

# KRAFTON

## Investor Presentation

KRAFTON

2024년 9월



# 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 발생되는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

## REVENUE

1조 3,729  
억원

2024년 상반기 매출

PUBG IP 영향력 강화, 역대 최대 반기 매출 기록

## OPERATING PROFIT

6,426  
억원

2024년 상반기 영업이익

높은 매출 성장 기반 역대 최대 반기 영업이익 기록,  
2023년 연간 영업이익의 84% 달성

## INVESTMENT

11  
건

2024년 1월~8월 진행 완료/예정된 게임 스튜디오 투자

글로벌 Original Creative 발굴 지속하며  
장기 파이프라인 확보

1H24  
Results at  
a Glance

# PUBG IP 프랜차이즈

PC와 모바일 플랫폼에서 견조함 지속하며 글로벌 프랜차이즈 IP로 성장 지속



## 주요 업데이트



에란겔 클래식 모드



뉴진스 콜라보레이션



## 주요 업데이트



Myriam Fares 콜라보레이션



X-Suit 성장형 의상 스킨



## 주요 업데이트

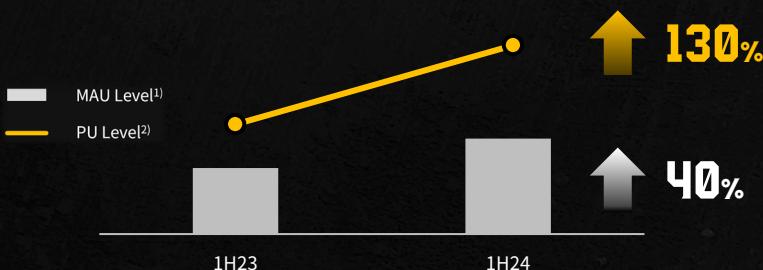


UC 보너스 챌린지

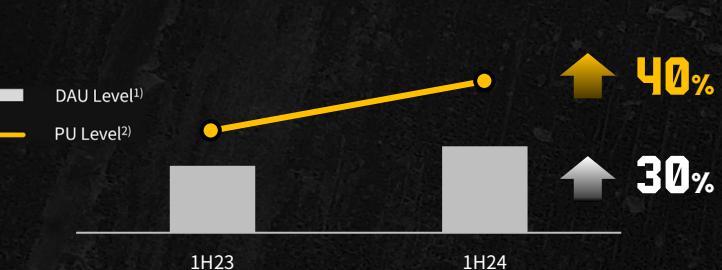


프로 크리켓팀 콜라보레이션

## 2024년 상반기 주요 성과



## 2024년 상반기 주요 성과



## 2024년 상반기 주요 성과



## 신규 유저 접근성 확대 전략

- 신규 언어 3개 추가
- 현지화 콘텐츠 강화
- BGMI Esports 확장

1) MAU: Monthly Active User, DAU: Daily Active User

2) PU: Paying User

# 주요 신작 라인업

## DARK AND DARKER MOBILE

장르: 익스트랙션 RPG

플랫폼: 모바일

### 주요 일정

- 2024년 3분기 글로벌 베타 테스트 및 Gamescom 출품
- 2024년 4분기 글로벌 출시

### 글로벌 베타 테스트

- 8월 1일부터 8월 11일까지 진행
- 한국, 미국, 일본, 튀르키예 4개국 대상 및 iOS 유저 테스트 확대
- 기존 세션제 게임과 차별화되는 생활형 콘텐츠 추가
- 개선된 전투 밸런스와 인터페이스로 모바일 유저 확보 전략

## INZOI

장르: 인생 시뮬레이션

플랫폼: PC (Steam)

### 주요 일정

- 2024년 3분기 인플루언서 테스트 및 Gamescom 출품
- 2024년 Steam Early Access 출시

### 팬덤과의 소통을 통한 개발 전략

- Discord 커뮤니티에서 직접 소통으로 팬덤 확보 및 신뢰 강화
- 생성 AI 모델을 활용한 커스터마이징과 LLM을 활용한 NPC 대화 제작
- '커뮤니티 시뮬레이션'을 통한 게임 내 다양한 사건들로 영향 받는 월드

### 게임 내 차별화 콘텐츠

# 투자, 2PP

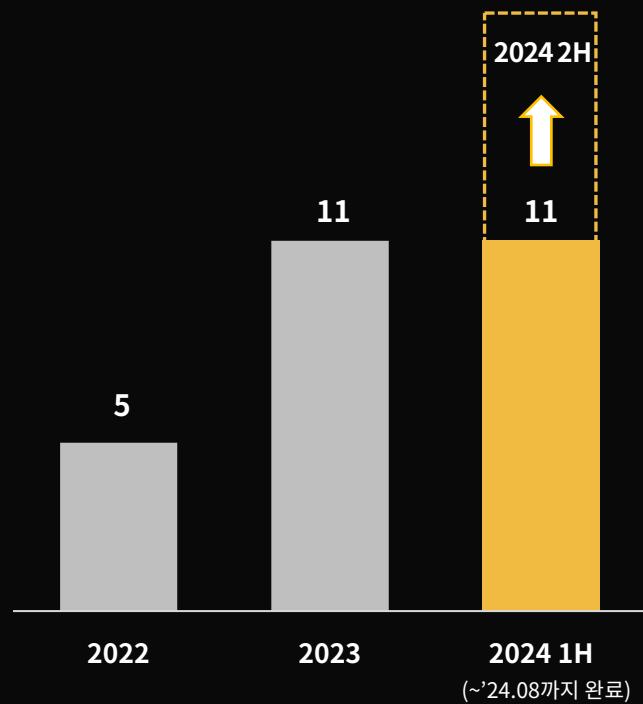
2024년 누적 투자 27건 완료, 신규 IP 및 2<sup>nd</sup> Party Publishing 확보를 통한 플랫폼 및 장르 다변화



## Tango Frameworks 개발팀 확보

- 크래프톤의 첫 번째 일본 게임 스튜디오 투자
- 2010년 일본에서 설립 후 2021년 Microsoft 인수
- 개발팀 영입으로 일본에서 규모 있는 개발팀 확보
- 서바이벌 호러 게임 The Evil Within 시리즈 개발
- 액션 어드벤처 게임 Ghostwire: Tokyo 개발
- 2023년 Hi-Fi RUSH 출시하며 리듬액션 장르를 정의

연도별 Creative 확보 수



# 인도 / AI

미래 성장 Initiative인 인도 지역 서비스 확대 노력 및 AI 기술 통한 새로운 게임성 발굴 지속

## 지역 마케팅 및 현지 콘텐츠 확장, 이스포츠 개최지 확대

텔구루어 영화 공동 마케팅



광고 캠페인 언어 확대



주요 광고제 13개 부문 수상



KRAFTON  
INDIA ESPORTS

2024 신규 대회  
아마다바드  
구자라트  
뭄바이  
하이데라바드  
고치  
BMPS 2023  
BMPS 2024  
BGIS 2023  
BGIS 2024

## AI 기술을 활용한 새로운 게임성 발굴

AI 기술

게임 재미

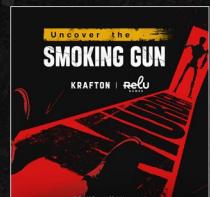
=  
새로운 경험



음성인식(STT)  
생성형AI

마법소녀  
컨셉과 스토리

마이크로 직접  
마법 주문을  
외치는 전투



최신 언어 모델

추리의 쾌감  
형사 체험  
탄탄한 세계관

질문과 대화로  
용의자를 직접  
신문하고 추리

강화학습 및 LLM 활용한 새로운 장르의 신작 '24년 하반기 내 1~2개 출시 예정

“방구석에서 마법소녀도 되어보고 세상 좋아졌네” - Steam 리뷰

“추리 게임은 이 게임 전후로 나눈다” - Steam 리뷰

# 중장기 전략 방향성

## PUBG IP Franchise 및 Big IP 확보 기반 지속가능 성장 도모

### 프로덕트 시너지

- PUBG IP 기반 다양한 장르와 플랫폼에서의 신작 게임 출시
- 핵심 프로덕트와의 시너지 확대



PUBG IP  
Franchise  
확장

연간 \$10B 가치

+

Franchise  
가능한  
신규 게임  
IP 확보

연간 \$1B 가치

### 팬덤 확장

- 글로벌 팬덤 확대
- 새로운 세대, 10대 미만 비중 확대



### 자체 제작

- 제작량 확대를 통한 역량 축적
- 제작 단계별 게임성 / 시장성 검증을 통한 제작 효율성 확보



### 2PP 투자 / M&A

- 다수의 IP 관찰 및 평가 가능
- 퍼블리싱 기반 빠른 성과 기대
- 효율적 M&A를 통한 성장



# 2Q24 및 상반기 재무 실적

# 2분기 실적 요약

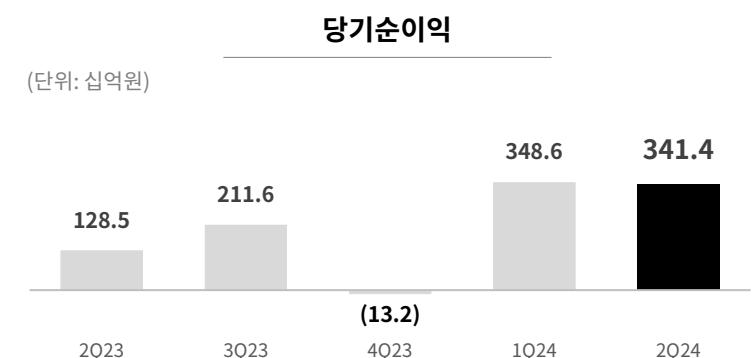
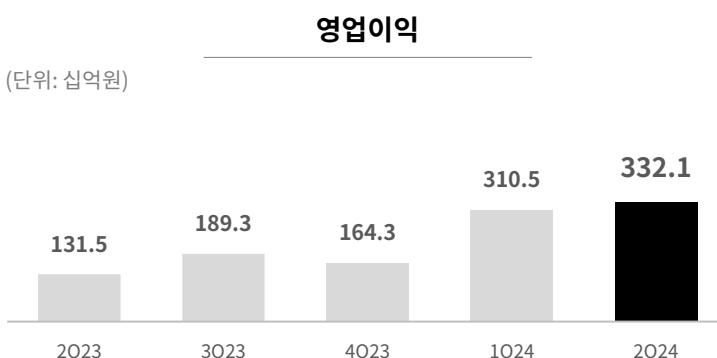
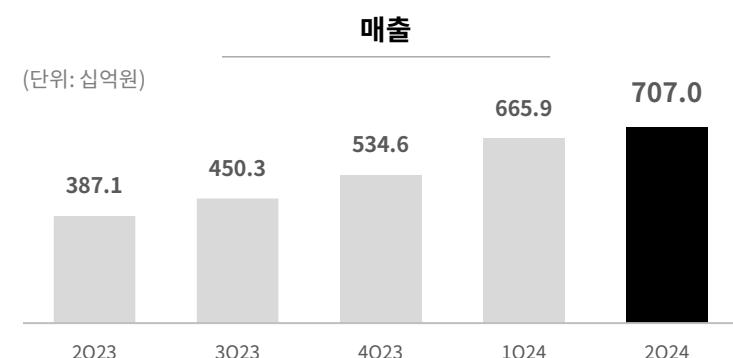
**매출** 7,070억원

PUBG IP 기반 2개 분기 연속 역대 최대 분기 매출 경신,  
QoQ 6.2%, YoY 82.7% 증가

**영업이익** 3,321억원

높은 매출 성장 기반 QoQ 7.0%, YoY 152.6% 증가

(단위: 십억원)	2Q 2023	1Q 2024	2Q 2024	QoQ	YoY
<b>매출액</b>	387.1	665.9	707.0	6.2%	82.7%
PC	117.0	243.7	191.3	-21.5%	63.5%
모바일	244.9	402.3	499.9	24.3%	104.2%
콘솔	19.0	11.5	8.8	-23.6%	-53.9%
기타	6.2	8.4	7.0	-17.2%	14.1%
<b>영업비용</b>	255.6	355.4	374.9	5.5%	46.7%
<b>영업이익</b>	131.5	310.5	332.1	7.0%	152.6%
영업이익률(%)	34.0%	46.6%	47.0%	0.4%p	13.0%p
<b>조정 EBITDA<sup>1)</sup></b>	167.7	378.5	394.0	4.1%	134.9%
조정 EBITDA 이익률(%)	43.3%	56.8%	55.7%	-1.1%p	12.4%p
<b>당기순이익</b>	128.5	348.6	341.4	-2.1%	165.7%
당기순이익률(%)	33.2%	52.4%	48.3%	-4.1%p	15.1%p



1) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

# 매출 구성

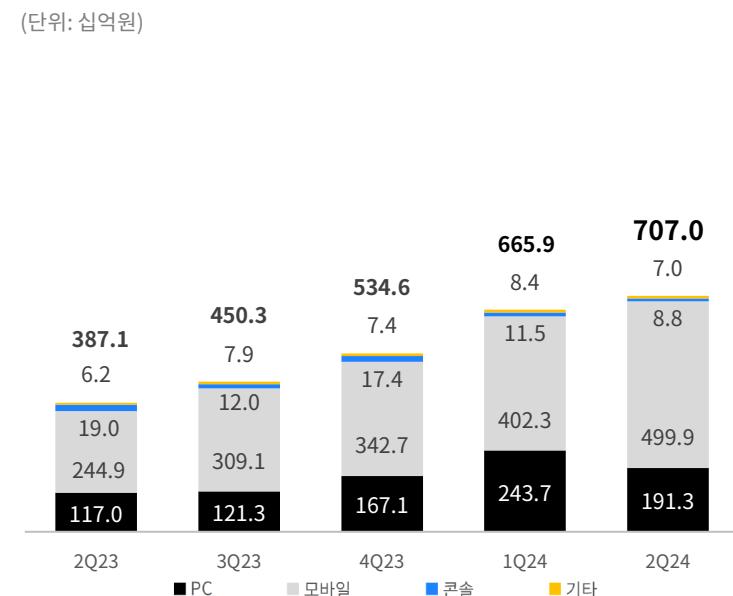
## 매출

**1H24 1조 3,729억원 (HoH 39.4%↑, YoY 48.3%↑)**

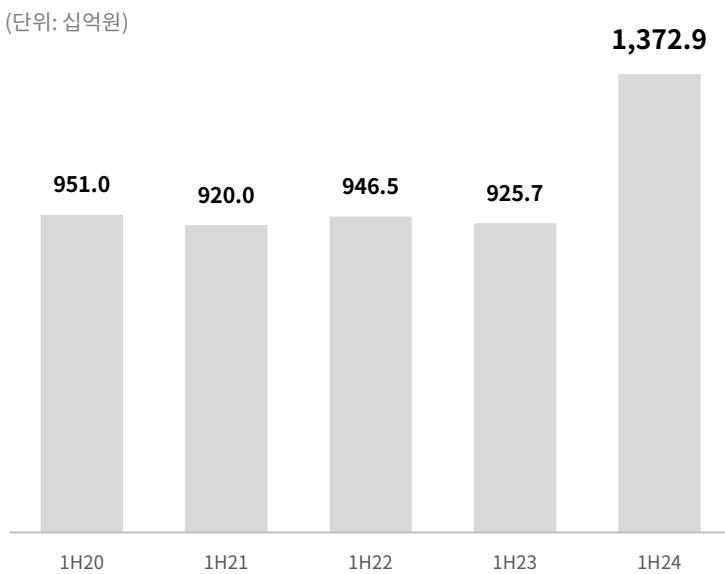
**2Q24 7,070억원 (QoQ 6.2%↑, YoY 82.7%↑)**

(단위: 십억원)	2Q 2023	1Q 2024	2Q 2024	QoQ	YoY	1H 2023	1H 2024	YoY
<b>매출액</b>	<b>387.1</b>	<b>665.9</b>	<b>707.0</b>	<b>6.2%</b>	<b>82.7%</b>	<b>925.7</b>	<b>1,372.9</b>	<b>48.3%</b>
PC	117.0	243.7	191.3	-21.5%	63.5%	295.5	435.0	47.2%
모바일	244.9	402.3	499.9	24.3%	104.2%	593.1	902.2	52.1%
콘솔	19.0	11.5	8.8	-23.6%	-53.9%	26.3	20.3	-22.9%
기타	6.2	8.4	7.0	-17.2%	14.1%	10.8	15.4	41.7%

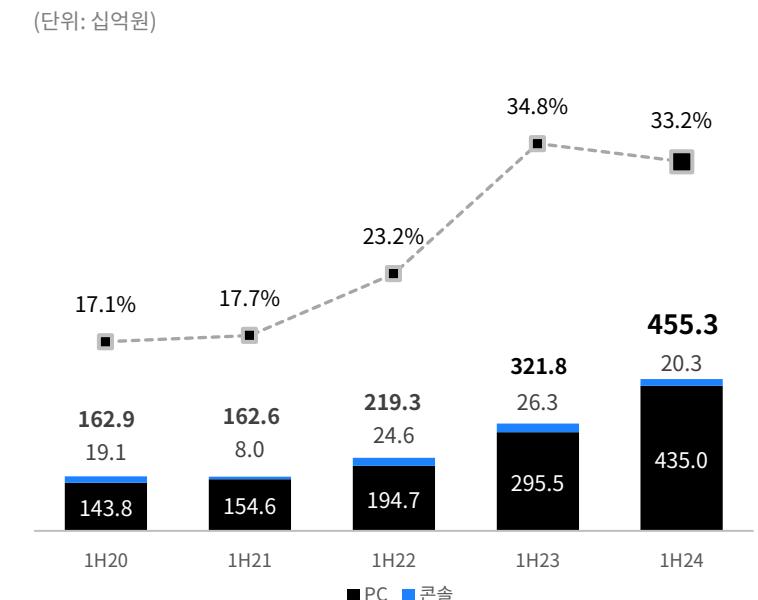
## 분기 매출 구성 (플랫폼)



## 연도별 상반기 매출 추이



## 상반기 PC/콘솔 매출 비중



# 영업비용 및 영업이익

## 영업비용

**1H24** 7,303억원 (HoH 15.7%↑, YoY 42.8%↑)

**2Q24** 3,749억원 (QoQ 5.5%↑, YoY 46.7%↑)

2분기 영업비용은 인건비, 지급수수료, 마케팅비 증가로  
QoQ 5.5%, YoY 46.7% 증가

## 영업이익

**1H24** 6,426억원 (HoH 81.7%↑, YoY 55.0%↑)

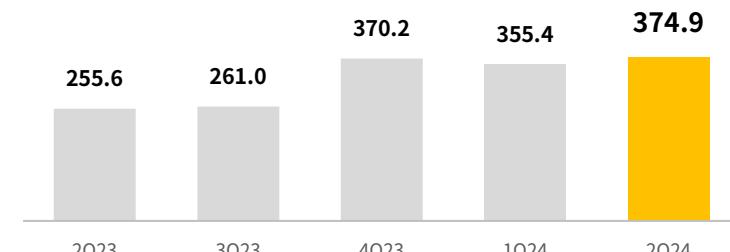
**2Q24** 3,321억원 (QoQ 7.0%↑, YoY 152.6%↑)

2분기 영업이익은 매출 성장 기반 QoQ 7.0%, YoY 152.6% 성장

(단위: 십억원)	2Q 2023	1Q 2024	2Q 2024	QoQ	YoY	1H 2023	1H 2024	YoY
<b>영업비용</b>	<b>255.6</b>	<b>355.4</b>	<b>374.9</b>	<b>5.5%</b>	<b>46.7%</b>	<b>511.3</b>	<b>730.3</b>	<b>42.8%</b>
인건비	103.2	121.4	129.6	6.7%	25.6%	204.1	251.0	23.0%
앱수수료/매출원가 <sup>1)</sup>	32.2	85.9	77.5	-9.7%	141.0%	78.9	163.4	107.1%
지급수수료	70.6	61.3	76.4	24.7%	8.3%	132.1	137.7	4.3%
마케팅비	8.7	12.4	21.2	71.2%	145.1%	13.8	33.6	144.7%
주식보상비용	9.1	42.1	35.2	-16.4%	288.7%	19.1	77.3	304.9%
기타	31.8	32.3	35.0	8.4%	10.1%	63.3	67.3	6.3%
<b>영업이익</b>	<b>131.5</b>	<b>310.5</b>	<b>332.1</b>	<b>7.0%</b>	<b>152.6%</b>	<b>414.5</b>	<b>642.6</b>	<b>55.0%</b>
영업이익률(%)	34.0%	46.6%	47.0%	0.4%p	13.0%p	44.8%	46.8%	2.0%p
<b>조정 EBITDA<sup>2)</sup></b>	<b>167.7</b>	<b>378.5</b>	<b>394.0</b>	<b>4.1%</b>	<b>134.9%</b>	<b>486.7</b>	<b>772.5</b>	<b>58.7%</b>
조정 EBITDA 이익률(%)	43.3%	56.8%	55.7%	-1.1%p	12.4%p	52.6%	56.3%	3.7%p

## 영업비용

(단위: 십억원)

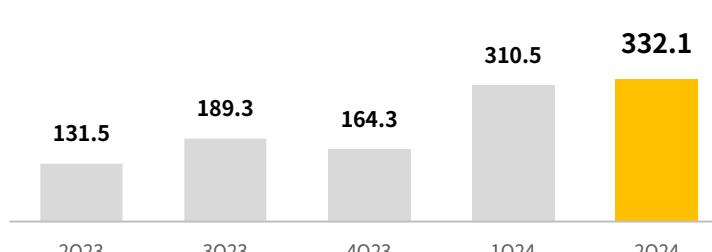


1) 앱수수료/매출원가는 Steam, 마켓수수료 등

2) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

## 영업이익

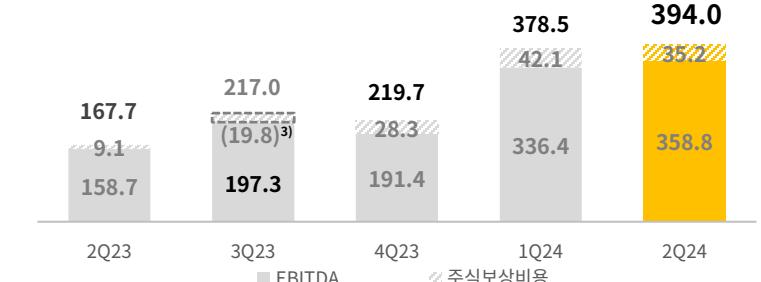
(단위: 십억원)



3) 주식보상비용 합입

## 조정 EBITDA

(단위: 십억원)



# 당기순이익

## 당기순이익

**1H24** 6,900억원 (HoH 247.9%↑, YoY 74.4%↑)

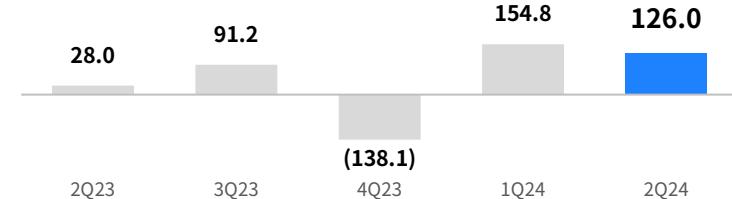
**2Q24** 3,414억원 (QoQ 2.1%↓, YoY 165.7%↑)

2분기 당기순이익은 환율 영향에 따른 영업외손익 변동으로  
QoQ 2.1% 감소, YoY 165.7% 증가

(단위: 십억원)	2Q 2023	1Q 2024	2Q 2024	QoQ	YoY	1H 2023	1H 2024	YoY
<b>영업외손익</b>	28.0	154.8	126.0	-18.6%	349.2%	107.4	280.8	161.3%
영업외수익	85.3	189.6	144.1	-24.0%	68.9%	227.1	333.7	46.9%
기타수익	74.0	180.7	134.8	-25.4%	82.1%	206.0	315.5	53.2%
금융수익	11.3	8.9	9.3	4.2%	-17.6%	21.1	18.2	-13.8%
<b>영업외비용</b>	57.3	34.8	18.1	-47.9%	-68.3%	119.7	52.9	-55.8%
기타비용	54.9	32.5	15.7	-51.7%	-71.4%	115.4	48.2	-58.2%
금융비용	2.4	2.3	2.4	6.6%	3.5%	4.3	4.7	10.4%
<b>법인세차감전순이익</b>	159.5	465.3	458.1	-1.6%	187.2%	521.9	923.4	76.9%
법인세비용	31.0	116.7	116.7	-0.0%	276.5%	126.2	233.4	84.9%
<b>당기순이익</b>	128.5	348.6	341.4	-2.1%	165.7%	395.7	690.0	74.4%
당기순이익률(%)	33.2%	52.4%	48.3%	-4.1%p	15.1%p	42.7%	50.3%	7.6%p

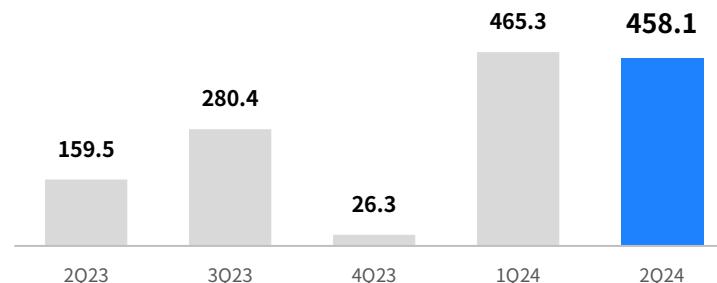
## 영업외손익

(단위: 십억원)



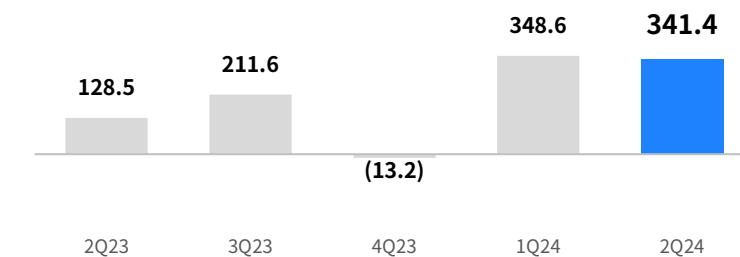
## 법인세차감전순이익

(단위: 십억원)



## 당기순이익

(단위: 십억원)



# 요약 재무제표

## 연결손익계산서

(단위: 십억원)	2023			2024		
	1Q	2Q	1H	1Q	2Q	1H
매출액	538.7	387.1	925.8	665.9	707.0	1,372.9
영업비용	255.7	255.6	511.3	355.4	374.9	730.3
영업이익	283.0	131.5	414.5	310.5	332.1	642.6
EBITDA	309.0	158.7	467.7	336.4	358.8	695.2
조정 EBITDA <sup>1)</sup>	319.0	167.7	486.7	378.5	394.0	772.5
영업외손익	79.4	28.0	107.4	154.8	126.0	280.8
기타수익	131.9	74.0	206.0	180.7	134.8	315.5
기타비용	60.5	54.9	115.4	32.5	15.7	48.2
금융수익	9.9	11.3	21.2	8.9	9.3	18.2
금융비용	1.9	2.4	4.3	2.3	2.4	4.7
법인세차감전순이익	362.4	159.5	521.9	465.3	458.1	923.4
법인세비용	95.2	31.0	126.2	116.7	116.7	233.4
당기순이익	267.2	128.5	395.7	348.6	341.4	690.0

1) 유동성 당기순이익 공정가치 측정 금융자산 포함

## 연결재무상태표

(단위: 십억원)	2023년	2Q 2024
	자산	
유동자산	3,964.4	4,436.5
현금 및 현금성자산 <sup>1)</sup>	3,061.4	3,333.2
기타	903.0	1,103.3
비유동자산	2,476.0	2,710.0
유형자산	257.0	255.0
무형자산	607.8	641.8
관계기업투자	571.3	616.0
기타	1,039.9	1,197.2
자산총계	6,440.4	7,146.5
부채		
유동부채	520.7	685.9
비유동부채	360.9	365.2
부채총계	881.6	1,051.1
자본		
지배기업의 소유주지분	5,554.4	6,092.8
자본금	4.9	4.9
자본잉여금	1,472.0	1,473.9
기타자본구성요소	182.5	146.7
이익잉여금	3,895.0	4,467.3
비자배지분	4.4	2.6
자본 총계	5,558.8	6,095.4

# 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.