

# 2021년 2분기 실적발표

Investor Relations

2021. 8. 12

# KRAFTON

# 유의사항

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

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

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

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

# 2Q21 Results at a Glance



## KEY PERFORMANCE



**PUBG IP**  
Presence

약 **5,900** 만명  
글로벌 일간 이용자수<sup>(1)</sup>



배틀그라운드 모바일 인도  
누적 이용자수<sup>(3)</sup>

약 **4,600** 만명



배틀그라운드: NEW STATE  
사전예약수

약 **2,700** 만명



Games-as-a-Service<sup>(4)</sup>

콜라보레이션 **6** 개, 모드 **5** 개

## MORE THAN NUMBERS



매출 성장률

**+7** % YoY



배틀그라운드 PC  
In-game ARPU

약 **+80%** QoQ



배틀그라운드 모바일 글로벌  
매출 성장률

약 **+30** % QoQ



조정 EBITDA<sup>(5)</sup> 마진  
수익성

**47** %  
(+2.0%p YoY)

Note: (1) 글로벌 일간 이용자수는 2021년 2분기 기준 배틀그라운드 모바일, PC, 콘솔, 배틀그라운드 모바일 인도의 평균 DAU 단순 합산 수치, (2) 사전예약자수는 2021년 8월 현재 iOS, 중국, 베트남, 인도 제외 기준,

(3) 2021년 8월 현재 배틀그라운드 모바일 인도 출시 이후 누적 이용자수 수치, (4) 콜라보레이션 (PC: 엘 슬리타리오, 모바일: 고질라 vs 쿵, 맥라켄, 카트라이더 러쉬플러스, KFC, 라인프렌즈), 모드 (PC: POBG, 레이싱 모드, 모바일: 고질라 vs 쿵, 타이탄의 습격, 곤충 변신 모드), (5) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

# 2분기 실적 요약



**매출** 4,593억원 (YoY +7.0%, QoQ -0.4%)

차별화된 글로벌 라이브 서비스 역량, In-game 수익화에 힘입어 모바일, PC 게임 모두 견조한 성장 지속

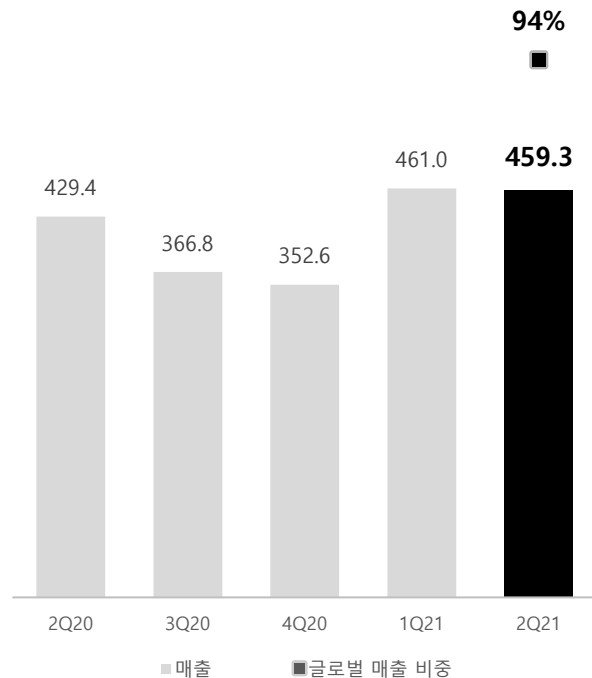
**영업이익** 1,742억원 (YoY -0.3%, QoQ -23.3%)

높은 기저효과에도 불구하고 지속적인 매출 성장세가 사업의 성장에 따른 비용 증가를 상쇄하며 전년 동기와 유사한 수준의 영업이익 기록

**당기순이익** 1,413억원 (YoY +16.6%, QoQ -27.2%)

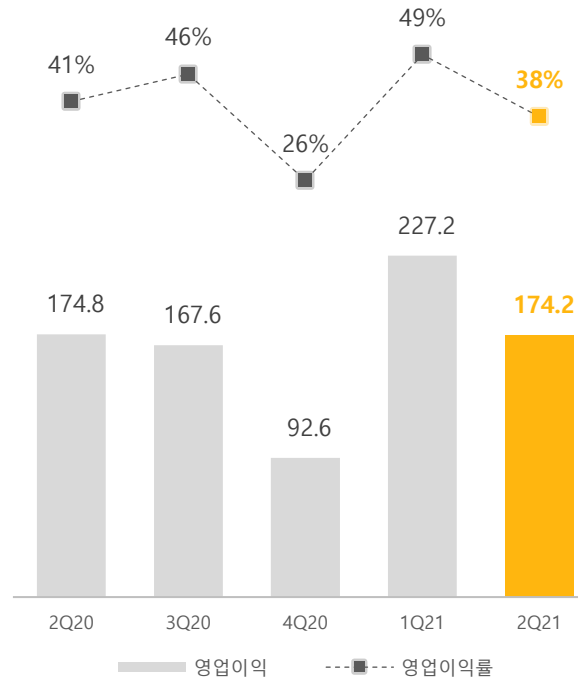
## 매출

단위: 십억원



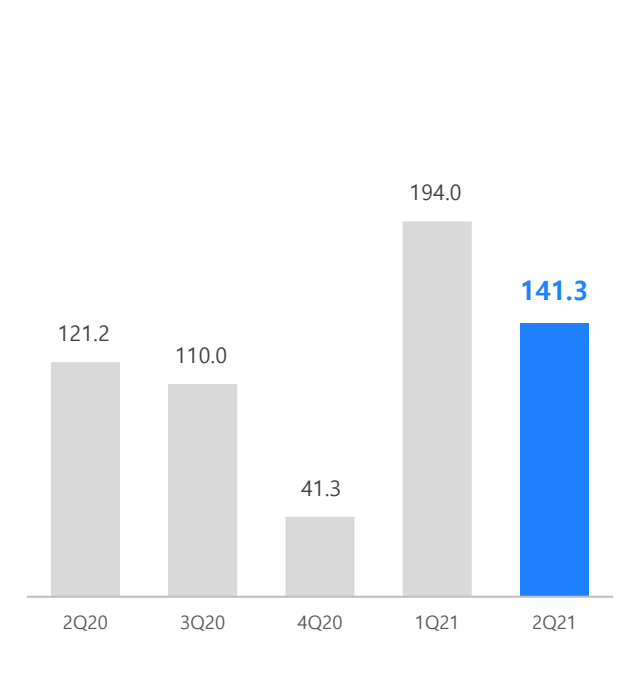
## 영업이익

단위: 십억원



## 당기순이익

단위: 십억원



Note: 전기 중 신규 계약에서 발생한 매출 및 관련 비용의 인식 시점과 관련한 회계정책 수립으로 2020년 분기 실적에 소급 적용 발생, 향후 외부감사인의 검토 과정에서 YoY 비교 실적이 변경 될 수 있음

# 매출 구성



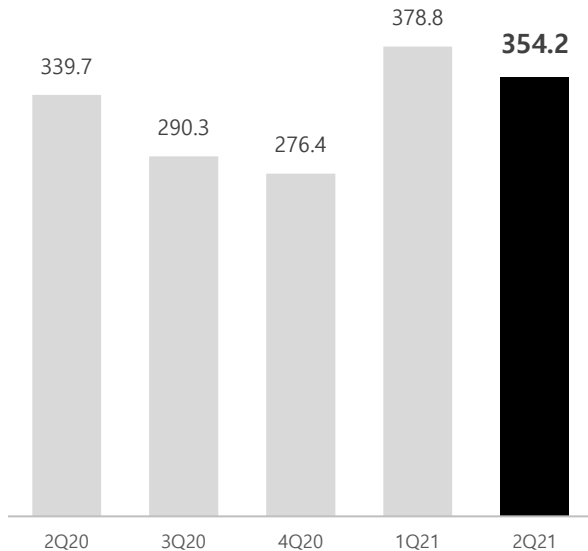
**매출** 4,593억원 (YoY +7.0%, QoQ -0.4%)

- 모바일 게임 매출액은 전년 동기 대비 4.3% 증가한 3,542억원 기록  
다양한 콘텐츠 업데이트와 브랜드 콜라보레이션 등의 BM 고도화에 힘입어 PUBG 모바일은 역대 최대 분기 매출 경신
- PC 게임 매출액은 전년 동기 대비 23.1% 증가한 886억원 기록  
PUBG PC는 6월 출시된 성장형 무기 스킨이 큰 호응을 얻으며 과금 유저 확대 견인, In-game ARPU 역대 최고치 기록

## 모바일

단위: 십억원

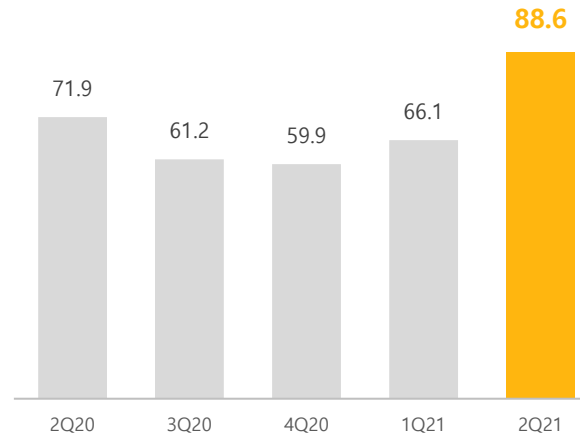
PUBGM, Technology Service 등



## PC

단위: 십억원

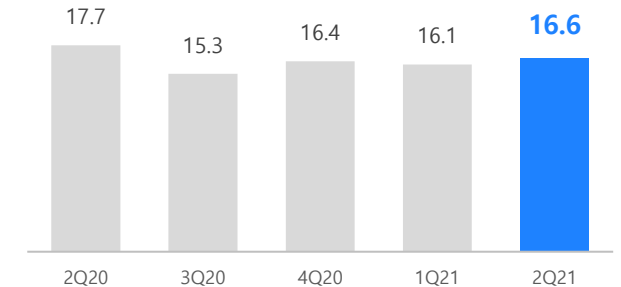
PUBG, 테라, 엘리온



## 콘솔 / 기타

단위: 십억원

PUBG, 테라, STADIA 등



# 이익



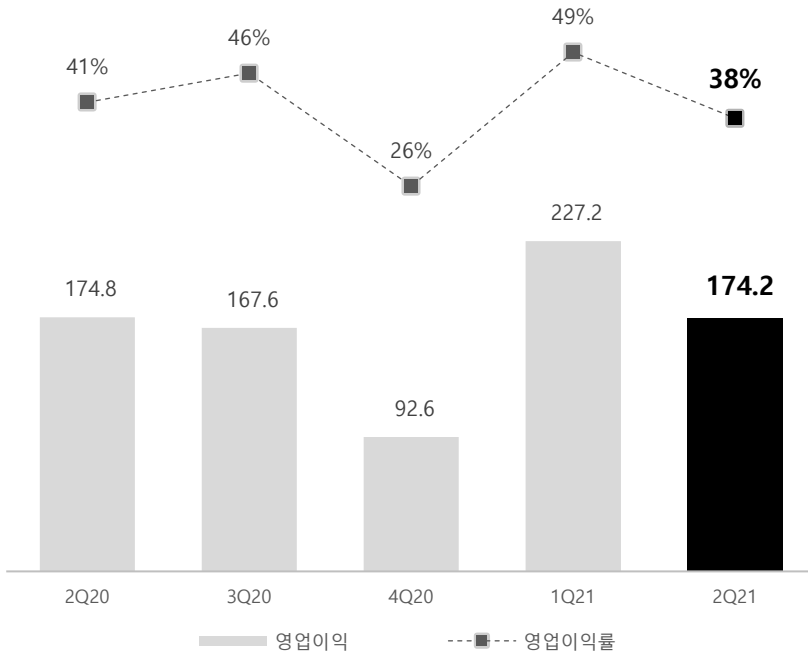
영업이익 **1,742억원** (YoY -0.3%, QoQ -23.3%)

조정 EBITDA **2,182억원** (YoY +11.7%, QoQ -13.5%)

- 조정 EBITDA는 일회성 비용을 포함한 주식보상비용을 반영하여 전년 동기 대비 11.7% 상승, 조정 EBITDA 마진은 47% 기록

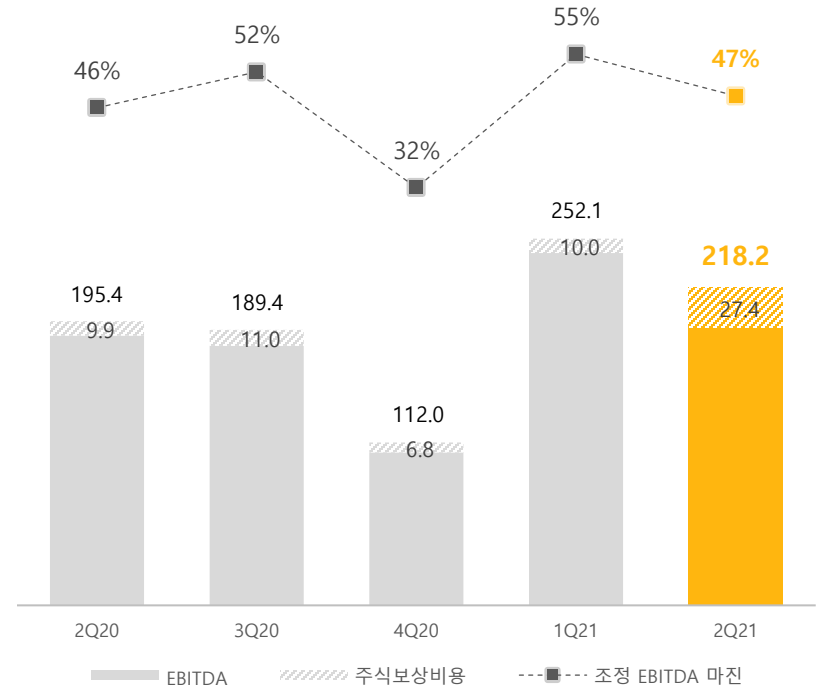
## 영업이익

단위: 십억원



## 조정 EBITDA(1)

단위: 십억원



Note: (1) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

# 비용 구성



**영업비용**      **2,852억원** (YoY +12.0%, QoQ +22.0%)

- 인건비는 전년 동기 대비 16.6%, 전분기 대비 14.1% 증가한 739억원 기록  
드림모션 인수 등 신규 자회사 편입과 사업의 성장에 따른 인원 증가, 연봉 인상분 반영

- 지급수수료는 전년 동기 대비 21.7%, 전분기 대비 25.2% 증가한 953억원 기록

21년 상반기 e스포츠 대회 (PGL S, PCS4) 개최, 신작 개발에 따른 외주 비용, 배틀그라운드 모바일 인도 Early Access 런칭 관련 서버 비용 반영

(단위: 십억원)	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21	YoY	QoQ
<b>영업비용</b>	<b>254.6</b>	<b>199.2</b>	<b>260.1</b>	<b>233.8</b>	<b>285.2</b>	<b>12.0%</b>	<b>22.0%</b>
% 매출 대비	59.3%	54.3%	73.7%	50.7%	62.1%	2.8%p	11.4%p
인건비	63.4	61.9	86.7	64.8	73.9	16.6%	14.1%
앱수수료/매출원가 <sup>(1)</sup>	40.6	40.3	34.2	35.8	40.2	-0.9%	12.3%
지급수수료	78.3	54.8	80.9	76.1	95.3	21.7%	25.2%
마케팅비	9.5	10.2	12.3	7.4	8.0	-16.1%	7.0%
주식보상비용/성과보상인센티브	48.3	16.8	28.3	30.0	46.9	-2.9%	56.6%
기타	14.5	15.2	17.6	19.7	20.9	43.7%	5.9%
<b>영업이익</b>	<b>174.8</b>	<b>167.6</b>	<b>92.6</b>	<b>227.2</b>	<b>174.2</b>	<b>-0.3%</b>	<b>-23.3%</b>
% 마진율	40.7%	45.7%	26.3%	49.3%	37.9%	-2.8%p	-11.4%p
<b>조정 EBITDA<sup>(2)</sup></b>	<b>195.4</b>	<b>189.4</b>	<b>112.0</b>	<b>252.1</b>	<b>218.2</b>	<b>11.7%</b>	<b>-13.5%</b>
% 마진율	45.5%	51.6%	31.8%	54.7%	47.5%	2.0%p	-7.2%p
<b>당기순이익</b>	<b>121.2</b>	<b>110.0</b>	<b>41.3</b>	<b>194.0</b>	<b>141.3</b>	<b>16.6%</b>	<b>-27.2%</b>

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

# 2H21 Strategy – PUBG IP



6,000만명에 달하는 글로벌 일간 이용자를 위한 신선하고 매력적인 콘텐츠로 라이프사이클 확장, 수익 모델 고도화

PC와 모바일을 아우르는 PUBG 세계관과 In-game 콘텐츠 (맵, 이벤트, 콜라보레이션) 결합을 통한 라이브 서비스 진화

캐주얼에서 코어 유저층까지의 Game Play 성향을 부합하는 시즌/이벤트 패스, 성장형 스킨 등 다양한 콘텐츠 소비 수요 충족



## 차별화된 라이브 서비스로 User engagement 강화



<PUBG 유니버스 - 그라운드 제로>



<태이고 맵 7월 출시>



<마동석 스킨>



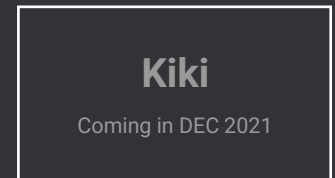
<손흥민 x 배틀그라운드>



<블랙핑크 x 배틀그라운드>



<성장형 스킨 시스템>



<Kiki 맵 12월 출시>



# 2H21 Strategy – NEW Game Launch



## PUBG NEW STATE

PUBG 유니버스의 첫 프리미엄 퀄리티 모바일 게임, 하반기 글로벌 런칭 목표

모바일에서 경험하지 못했던 PUBG PC 수준의 정교한 실사 그래픽, 현실감 있는 건플레이, 물리 효과 구현으로 BEYOND BATTLE ROYALE 게임 경험 제공  
캐릭터, 총기 커스터마이징 시스템, 드론 상점 등 신규 콘텐츠 추가로 게임성과 수익성 모두 Level-Up 목표

Google Play 지역별 사전예약 비중(1)



Note: (1) 사전예약자수는 2021년 8월 현재 iOS, 중국, 베트남, 인도 제외 기준, (2) 글로벌 런칭은 중국, 베트남 제외

# 요약 재무제표



## 연결손익계산서

(단위: 십억원)	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21
영업수익	429.4	366.8	352.6	461.0	459.3
영업비용	254.6	199.2	260.1	233.8	285.2
영업이익	174.8	167.6	92.6	227.2	174.2
EBITDA	185.5	178.4	105.2	242.1	190.8
조정 EBITDA	195.4	189.4	112.0	252.1	218.2
영업외손익	-17.8	-25.1	-94.9	44.2	-2.4
기타수익	0.1	-0.7	11.2	52.8	4.7
기타비용	17.5	23.9	105.3	7.8	5.7
금융수익	1.0	0.9	0.6	0.8	0.7
금융비용	1.4	1.5	1.4	1.7	2.1
법인세차감전순이익	157.0	142.5	-2.3	271.4	171.8
법인세비용	35.8	32.5	-43.6	77.4	30.5
당기순이익	121.2	110.0	41.3	194.0	141.3

## 연결재무상태표

(단위: 십억원)	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21
유동자산	1,224.1	1,322.2	1,292.5	1,440.6	1,554.8
현금및현금성자산	349.6	690.4	719.8	750.2	624.5
비유동자산	284.2	317.9	426.6	657.1	735.7
<b>자산총계</b>	<b>1,508.3</b>	<b>1,640.1</b>	<b>1,719.1</b>	<b>2,097.7</b>	<b>2,290.5</b>
유동부채	374.6	361.6	406.7	509.7	532.0
비유동부채	125.4	119.3	98.3	166.9	188.9
<b>부채총계</b>	<b>500.0</b>	<b>480.9</b>	<b>505.0</b>	<b>676.6</b>	<b>720.8</b>
자본금	4.0	4.0	4.3	4.3	4.3
자본잉여금	985.7	985.8	1,003.8	1,003.8	1,065.6
기타자본구성요소	131.9	172.7	168.1	181.1	126.5
이익잉여금	-113.4	-3.4	37.9	232.0	373.3
비지배지분	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
<b>자본총계</b>	<b>1,008.3</b>	<b>1,159.2</b>	<b>1,214.1</b>	<b>1,421.1</b>	<b>1,569.7</b>

# Our Vision

## WHY

우리는 게임이 가장 강력한 미디어가 될 것임을 믿습니다.

## HOW

독창성, 끊임없는 도전정신, 우리의 기술을 바탕으로

## WHAT

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

우리가 완성할 그곳에서, 모두와 만나겠습니다.

We will meet everyone in the world we are building.