 5, Saratoga Springs, NY, 12866, USA	소프트웨어 개발 및 공급	13,095	상동	해당없음
KP PTE. LTD.	2019.02.1 8	111 Somerset Road 06-07 111 Somerset 238164, Singapore	컨설팅 자문 및 투자	625	상동	해당없음
Striking Distance Studios, Inc.	2019.05.0 6	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	소프트웨어 개발	46,067	상동	해당없음
PUBG JAPAN Corporation	2019.09.0 2	8F, Bizcore Shibuya, 1-3-15, Shibuya, Shibuya-ku, Tokyo, JAPAN	게임 개발 및 서비스	6,471	상동	해당없음
PUBG Entertainment, Inc.	2020.02.1 0	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	영상물 제작업	1	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	3,923	상동	해당없음
KRAFTON Ventures, Inc.	2020.02.1 0	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	2,458	상동	해당없음
Krafton Ventures, L.L.C.	2020.01.2 1	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	77	상동	해당없음
Krafton Ventures Fund, L.P.	2020.01.2 1	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	2,212	상동	해당없음
Bonus XP, Inc.	2012.04.2 6	825 Watters Creek Blvd., Suite 360, Allen, TX, 75013, USA	게임 소프트웨어 개발	7,308	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	2,998	상동	해당없음
SDS Interactive Canada Inc.	2021.01.1 5	Suite 2500, 666 Burrard Street, Vancouver Bc V6C 2X8, Canada	게임 소프트웨어 개발	534	상동	해당없음
Thingsflow Inc.	2021.01.1 2	203 Verde Napoli, 3-1-10 Kamimeguro, Meguro-ku, Tokyo, Japan	모바일 어플리케이션 개발 및 판매	309	상동	해당없음
Krafton Global GP, LLC	2021.11.0 4	1209 Orange St, Wilmington, DE 19801, USA	기타전문서비스	1,577	상동	해당없음
Krafton Global, LP	2021.11.0 4	1209 Orange St, Wilmington, DE 19801, USA	기타전문서비스	-	상동	해당없음
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	2003.12.3 1	818W.7th Street, No.930, LosAngeles, CA 90017, USA	게임 소프트웨어 개발	111,399	상동	해당
Unknown Worlds Entertainment, Ltd.	2020.03.0 4	Floor 11, Whitefriars, Lewins Mead Bristol, BS1 2NT, UK	게임 소프트웨어 개발	-	상동	해당없음

* 상기 '최근사업연도말 자산총액'은 2021년말 별도재무제표 기준입니다.

* 주요종속회사는 최근사업연도말 자산총액이 지배회사인 당사 자산총액의 10%이상이거나, 750억원 이상인 회사입니다.

2. 계열회사 현황(상세)

(기준일 : 2022.03.31)

(단위 : 사)

상장여부	회사수	기업명	법인등록번호
상장	1	(주)크래프톤	110111-3645772
		-	-
비상장	32	라이징윙스(주)	110111-4869123
		(주)블루홀스튜디오	131111-0613347
		(주)비트윈어스	110111-7808251
		(주)드림모션	131111-0453040
		(주)딩스플로우	110111-6430261
		(주)팁투게임즈	110111-7973806
		(주)5민랩	110111-5231074
		(주)740게임즈	110111-7206637
		(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	-
		SDS Interactive Canada Inc.	-
		Spetznatz Helmet, LLC	-
		Thingsflow Inc.	-
		Krafton Global GP, LLC	-
		Krafton Global, LP	-
		Unknown Worlds Entertainment, Inc.	-

		Unknown Worlds Entertainment, Ltd.	-
--	--	------------------------------------	---

3. 타법인출자 현황(상세)

(기준일 : 2022.03.31)

(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	-	9,804	-24,813
㈜레드사하라스튜디오(주1)	비상장	2018.02.13	경영참가	6,710	2,147,588	100.00	-	-	-	-	-	-	-	164	762
㈜블루출스튜디오	비상장	2020.12.02	경영참가	1,006	20,000	100.00	-	170,000	8,541	-	190,000	100.00	8,541	13,334	-25,486
㈜비트원어스	비상장	2021.04.06	경영참가	10,500	100,000	100.00	2,846	-	-	-	100,000	100.00	2,846	3,970	-7,796
㈜드림오션	비상장	2021.06.03	경영참가	37,572	132,003	100.00	19,652	-	-	-	132,003	100.00	19,652	8,373	860
㈜핑스블로우(보통주)	비상장	2021.07.26	경영참가	8,769	15,931	43.43	8,650	-	-	-	15,931	43.43	8,650	6,463	-1,035
㈜핑스블로우(우선주)	비상장	2021.07.26	경영참가	5,895	13,961	38.06	5,150	-	-	-	13,961	38.06	5,150	6,463	-1,035
㈜팁도우게임즈	비상장	2021.07.28	경영참가	100	1,000,000	100.00	100	-	-	-	1,000,000	100.00	100	103	-8
㈜5민렘(보통주)	비상장	2022.02.18	경영참가	12,197	-	-	-	541,155	42,197	-	541,155	81.52	42,197	1,585	-14,746
㈜5민렘(우선주)	비상장	2022.02.18	경영참가	11,642	-	-	-	122,694	11,642	-	122,694	18.48	11,642	1,585	-14,746
En Masse Entertainment, Inc.	비상장	2012.02.13	경영참가	421	4,380,000	100.00	-	-	-	-	4,380,000	100.00	-	10,852	-4,282
PUBG Santa Monica, Inc.	비상장	2017.12.14	경영참가	-	220	100.00	1,132	-	-173	-	220	100.00	959	28,730	2,901
PUBG Amsterdam B.V.	비상장	2017.11.22	경영참가	-	200	100.00	-	-	27	-27	200	100.00	-	23,736	6,901
PUBG Shanghai	비상장	2018.05.12	경영참가	2,168	-	100.00	2,230	-	20	-	-	100.00	2,250	17,672	3,563
KP PTE. LTD	비상장	2019.02.18	경영참가	-	1	100.00	-	-	-	-	1	100.00	-	625	12
Striking Distance Studios, Inc.	비상장	2019.06.19	경영참가	-	350	100.00	10,902	-	-895	-	350	100.00	10,007	46,067	636
PUBG JAPAN Corporation	비상장	2019.12.02	경영참가	1,704	3,000	100.00	-	-	6	-6	3,000	100.00	-	6,471	-1,121
PUBG Entertainment, Inc.	비상장	2020.02.10	경영참가	-	1,000	100.00	-	-	-	-	1,000	100.00	-	1	-532
KRAFTON Ventures, Inc.	비상장	2020.04.10	경영참가	-	1,000	100.00	2,437	-	-	-	1,000	100.00	2,437	2,458	-9
Striking Distance Studios Spain, S.L.	비상장	2020.04.23	경영참가	4	1,003,000	100.00	1,348	-	-	-	1,003,000	100.00	1,348	3,923	-132
PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	비상장	2020.11.21	경영참가	2,297	14,499,950	99.99	2,435	7,000,000	1,205	-	21,499,950	99.99	3,640	2,998	-809
SDS Interactive Canada, Inc.	비상장	2021.01.15	경영참가	-	100	100.00	-	-	-	-	100	100.00	-	534	49
Krafton Global, LP	비상장	2021.11.04	경영참가	-	-	100.00	-	-	1,915	-	-	100.00	1,915	1,577	-95
Krafton Global GP, LLC	비상장	2021.11.04	경영참가	-	100	100.00	-	-	239	-	100	100.00	239	-	-
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	비상장	2021.12.12	경영참가	844,671	402,225	100.00	844,671	-	-	-	402,225	100.00	844,671	111,399	2,968
ESDF INTERNATIONAL HOLDINGS, LLC	비상장	2017.07.13	단순투자	573	500,000	21.01	-	-	-	-	500,000	21.01	-	1,884	-5
㈜카카오게임즈	상장	2018.02.28	단순투자	10,000	643,670	0.83	58,574	-	-	-8,175	643,670	0.82	50,399	2,217,251	27,684
케이넷 VALUE-UP 벤처투자조합	비상장	2018.03.08	단순투자	300	-	9.98	14,007	-	-	-	-	9.98	14,007	42,762	-3,500
㈜신한알파워락관리부동산투자회사	상장	2018.04.26	단순투자	4,900	1,000,000	1.78	5,620	-	-	-	1,000,000	1.78	5,620	1,905,517	7,038
라구나 청년창업 투자조합 제1호	비상장	2018.12.27	단순투자	300	-	10.71	1,499	-	-	-	-	10.71	1,499	12,137	-1,159
BITKRAFT Esports Ventures Fund I, LP	비상장	2019.01.14	단순투자	281	-	0.60	959	-	59	-	-	0.60	1,018	24,139	83,018
1Up Ventures, L.P.	비상장	2019.03.26	단순투자	3,783	-	33.42	8,739	-	-	-	-	33.42	8,739	86,418	57,590
Kowloon Nights Fund LP	비상장	2019.05.17	단순투자	2,266	-	8.32	5,709	-	-	-	-	8.32	5,709	82,606	8,878
MAKERS FUND LP	비상장	2019.05.28	단순투자	3,086	-	2.76	15,102	-	-	-	-	2.76	15,102	856,218	582,262
㈜법통	상장	2019.08.30	단순투자	10,000	1,474,926	4.64	41,298	-	-	-11,873	1,474,926	4.63	29,425	472,761	85,299
케이제이엔1호게임전문투자조합	비상장	2019.12.27	단순투자	500	20	3.33	1,000	-	-	-	20	3.33	1,000	26,729	-1,552
㈜히든시퀀스(보통주)	비상장	2020.08.14	단순투자	2,023	4,768	9.54	2,023	-	-	-	4,768	9.54	2,023	10,991	157
㈜히든시퀀스(우선주)	비상장	2020.08.14	단순투자	2,977	5,225	10.46	4,083	-	-	-	5,225	10.46	4,083	10,991	157
WindWalk Games Corp.	비상장	2020.08.27	단순투자	895	-	6.00	895	-	-	-	-	6.00	895	959	-650
Lumikai Fund I	비상장	2020.12.08	단순투자	479	-	6.44	781	-	-	-	-	6.44	781	13,984	2,090
Progression Fund I, L.P.	비상장	2020.12.12	단순투자	149	-	5.00	445	-	123	-	-	6.58	568	7,720	-1

Bunch. Live	비상장	2020.12.12	단순투자	2,380	867,453	3.12	2,380	-	-	-	867,453	3.12	2,380	15,047	-9,022
㈜21스튜디오	비상장	2020.11.25	단순투자	1,000	3,000	20.00	1,281	-	-	-	3,000	18.57	1,281	1,401	-170
엔피티케이이머징아시아펀드1	비상장	2020.12.04	단순투자	1,111	-	17.73	1,111	-	-	-	-	17.73	1,111	5,927	-152
스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드	비상장	2020.12.08	일반투자	3,600	-	54.55	10,200	-	-	-	-	54.55	10,200	18,112	-111
Moloco, Inc.	비상장	2020.12.18	단순투자	1,107	79,394	0.25	1,185	-	-	-	79,394	0.25	1,185	414,586	61,721
해시드 벤처투자조합 1호	비상장	2020.12.30	단순투자	800	-	1.70	2,000	-	-	-	-	1.70	2,000	115,092	-2,520
㈜스캐더랩	비상장	2021.01.19	단순투자	1,000	48,212	3.36	1,000	-	-	-	48,212	3.36	1,000	13,391	-4,743
Makers Fund II LP	비상장	2021.02.24	단순투자	1,065	-	1.14	1,685	-	186	-	-	1.15	1,871	295,773	-6,282
Nodwin Gaming Private Limited	비상장	2021.03.05	단순투자	25,660	2,457	15.00	25,616	-	-	-	2,457	15.00	25,616	34,821	194
퓨처이노베이션제상호사모투자합자회사	비상장	2021.03.12	단순투자	4,434	-	10.15	18,533	-	-	-	-	10.15	18,533	183,721	-4,145
임팩트 컬렉티브 코리아 펀드	비상장	2021.03.30	단순투자	500	-	10.00	500	-	-	-	-	10.00	500	4,818	-175
㈜연노트	비상장	2021.04.30	단순투자	1	14,776	12.57	1	-	-	-	14,776	12.57	1	15,515	8,606
SVA ZEPETO METAVERSE I PTE. LTD	비상장	2021.07.07	단순투자	5,000	5,000	88.48	5,237	-	-	-	5,000	88.48	5,237	5,658	-74
AccelByte Inc	비상장	2021.07.15	단순투자	1,132	223,959	2.00	1,185	-	-	-	223,959	1.63	1,185	12,269	-3,038
Loco Interactive Pte Limited	비상장	2021.07.15	단순투자	3,407	60,001	12.38	3,407	5,324	4,098	-	65,325	12.21	7,505	10,392	-5,452
BITKRAFT Ventures Fund II, L.P.	비상장	2021.08.05	단순투자	344	-	0.81	355	-	482	-	-	0.79	837	70,082	-2,128
Nasadiya Technologies Private Limited	비상장	2021.08.10	단순투자	52,238	9,825	17.10	52,238	-	-	-	9,825	17.10	52,238	52,578	-26,925
Intudo Ventures III, LP	비상장	2021.11.05	단순투자	293	-	1.85	296	-	755	-	-	1.85	1,051	21,828	-1,302
China Ventures Fund II, L.P.	비상장	2021.11.09	단순투자	7,197	-	7.65	11,615	-	2,969	-	-	7.65	14,584	151,225	-545
해시드벤처투자조합2호	비상장	2021.11.15	단순투자	800	-	0.83	800	-	600	-	-	0.83	1,400	95,621	-379
미래에셋엠스일반사모동산투자신탁 66호	비상장	2021.11.17	단순투자	290,000	-	74.36	290,000	-	-	-	-	42.96	290,000	390,024	-237
Tamatem Inc	비상장	2022.01.11	단순투자	7,124	-	-	-	3,600	7,729	-	3,600	11.96	7,729	-	-
Cold Brew Tech Private Limited	비상장	2022.01.14	단순투자	6,075	-	-	-	2,883	6,075	-	2,883	21.18	6,075	-	-
PLAYERUNKNOWN PRODUCTIONS B.V.	비상장	2022.01.14	단순투자	5,117	-	-	-	1,552	5,117	-	1,552	10.00	5,117	43,578	-2,811
3one4 Capital - Fund III	비상장	2022.01.27	단순투자	1,722	-	-	-	-	1,722	-	-	2.54	1,722	-	-
㈜엑스바이블루	비상장	2022.02.10	단순투자	5,000	-	-	-	10,872	5,000	-	10,872	11.11	5,000	1,342	-1,765
㈜서울옥션블루	비상장	2022.02.10	단순투자	3,000	-	-	-	33,591	3,000	-	33,591	5.33	3,000	14,116	-405
NAUTILUS MOBILE APP PRIVATE LIMITED	비상장	2022.02.25	단순투자	6,546	-	-	-	9,375	6,546	-	9,375	31.91	6,546	-	-
Progression Fund II, L.P	비상장	2022.03.14	단순투자	123	-	-	-	-	123	-	-	6.17	123	1,693	-202
Griffin Gaming Partners II, L.P.	비상장	2022.03.18	단순투자	952	-	-	-	-	952	-	-	0.79	952	326,155	-4,995
MEBIGO LABS PRIVATE LIMITED	비상장	2022.03.25	단순투자	8,442	-	-	-	364,765	8,442	-	364,765	12.69	8,442	-	-
㈜블리츠웨이	상장	2022.03.25	단순투자	10,000	-	-	-	1,801,802	10,000	577	1,801,802	4.59	10,577	20,558	-11,036
합계															

* ㈜신한알파위탁관리부동산투자회사, Bunch. Live, Moloco, Inc.의 최근사업연도 재무현황은 연결재무제표 기준입니다.
 * 자료 확보가 현실적으로 곤란하여 Tamatem Inc, Cold Brew Tech Private Limited, 3one4 Capital - Fund III, NAUTILUS MOBILE APP PRIVATE LIMITED, MEBIGO LABS PRIVATE LIMITED의 최근사업연도 재무현황은 기재를 생략하였습니다.
 (주1) 공시대상기간중 파산 종결되었습니다.

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

(단위: 백만원)

법인명	연도	감액금액	사 유
PUBG Amsterdam B.V.	2021	81	재무상태 감안 손상처리
(주)블루홀스튜디오	2021	1,147	재무상태 감안 손상처리
라이징웍스(주)	2021	13	재무상태 감안 손상처리
(주)비트원어스	2021	7,654	재무상태 감안 손상처리
(주)드림모션	2021	18,026	재무상태 감안 손상처리
(주)핑스플로우	2021	119	재무상태 감안 손상처리
PUBG JAPAN Corporation	2021	19	재무상태 감안 손상처리
PUBG Amsterdam B.V.	2022	26,523	재무상태 감안 손상처리
PUBG JAPAN Corporation	2022	6,121	재무상태 감안 손상처리

4. 연구개발 실적(상세)

연구과제	연구결과 및 기대효과
상수 시간 매치메이킹 시스템	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 동시에 시작하고 끝나지 않는 세션제 게임에서 모든 이용자들의 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	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 서버들은 스테이트가 있기 때문에 일반적인 웹서비스의 오토스케일링을 사용 불가 - 셋다운 시도 중, 셋다운 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	<ul style="list-style-type: none"> - 이용자가 직접 게임을 플레이하는 지역을 선택하는 것이 아니라 ping과 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 클라이언트 크래시나 일부 오류로 게임에서 나가게 되었을 경우 게임에 재입장 가능
크로스 플레이	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - Kubernetes를 기반으로 현업에서 요구되는 스케줄링, 클러스터링, 서비스 디스커버리를 만족하는 자동화된 운영 시스템 완성
시계열 정보 관리 시스템을 이용한 실시간 정보처리, 분석 시스템	<ul style="list-style-type: none"> - 시계열 정보에 대한 실시간 정보처리, 분석을 수행하는 시스템을 개발, 시스템 정보의 예측을 통한 장애 예보 기능 제공, 향후 경보와 처리 체계와 결함을 통해 완성된 서비스를 제공할 것으로 기대 - 게임 정보의 Anomaly Detection을 통한 DDOS 검출 기능 제공, 이에 따른 서비스 품질 향상

<p>향상된 Match-making 시스템</p>	<p>- 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</p> <p>- 지정된 사용자 Cluster마다 다른 Policy를 지정할 수 있는 시스템의 개발로 균질한 결과물 제공</p>
<p>Network Traffic분산을 통한 DDOS 방어</p>	<p>- 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</p> <p>- 각각의 경로가 구분됨에 따라 상황에 맞는 방어 전략 수립가능 및 품질 향상</p>
<p>모바일 기기에서 High-Quality Rendering</p>	<p>- 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</p>
<p>Adaptive Level of detail (LOD)</p>	<p>- 한정된 자원에서 High-Quality Rendering을 보여주는데 있어 LOD는 필수요소</p> <p>- 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</p>
<p>Physics on Mobile Device</p>	<p>- 현대 3D게임에서 물리엔진의 역할은 모든 장면에서 몰입도를 높이는데 필수불가결한 요소이나 이를 모바일 기기에 적용하는 데에는 많은 어려움이 상존하며, 연산 처리량에 한정되지 않음</p> <p>- 파편화 되어 있는 다양한 모바일 기기에서 동일한 결과를 도출하는 결과물이 필요하여 적절한 수준의 Physics 제공을 통한 몰입감 있는 장면 제작</p>
<p>Global Illumination on Mobile Device</p>	<p>- Global Illumination은 3차원 그래픽에서 사실적인 Lighting을 추가하는 알고리즘으로, 게임 화면에서 몰입도를 높이는데 유용하나 이 에 수반되는 높은 계산량과 정보의 양으로 인하여 모바일 기기에 적용 사례가 드물었음</p> <p>- 최소한의 사전 생성 자료를 적용하여 모바일 기기에서 Global Illumination의 적용 가능성을 타진, 사실적인 Lighting이 표현되는 장면을 제작</p>
<p>Mobile Handover에 내성을 가지는 네트워크 통신방법</p>	<p>- Mobile Network에서 Handover는 필연적인 현상으로, 최상의 조건에서도 기지국간의 이동으로 인하여 발생하며, Mobile Network와 Wifi Network 간, 5G와 LTE간의 Handover가 빈번하게 발생 또는 발생 예상</p> <p>- Handover 발생이 게임 경험에 영향을 주는 영향을 최소화 할 수 있는 통신 방법을 설계하고 유효성을 검증, Handover상황에서도 끊김 없는 게임 서비스 제공</p>
<p>게임 시스템의 플랫폼 이식 패턴 연구</p>	<p>- 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</p>
<p>배포 (Cooked Package) 최적화</p>	<p>- 늘어난 데이터 용량으로 인한 배포 실패 관련 파편화된 Composite 패키지를 다시 뭉쳐주는 일련의 작업을 진행하고, 배포시간을 단축 하여 라이브 서비스 대응시간 축소를 위한 연구</p>
<p>공용 로그인 UI 및 시스템 연구</p>	<p>- 소셜 로그인 연동 UI, 소셜 로그인 유저 관리 및 인앱 검증 기능을 제공하는 시스템 개발 연구</p>
<p>시를 활용한 캐릭터 수집형 RPG의 밸런스 조정</p>	<p>- 캐릭터 수집형 RPG 내 캐릭터 전투 밸런스 평가 관련, AI 딥러닝을 사용하여 실제 사람처럼 플레이하는 시를 제작하고, 이를 캐릭터 밸런스 조정 활용하는 방안 연구</p>
<p>실시간 이미지 생성모델 연구</p>	<p>- Class data만으로 Photo-Realistic한 이미지를 실시간으로 생성하는 생성모델에 대한 연구</p>
<p>언리얼 엔진 상에서 PyTorch 기반의 딥러닝 학습을 위한 블루프린트 프레임워크 구현</p>	<p>- 상용 게임엔진으로서 널리 사용되고 있는 언리얼 엔진 상에서 손쉽게 딥러닝 알고리즘을 구현하고 활용할 수 있도록 PyTorch 기반의 언리얼 블루프린트 프레임워크를 구현</p> <p>- 다양한 프로젝트에서 범용적으로 딥러닝 기술을 활용할 수 있는 도구 제작</p>

플레이어의 의도를 파악하여 협력적인 움직임을 보여주는 지능형 NPC 연구	- 플레이어의 파티원으로써 때로는 인간 플레이어보다 더 좋은 팀웍을 제공할 수 있는 NPC(Non-Player Character) AI를 제작하기 위한 연구 - 멀티 플레이어 게임에서 동료의 실력에 따라 플레이 경험의 편차가 큰 이슈를 AI를 이용하여 해결 가능할 것으로 기대
플레이어의 플레이방식을 학습하여 지속적으로 성장하는 NPC 연구	- 플레이어와 함께 성장하는 '또 다른 나'와의 대결에서 발생하는 재미를 연구 - 특정 소재(리플리 증후군, 레플리카 등)에서 재미 향상 기대
게임 개발 엔진에서 사용 가능한 딥러닝 Framework 구축에 관련한 연구	- Unity 엔진에서 사용할 수 없는 Tensor Flow를 .Net 환경으로 재작성 - Unity 엔진의 결과물에서 Tensor Flow Library를 별도 설치하지 않아도 실행이 가능하고, 다양한 최신의 Tensor Flow 연구결과를 손쉽게 적용할 수 있음
초거대모델 학습 및 전이학습 기술	- 대규모 데이터와 연산을 활용하여 초거대모델을 학습하는 기술 확보 (13B parameter 모델 학습 완료) - 초거대모델을 필요한 목적에 맞게 데이터/연산/메모리 효율적으로 수정하는 전이학습 기술 확보
딥러닝 학습/추론 시스템	- 초거대모델 학습용 자체 GPU Cluster 시스템 개발 완료 - 대규모 딥러닝 모델 추론 시스템 구축 및 운영 시스템 개발 완료 - 최신 모델 경량화 기술 개발
딥러닝 데이터 설계/수집/가공/보관 시스템	- 대규모 딥러닝 학습 데이터 설계/수집 기술 확보 - 딥러닝 학습 데이터 가공/보관 관련 최신 기술 확보
응용분야별 딥러닝 알고리즘 및 시스템	- (Voice) 국내 최고 수준 한국어 Text-To-Speech/Voice Conversion 기술 확보 - (NLP) Retrieval 기반 한국어/영어 챗봇 기술 개발 - (Vision) 2D 사진으로부터 3D 아바타 생성에 필요한 기반 기술 개발
언리얼 기반 애플리케이션의 암호화패지감 연동 기법 연구	- 통상적인 3D 애플리케이션과 Web3 기반의 암호화패지감의 연동을 통해, 애플리케이션 내에서 블록체인 시스템을 이용하도록 하는 기반 기술에 대한 연구
AWS NoSQL에서의 전 서버 공유 Unique ID 발급 기법에 대한 연구	- NoSQL DB에서 ID Auto Increment를 제공하지 않을 경우 Unique ID를 효율적으로 만들어낼 수 있는 방법에 대한 연구
제너러티브 PFP(Picture For Profile) 민망 톨 개발	- 파츠별 아트 리소스들을 이용, 합성하여 블록체인 상의 NFT를 매우 많은 수로 자동 배리에이션하여 이미지를 제작할 수 있는 톨 개발
블록체인 연동형 게임 경제모델 개발	- 이용자들의 게임내 DB재화사용과 블록체인 톨큰 이동을 전체적으로 연동하여, 효율적으로 통제 가능하면서도 블록체인 기능에 의해 신뢰 가능한 블록체인 게임 경제 운용 모델 개발
캐릭터 커스터마이제이션 톨 개발	- 이용자가 파라미터를 조정하여 보다 손쉽게 직접 캐릭터를 생성할 수 있도록 하는 기술 및 유저 인터페이스 개발
캐릭터 댄스 시퀀스 제작 톨 개발	- 이용자가 기존의 캐릭터 댄스 클립들을 활용하여 연속된 캐릭터 동작을 자연스럽게 이어붙이고 하나의 연속된 시퀀스로 제작할 수 있도록 하는 기술 및 유저 인터페이스 개발
COMPETZ 플랫폼용 SDK 개발	- COMPETZ 플랫폼용 게임을 COMPETZ에 이식할 수 있는 SDK(Software Development Kit) 및 통합 유저 인터페이스 개발

【 전문가의 확인 】

1. 전문가의 확인

해당사항 없음

2. 전문가와의 이해관계

해당사항 없음