

# 2022년 1분기 실적발표

Investor Relations

2022. 5. 12

# KRAFTON

# 유의사항

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

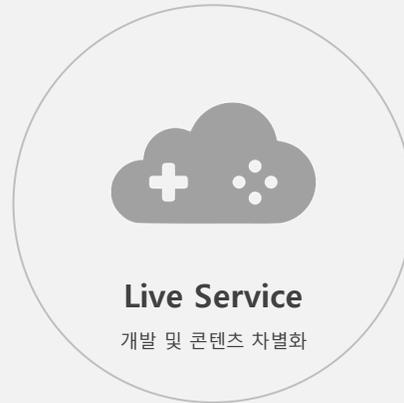
본 자료는 주주 및 투자자 편의를 위하여 외부감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 작성되었으며, 이에 본 자료에 포함된 경영 실적 및 재무 정보는 외부감사인의 검토 결과에 따라 변경될 수 있습니다.

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

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

# 2022 1Q Results at a Glance

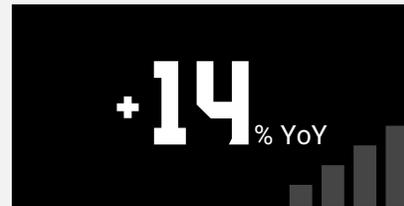
## KEY PERFORMANCE



## KEY FINANCIAL HIGHLIGHTS



PUBG(1) 매출



매출



영업이익

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

# PC / Console

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

## 2022 PUBG LIVE SERVICE PLAN



유저 Engagement

NOT JUST A GAME

THIS IS BATTLE ROYALE



수익성 강화



Training Mode



Weapon Balancing



Sanhok Rollback



Galaxy Squad

2분기



NieR: Automata



B-duck



Cyber Threat  
MK12



6월 공개 예정



Weapon Balancing 7월 공개 예정



7월 공개 예정



7월 공개 예정



9월 공개 예정

3분기



3분기 공개 예정



7월 공개 예정



8월 공개 예정



Shop Feature



Social Feature



Vikendi Reborn



10월 공개 예정

4분기



4분기 공개 예정



10월 공개 예정



12월 공개 예정



서버이버 패스



콜라보 / 나만의 상점



맵 업데이트



성장형무기



모드 업데이트



신규 BM



개발 콘텐츠

# Mobile

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



## 트래픽 리텐션 및 수익성 강화



<스파이더맨: 노웨이홈>

<람보르기니 차량 스킨>

프리미엄 브랜드, IP와 콜라보레이션

## “라이브 서비스 효율 강화”



화려한 연출 효과, 프리미엄 스킨 및 콜라보레이션



## 인도 시장에 특화된 현지화 전략



<퀵보이스 카드 아이템>

<TV 광고 마케팅>

인도 유저 타겟 현지화 BM 및 마케팅 진행

## “BGMI의 매출 기여도 확대”



인도 지역 지속적인 흥행과 매출 상승



## Fast Pace BR로 유저 플레이 타임 증가



<Extreme BR 모드>

<Round Deathmatch 모드>

코어 게임성에 대한 리포지셔닝 진행

## “기존과 다른 BR로 새로운 경험 선사”



대규모 업데이트 통해 New State 차별성 극대화

# New Growth (I) – Pipeline

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

## Project M

Unknown Worlds

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

THE  
CALLISTO  
PROTOCOL

PUBG

Striking Distance Studios

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

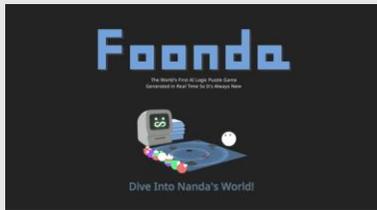
# New Growth (II) – SP2, Deep Learning

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

## Special Project 2 → 게임의 진화



<Wish Talk>



<Foonda>

### 미공개 프로젝트

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

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

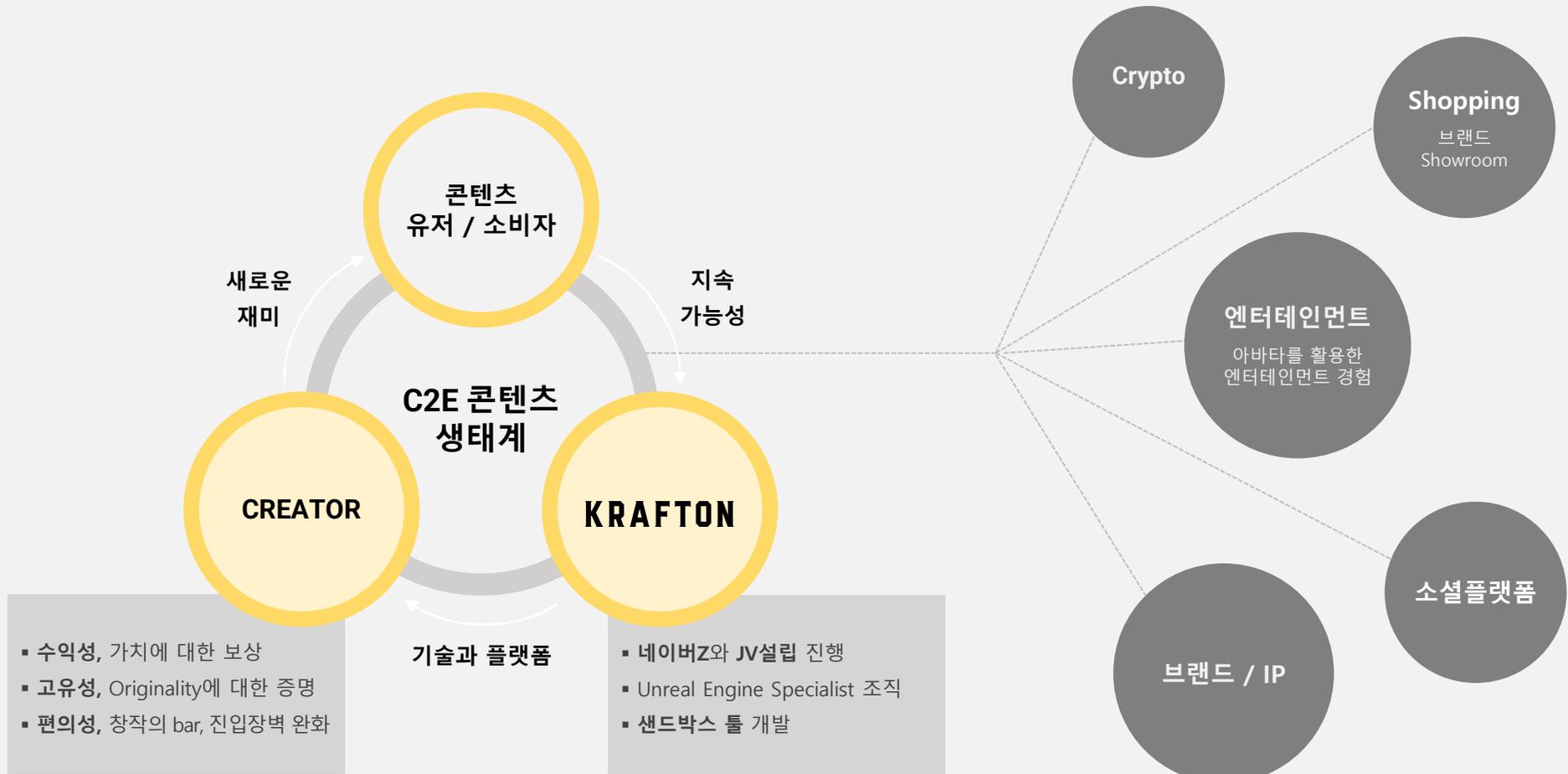
Foundation Model	Project Wilson & VR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국어 언어 모델 (GPT-3)</li> <li>• 13BN 규모 모델 학습 완료</li> <li>• 다양한 응용분야에 적용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국어 / 영어 수다 챗봇 기술</li> <li>• 오픈도메인 대화 서비스 구현</li> <li>• 극사실적 3D 아바타 생성 기술</li> </ul>
Project Beluga	Virtual Human
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 최고 한국어 TTS 기술 보유</li> <li>• 오디오 콘텐츠 제작 가능성 검증</li> <li>• 2022년 중 상용화 예정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GPT-3 언어모델 활용한 챗봇</li> <li>• 국내 최고 보이스 AI 기술</li> <li>• 3D 아바타 캐릭터 애니메이션</li> </ul>



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

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

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



# 실적 요약

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

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

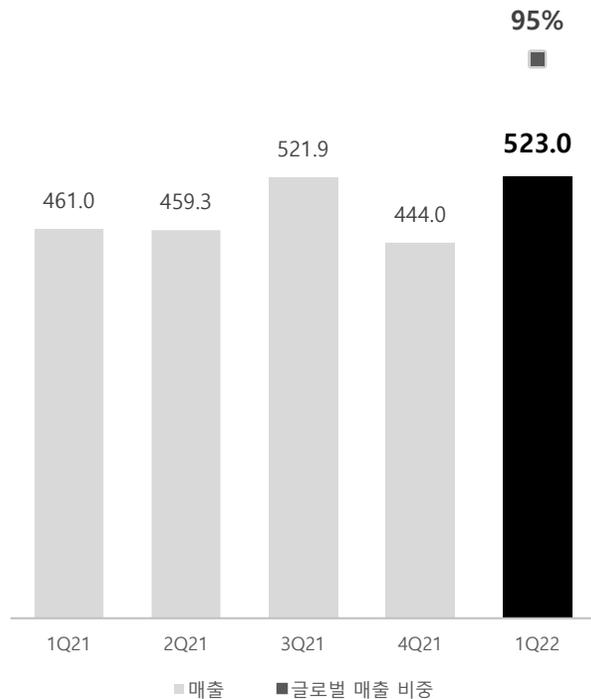
**영업이익** 3,119억원 (YoY +37.3%, QoQ +625.5%)

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

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

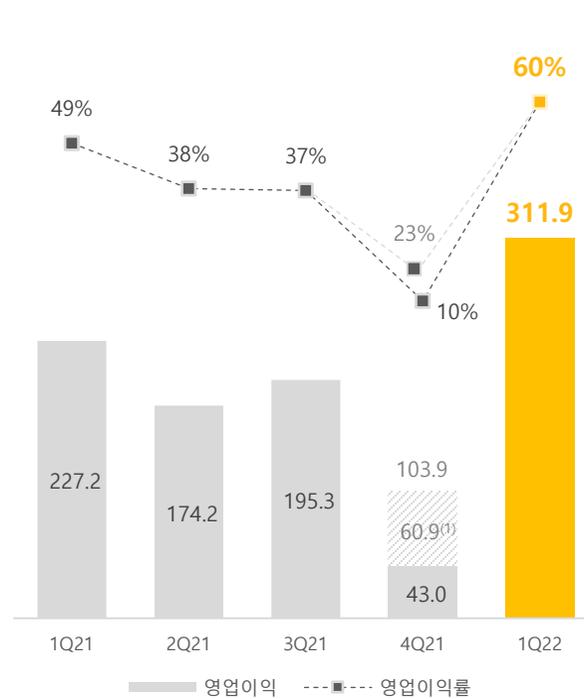
## 매출

단위: 십억원



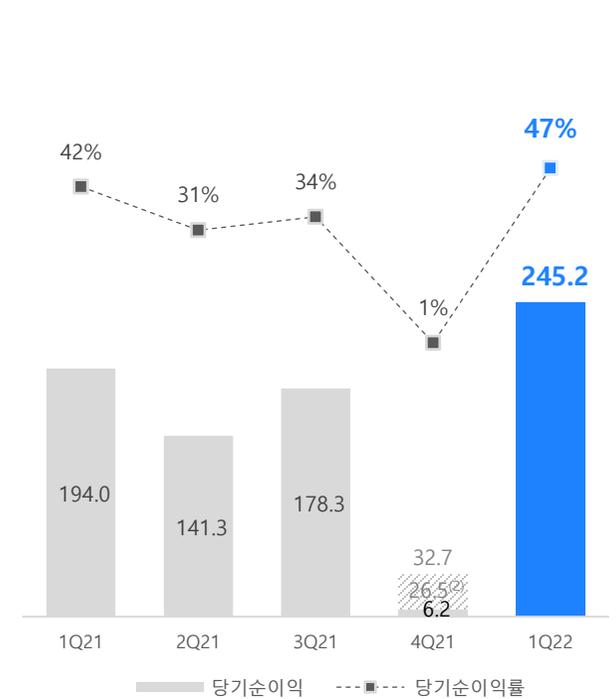
## 영업이익

단위: 십억원



## 당기순이익

단위: 십억원



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

# 매출 구성

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

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

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

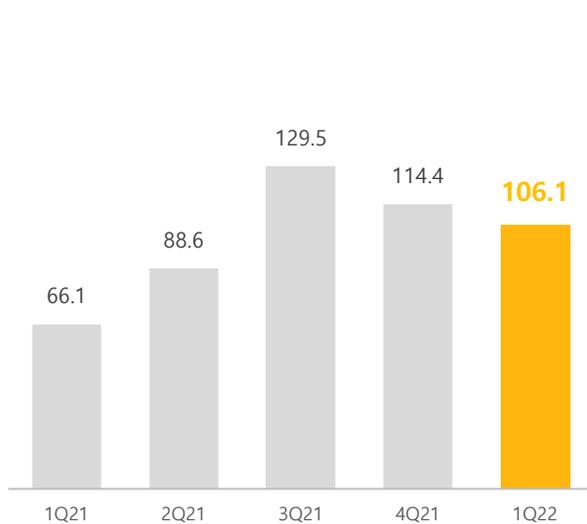
- (모바일) 3,959억원 (YoY +4.5%, QoQ +30.4%)

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

## PC

단위: 십억원

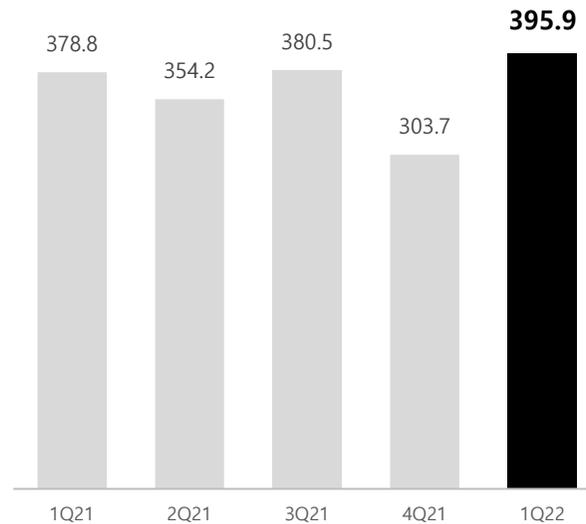
PUBG, Subnautica, Below Zero 등



## 모바일

단위: 십억원

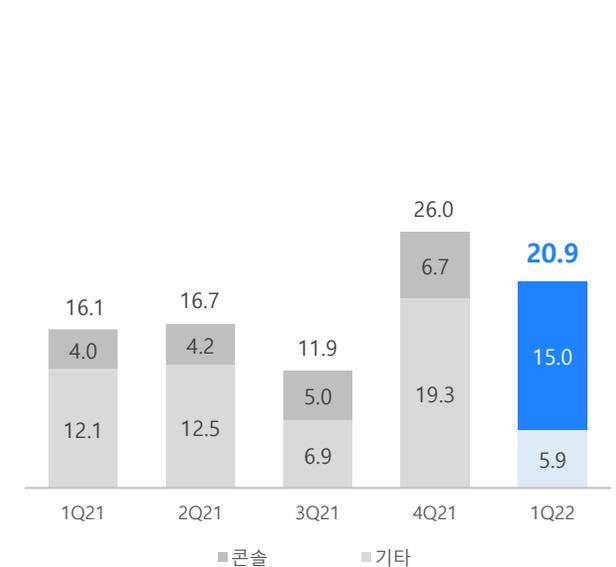
PUBGM, BGMI, New State, Technology Service 등



## 콘솔 / 기타

단위: 십억원

PUBG, Subnautica, Below Zero, 이스포츠 등



# 비용 구성

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

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

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

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

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

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

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

# 영업이익 / 조정 EBITDA

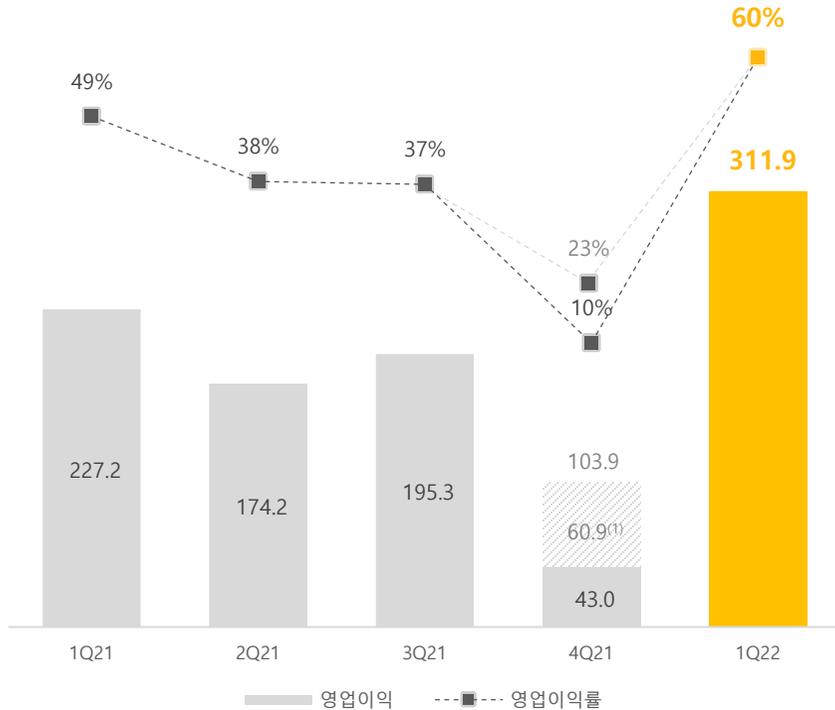
영업이익 3,119억원 (YoY +37.3%, QoQ +625.5%)

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

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

## 영업이익

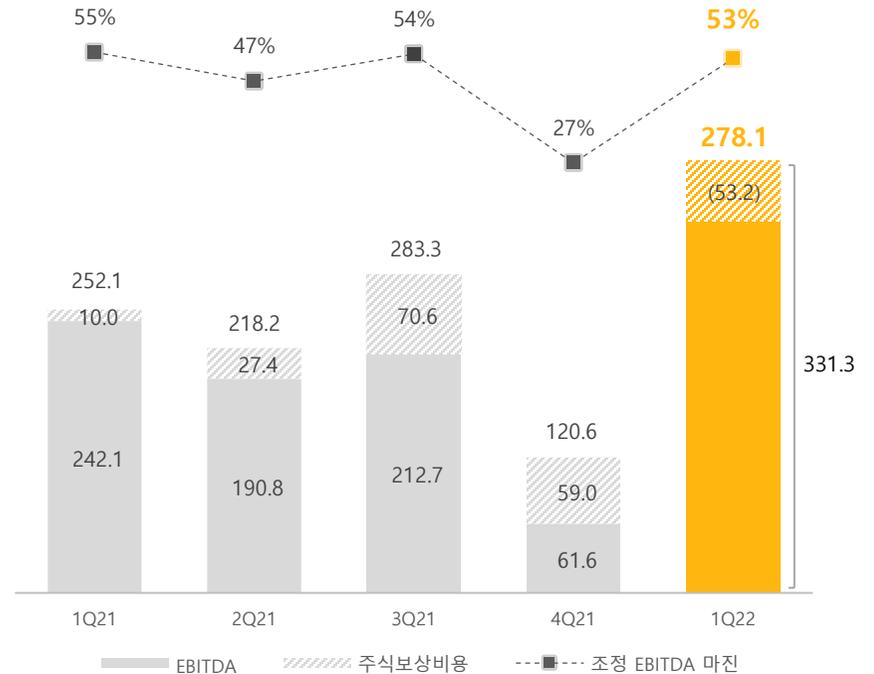
단위: 십억원



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

## 조정 EBITDA(2)

단위: 십억원



# 당기순이익

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

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

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

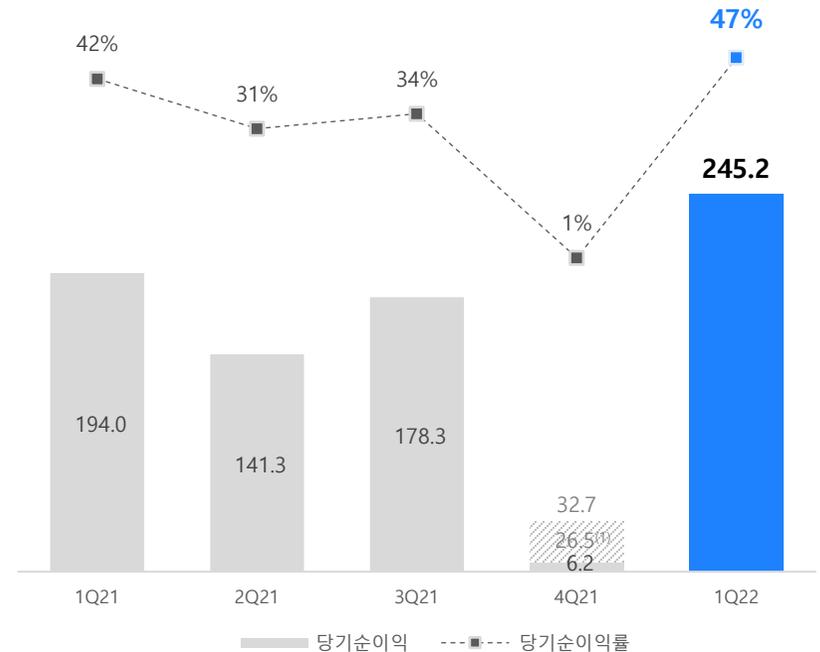
## 영업외손익 및 세전손익

단위: 십억원

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

## 당기순이익

단위: 십억원



Note: (1) 무형자산 손상차손(265억) 발생분

# 요약 재무제표

## 연결손익계산서

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

## 연결재무상태표

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

**Q&A**

# 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.

A wide-angle shot of a cityscape. In the foreground, a concrete bridge with a curved ramp on the right side spans across a green area with several trees that have autumn-colored leaves. In the background, a dense cluster of modern, multi-story buildings with various architectural styles, including some with flat roofs and others with more complex, angular designs, rises against a blue sky with scattered white clouds. The overall lighting is soft, suggesting an overcast day or late afternoon.

# THE FALLEN CITY AWAITS