

# INVESTOR RELATIONS

2021. 11.

# 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.

# 3Q21 Results at a Glance



## KEY HIGHLIGHTS



## KEY PERFORMANCE



매출



영업이익



조정 EBITDA 마진(1)

Note: (1) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용



# KRAFTON

우리는 게임이 가장 강력한 미디어가 될 것임을 믿습니다

1

**Interactive Virtual World**가  
더욱 확장 될 미래에서  
**강력한 IP**를 만든다



2

**인도, 중동**과 같은  
신흥시장에서  
**마켓 리더**로 자리매김 한다

3

유니크한 **Creativity**,  
새로운 **성장성**을  
**M&A**를 통해 확보한다

4

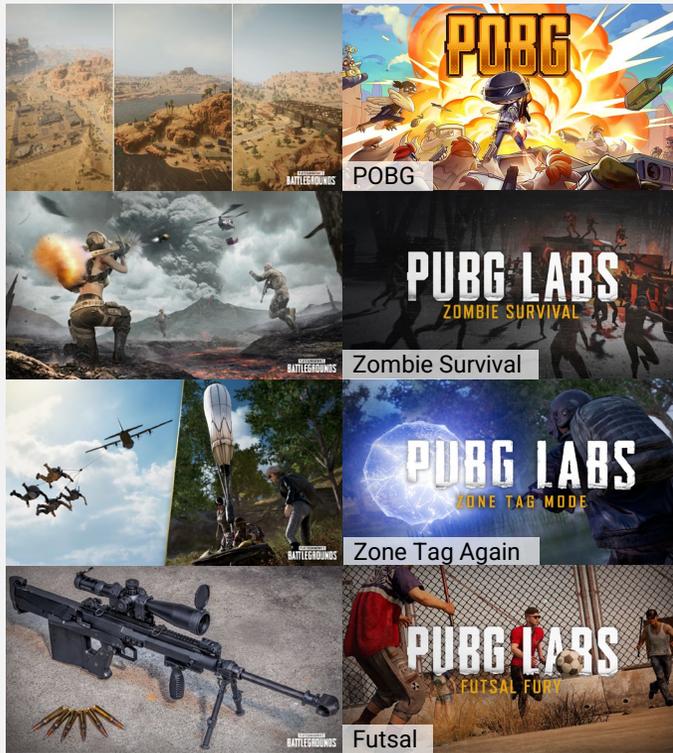
**Deep Learning**과 같은  
**기술의 혁신**을 통해  
다가오는 미래를 준비한다

# PUBG PC / Console



맵, 모드, 콜라보레이션, BM 다양화 기반 지속 가능한 라이브 서비스 구조를 통해 새로운 구매 유저 확대

BR 콘텐츠와 이벤트 모드 출시



캐주얼에서 코어 유저층을 아우르는 콜라보레이션과 BM 다양화



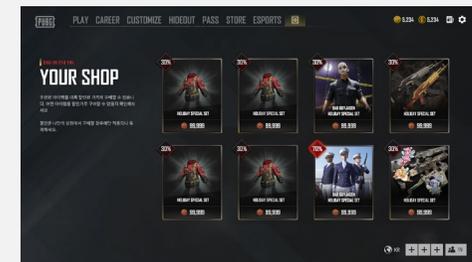
<블랙핑크 콜라보레이션>

<손흥민 콜라보레이션>

<마동석 콜라보레이션>



<성장형 무기 시스템>



<나만의 상점>

견고한 유저층을 기반으로 모바일에 적합한 콘텐츠를 빠르게 선보이며 수익 모델 고도화



**RPM**

로열패스

1개월 주기 진행

**4**개

라이브 서비스(1)

콜라보레이션 및 모드



<PUBGM x TESLA>

수익 모델 고도화

프리미엄 콜라보레이션



**5,000** 만명

누적 이용자수

44일만에 돌파

약 **4,200** 만명

월간 이용자수

3Q21 평균 MAU



<Diwali 이벤트>

차별화된 라이브 서비스

현지화 콘텐츠



9개월간 기다려온 5,500만명의 글로벌 팬들이 더욱 극대화된 재미를 느낄 수 있는 라이브 서비스 진화 목표

## WE ARE NEXT-GEN BATTLE ROYALE

약 **5,500** 만명<sup>(1)</sup>  
사전예약자수

Global Launch

트래픽 확보 및 리텐션  
글로벌 유저 확대  
안정적인 서비스 운영

Phase I

지속적인 콘텐츠 업데이트  
프리미엄 콜라보레이션  
고가치 아이템 출시

Phase II

과금유저 확대  
다양한 BM을 통한  
매출 효율 확대

### 글로벌 런칭 마케팅 및 퍼블리싱 전략

알파 테스트

프리런칭  
런칭 트레일러

런칭 하이프  
인플루언서 마케팅(A-Squad)  
자체 콘텐츠 확대

바이럴  
유저 참여형 마케팅

코어팬 수립  
경쟁형 이벤트 매치  
이스포츠 리그 운영

다양한 엔터테인먼트  
콘텐츠로 확대

Note: (1) 2021년 11월 11일 기준 사전예약자수, 중국, 베트남 제외 기준

게임의 개연성 제공 역할을 넘어 다양한 엔터테인먼트 콘텐츠와 플랫폼을 통해 PUBG Universe 글로벌 팬덤 형성

## PUBG UNIVERSE



<Mysteries Unknown>



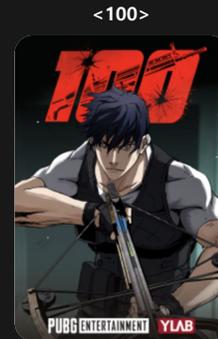
<Fall of Troi>



<Ground Zero>

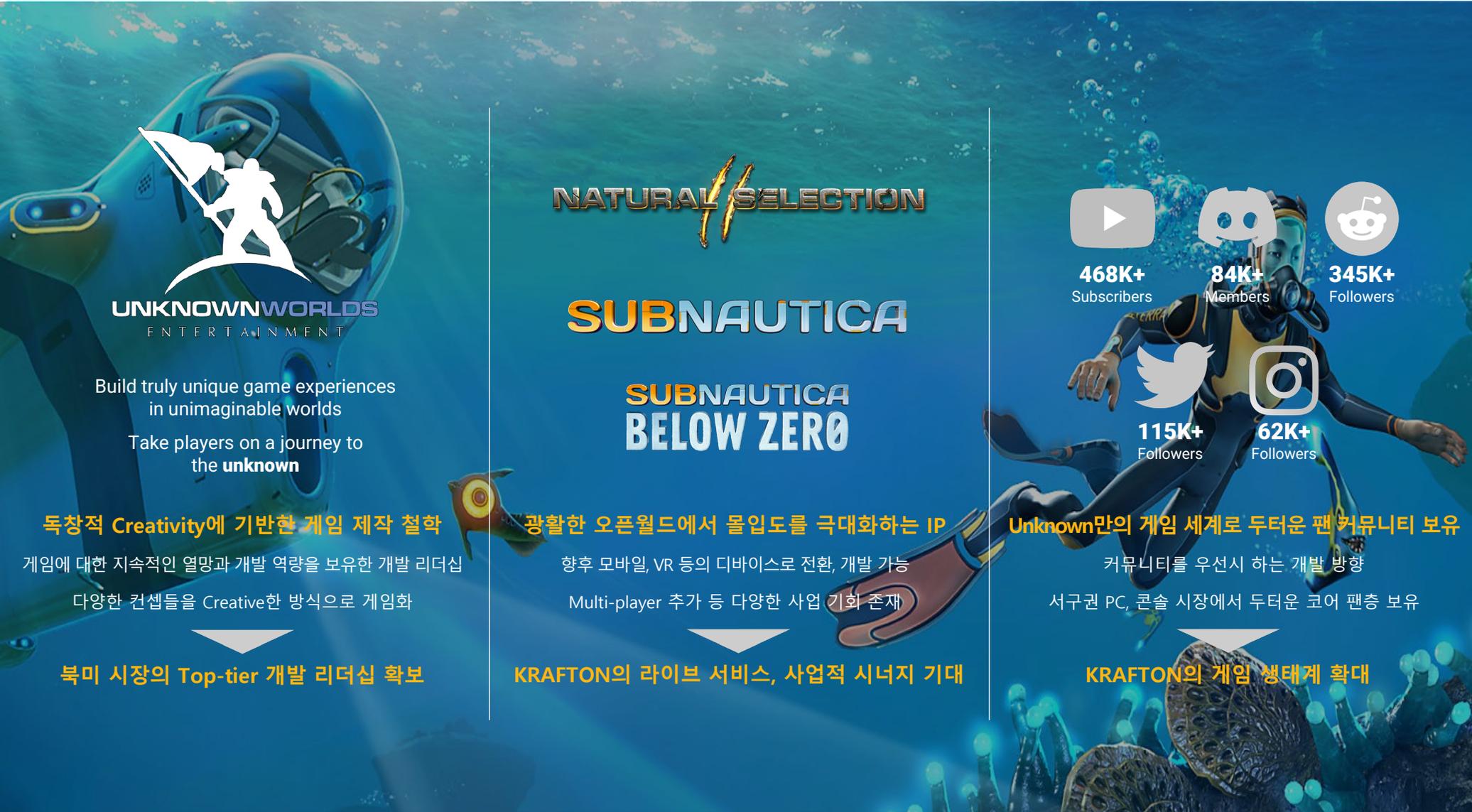


<All Hunters Eve>



<인도 프라틸리피>

# Unknown Worlds Entertainment: New Growth



Build truly unique game experiences  
in unimaginable worlds  
Take players on a journey to  
the **unknown**

**독창적 Creativity에 기반한 게임 제작 철학**

게임에 대한 지속적인 열망과 개발 역량을 보유한 개발 리더십  
다양한 컨셉들을 Creative한 방식으로 게임화

**북미 시장의 Top-tier 개발 리더십 확보**

NATURAL SELECTION

SUBNAUTICA

SUBNAUTICA  
BELOW ZERO

**광활한 오픈월드에서 몰입도를 극대화하는 IP**

향후 모바일, VR 등의 디바이스로 전환, 개발 가능  
Multi-player 추가 등 다양한 사업 기회 존재

**KRAFTON의 라이브 서비스, 사업적 시너지 기대**



468K+  
Subscribers



84K+  
Members



345K+  
Followers



115K+  
Followers



62K+  
Followers

**Unknown만의 게임 세계로 두터운 팬 커뮤니티 보유**

커뮤니티를 우선시 하는 개발 방향  
서구권 PC, 콘솔 시장에서 두터운 코어 팬층 보유

**KRAFTON의 게임 생태계 확대**

# 3분기 실적 요약



**매출** 5,219억원 (YoY +42.3%, QoQ +13.6%)

글로벌 라이브 서비스 및 수익 모델 다양화, BGMI<sup>(1)</sup> 런칭을 기반으로 PC, 모바일, 콘솔 게임이 모두 높은 성장을 기록하며 역대 최고 분기 매출 경신

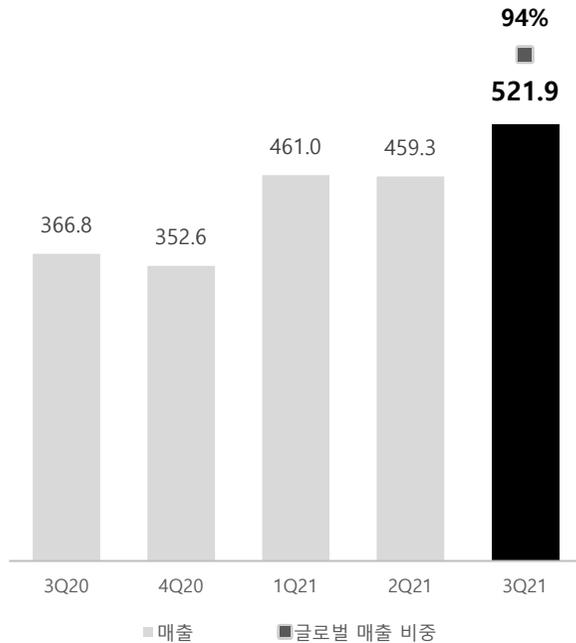
**영업이익** 1,953억원 (YoY +16.5%, QoQ +12.1%)

전 사업부문에서의 견조한 매출 성장, 특히 당사가 직접 서비스하는 PC 게임의 성장에 힘입어 영업이익 증가

**당기순이익** 1,783억원 (YoY +62.1%, QoQ +26.2%)

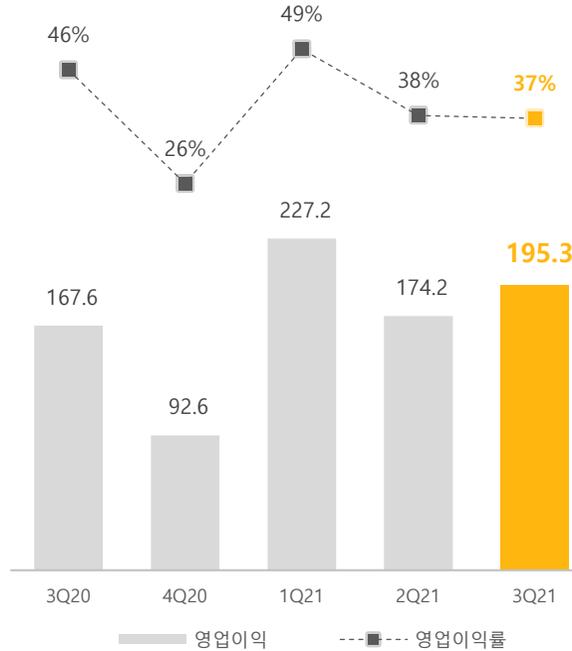
## 매출

단위: 십억원



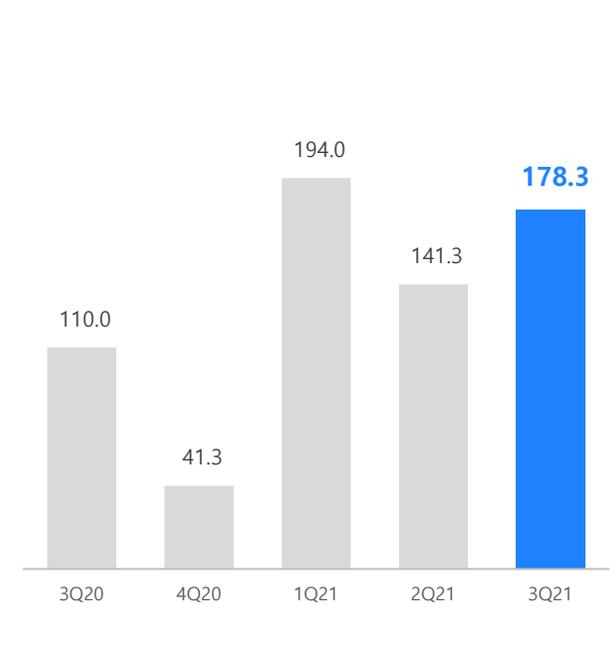
## 영업이익

단위: 십억원



## 당기순이익

단위: 십억원



Note: (1) 배틀그라운드 모바일 인도

# 매출 구성



**매출** 5,219억원 (YoY +42.3%, QoQ +13.6%)

- 모바일 게임 매출액은 전년 동기 대비 31.1% 증가한 3,805억원 기록

PUBG 모바일의 성장 지속, BGMI 출시로 전분기에 이어 2분기 연속 모바일 게임 매출 확장세

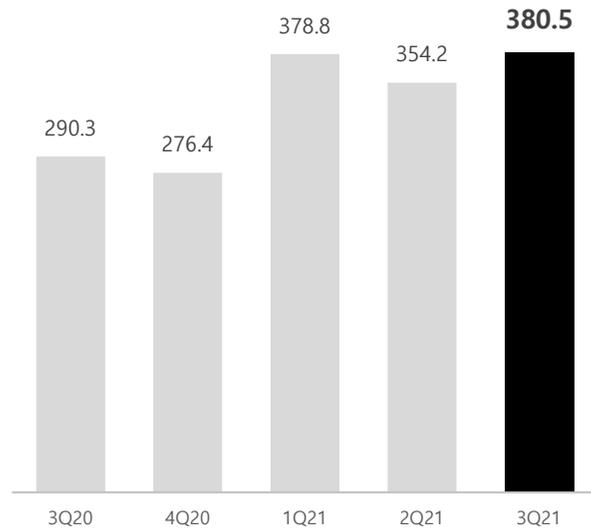
- PC 게임 매출액은 전년 동기 대비 111.7% 증가한 1,295억원 기록

대규모 맵 출시, 이와 연계한 패스, 콜라보레이션, 성장형 무기 등 BM 다양화로 In-game ARPU 지속 상승, PC 게임 매출의 고성장 견인

## 모바일

단위: 십억원

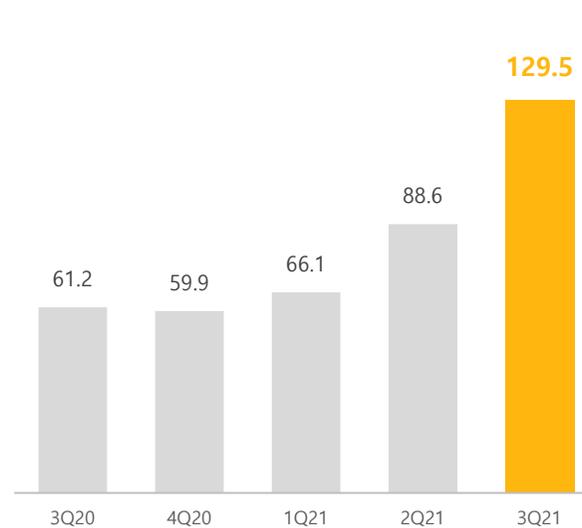
PUBGM, BGMI, Technology Service 등



## PC

단위: 십억원

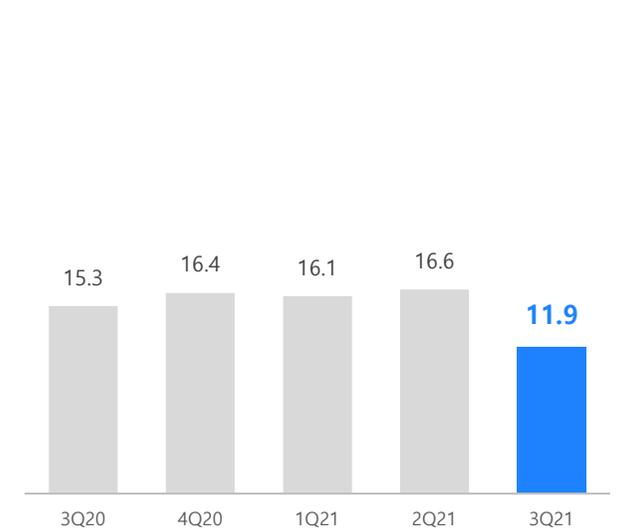
PUBG, 테라, 엘리온



## 콘솔 / 기타

단위: 십억원

PUBG, 테라, 이스포츠 등



# 비용 구성



**영업비용**      **3,266억원** (YoY +64.0%, QoQ +14.5%)

- 인건비는 전년 동기 대비 19.2% 증가한 808억원 기록  
 사업 성장에 따른 인원 증가, 연초 급여 인상분의 온기 반영으로 전년 동기 대비 증가
- 지급수수료는 전년 동기 대비 27.9% 증가 700억원 기록  
 자체 Creative 콘텐츠, 신작 제작 확대, BGMI 관련 서버 비용으로 전년 동기 대비 증가

(단위: 십억원)	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21	3Q21	YoY	QoQ
<b>영업비용</b>	<b>199.2</b>	<b>260.1</b>	<b>233.8</b>	<b>285.2</b>	<b>326.6</b>	<b>64.0%</b>	<b>14.5%</b>
% 매출 대비	54.3%	73.7%	50.7%	62.1%	62.6%	8.3%p	0.5%p
인건비	67.8	108.2	84.7	93.4	80.8	19.2%	-13.5%
앱수수료/매출원가 <sup>(1)</sup>	40.3	34.2	35.8	40.2	59.6	47.9%	48.5%
지급수수료	54.8	80.9	76.1	95.3	70.0	27.9%	-26.5%
마케팅비	10.2	12.3	7.4	8.0	20.5	101.4%	157.1%
주식보상비용	11.0	6.8	10.0	27.4	70.6	544.2%	157.4%
기타	15.1	17.7	19.8	20.9	25.1	64.9%	20.0%
<b>영업이익</b>	<b>167.6</b>	<b>92.6</b>	<b>227.2</b>	<b>174.2</b>	<b>195.3</b>	<b>16.5%</b>	<b>12.1%</b>
% 마진율	45.7%	26.3%	49.3%	37.9%	37.4%	-8.3%p	-0.5%p
<b>조정 EBITDA<sup>(2)</sup></b>	<b>189.4</b>	<b>112.0</b>	<b>252.1</b>	<b>218.2</b>	<b>283.3</b>	<b>49.6%</b>	<b>29.9%</b>
% 마진율	51.6%	31.8%	54.7%	47.5%	54.3%	2.7%p	6.8%p
<b>당기순이익</b>	<b>110.0</b>	<b>41.3</b>	<b>194.0</b>	<b>141.3</b>	<b>178.3</b>	<b>62.1%</b>	<b>26.2%</b>

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

# 영업이익

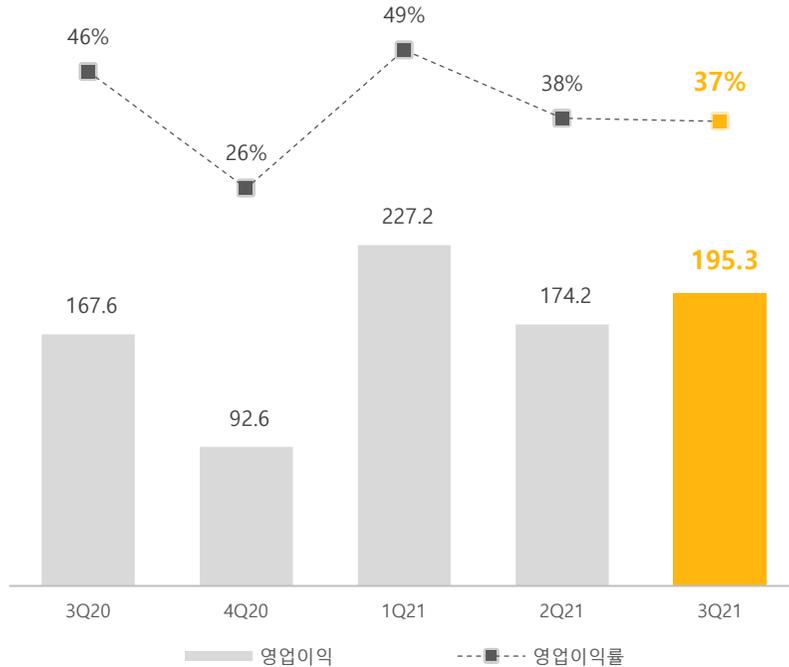
영업이익 **1,953억원** (YoY +16.5%, QoQ +12.1%)

조정 EBITDA **2,833억원** (YoY +49.6%, QoQ +29.9%)

- 조정 EBITDA는 전년 동기 대비 49.6% 상승, 조정 EBITDA 마진은 54% 기록

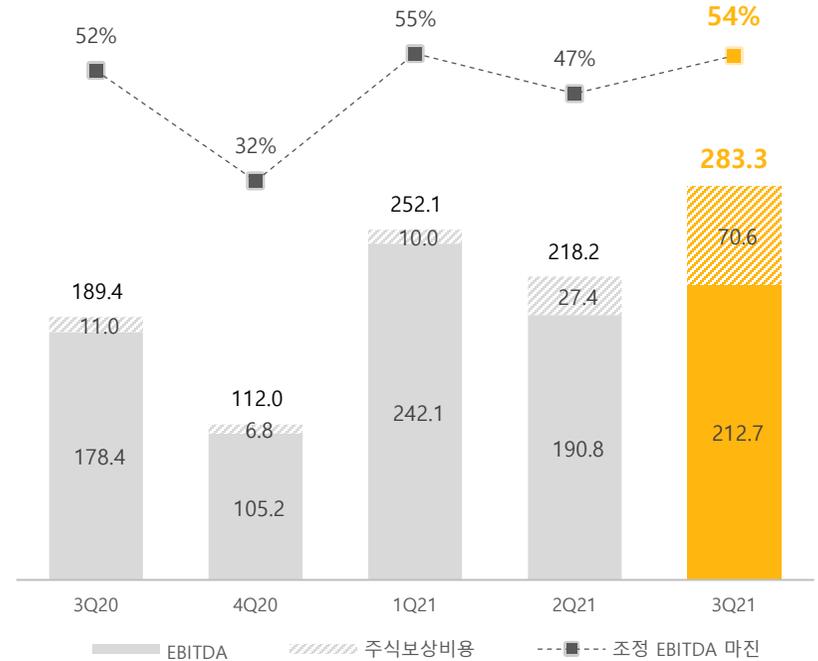
## 영업이익

단위: 십억원



## 조정 EBITDA(1)

단위: 십억원



Note: (1) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

# 당기순이익

세전이익 2,699억원 (YoY +89.5%, QoQ +57.1%)

당기순이익 1,783억원 (YoY +62.1%, QoQ +26.2%)

- 당기순이익은 영업이익과 영업외손익의 증가로 전년 동기 대비 62.1% 증가, 당기순이익률은 34% 기록

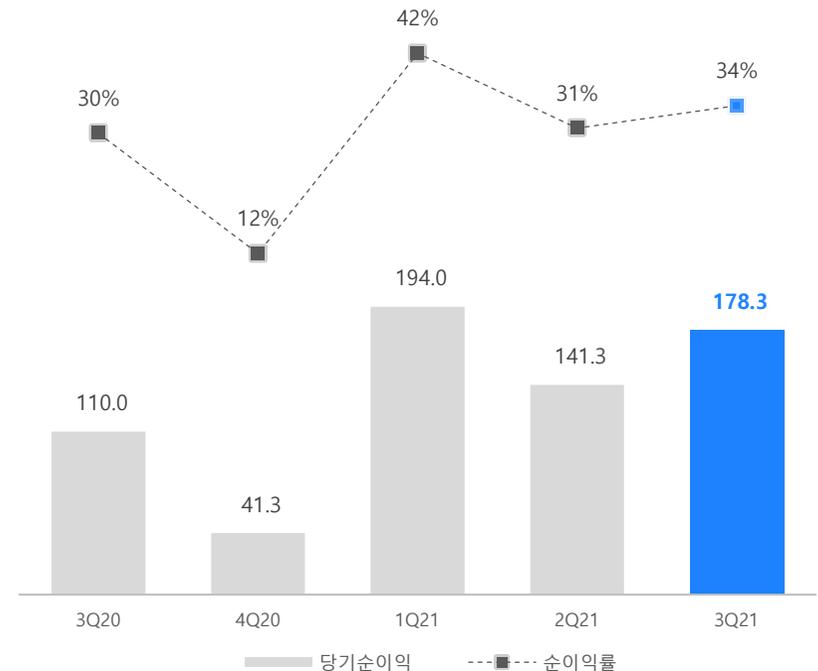
## 영업외손익 및 세전손익

단위: 십억원

구분	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21	3Q21
영업외손익	-25.1	-94.9	44.2	-2.4	74.7
영업외수익	0.2	11.8	53.7	5.4	86.3
기타수익	-0.7	11.2	52.8	4.7	82.3
금융수익	0.9	0.6	0.8	0.7	4.0
영업외비용	25.4	106.7	9.5	7.7	11.7
기타비용	23.9	105.3	7.8	5.7	9.9
금융비용	1.5	1.4	1.7	2.1	1.8
법인세차감전손익	142.5	-2.3	271.4	171.8	269.9

## 당기순이익

단위: 십억원



# 요약 재무제표



## 연결손익계산서

(단위: 십억원)	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21	3Q21
영업수익	366.8	352.6	461.0	459.3	521.9
영업비용	199.2	260.1	233.8	285.2	326.6
영업이익	167.6	92.6	227.2	174.2	195.3
EBITDA	178.4	105.2	242.1	190.8	212.7
조정 EBITDA	189.4	112.0	252.1	218.2	283.3
영업외손익	-25.1	-94.9	44.2	-2.4	74.7
기타수익	-0.7	11.2	52.8	4.7	82.3
기타비용	23.9	105.3	7.8	5.7	9.9
금융수익	0.9	0.6	0.8	0.7	4.0
금융비용	1.5	1.4	1.7	2.1	1.8
법인세차감전순이익	142.5	-2.3	271.4	171.8	269.9
법인세비용	32.5	-43.6	77.4	30.5	91.6
당기순이익	110.0	41.3	194.0	141.3	178.3

## 연결재무상태표

(단위: 십억원)	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21	3Q21
유동자산	1,322.2	1,292.5	1,440.6	1,554.8	4,441.2
현금및현금성자산	690.4	719.8	750.2	624.5	3,593.9
비유동자산	317.9	426.6	657.1	735.7	863.0
자산총계	1,640.1	1,719.1	2,097.7	2,290.5	5,304.2
유동부채	361.6	406.7	509.7	532.0	574.1
비유동부채	119.3	98.3	166.9	188.9	210.0
부채총계	480.9	505.0	676.6	720.8	784.2
자본금	4.0	4.3	4.3	4.3	4.9
자본잉여금	985.8	1,003.8	1,003.8	1,065.6	3,837.2
기타자본구성요소	172.7	168.1	181.1	126.5	126.2
이익잉여금	-3.4	37.9	232.0	373.3	551.6
비지배지분	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1
자본총계	1,159.2	1,214.1	1,421.1	1,569.7	4,520.0



## 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.