

# 2022년 2분기 및 상반기 실적발표

Investor Relations

2022. 8. 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 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.

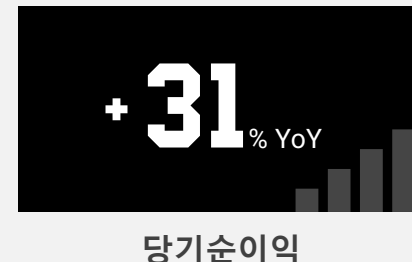
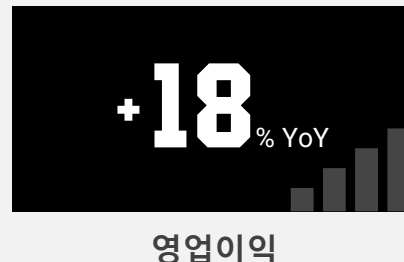
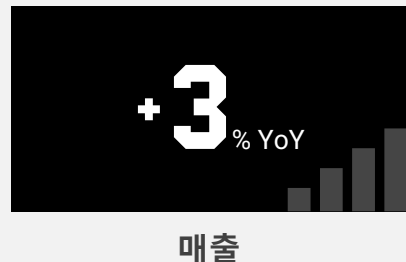
따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 아니되며, 크래프톤은 본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

# 2022 1H Results at a Glance

## KEY PERFORMANCE



## KEY FINANCIAL HIGHLIGHTS<sup>(3)</sup>

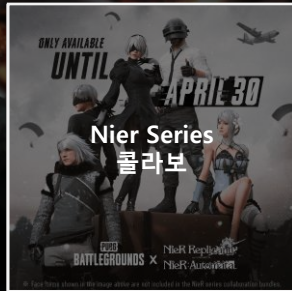
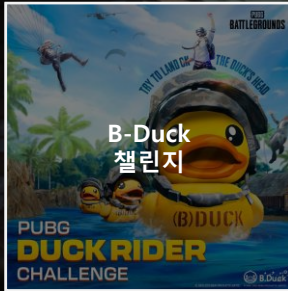


Note: (1) '22년 1~6월 PC, 콘솔 누적 NRU(신규 유저수) 기준, (2) 2H21 대비 1H22의 PUBGM 글로벌, KR/JP, BGMI, New State 합산 기준 비교, (3) 1H21 대비 1H22 기준

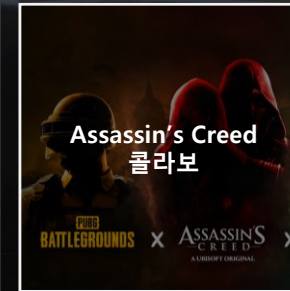
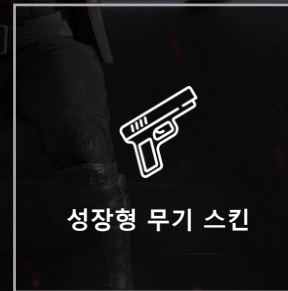
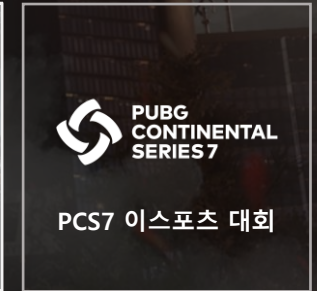
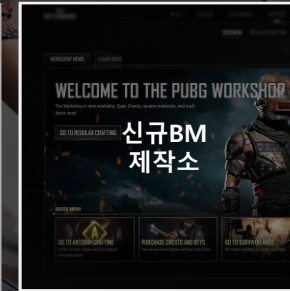
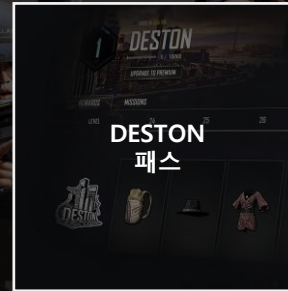
# PC/Console

이용자 게임 경험 개선에 집중한 라이브 서비스 진행으로 지속적인 신규 유저 유입 및 과금 유저 확대

## 2Q22 In & Out 게임 경험 강화를 위한 Live Service



## 3Q22 Live Service & Marketing Plan



Note: (1) PC 및 콘솔 합산 2분기 기준 NRU(New Registered Users; 신규 등록 이용자), NPU(New Paying Users; 신규 구매 이용자), ARPU(Average Revenue Per User; 이용자 당 평균 매출액) 수치



# Mobile – PUBGM / New State

PUBGM은 연중 가장 풍부한 콘텐츠로 라이브 서비스 효율 극대화, New State는 차별화된 라이브 서비스 가속화



“다채로운 글로벌 브랜드 콜라보레이션 및 모드 서비스로 이용자 기반 확대 및 수익성 강화”



“빠른 페이스의 게임플레이로

코어 유저 지표 확대 ”



User  
Engagement



<블랙핑크 인게임 콘서트>



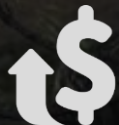
<기존맵 개선 및 1x1 신규맵 출시 예정>



<다양한 테마의 모드 서비스>



<실험실: AKINTA 바운티 로얄>



Monetization



<고성능 차량 콜라보 스킨>



<브랜드 콜라보 버디 아이템>



<신규 골드 등급 스킨>



<글로벌 IP 인게임 콜라보>

# INDIA

## 인도와의 동반 성장을 위한 다양한 사업 전개 및 전략적 현지 파트너십 확대

**BATTLEGROUNDS  
MOBILE INDIA**

인도의 국민게임, 1억 다운로드 달성



<Silvanus X-Suit 스킨>



<에반게리온 콜라보레이션>



“신규 유입 및 리텐션, 매출 상승”

인도 e스포츠 최초 TV 중계



**BGMI Masters Series**

- Organizer : 크래프톤
- 개최 : 노드윈 게이밍
- 스트리밍 : 로코 인터랙티브



TV 뷰어십 **2,400만**  
전체 Viewership **2억**

# KRAFTON

현지 파트너십 확보 및  
디지털 생태계 동반 성장

**KUKU FM**

<쿠쿠에프엠>  
USD 700만  
(지분율 11.7%)

약 1억 달러  
투자 집행 완료

2Q22  
누적 기준

**LILA**

<릴라 게임즈>  
USD 100만  
(지분율 2.5%)

**nautilus**  
mobile

<노틸러스 모바일>  
USD 550만  
(지분율 30.0%)



tamatem  
Android Mobile Games Publisher  
<타마템 게임즈>  
USD 600만  
(지분율 10.9%)



<로코 인터랙티브> (1)  
USD 367만  
(지분율 9.6%)



<노드윈 게이밍>  
USD 2,250만  
(지분율 15.0%)



<프라틸리피>  
USD 4,600만  
(지분율 17.1%)



<프렌드>  
USD 500만  
(지분율 20.0%)



# New IP Project – 2022/23

하반기 북미 독립스튜디오의 글로벌 신작 출시를 통한 게임 IP 확장 및 다양한 장르의 코어 팬 확보

## Project M



- Sci-Fi 세계관을 배경으로 한 턴제 전략 PC 게임
- Easy-to-Learn, Hard-to-Master 공식을 따르며, 보는 재미가 있는 게임
- 8월 말 Gamescom Opening Night Live에서 게임 영상 및 세계관 최초 공개
- '22년 하반기 Steam Early Access 예정

## THE CALLISTO PROTOCOL



- 글렌 스코필드의 AAA 신작 게임
- '22년 12월 2일 글로벌 출시 예정
- 최고의 퀄리티 + 호러 경험의 극치+ 차별화된 액션 메커니즘
- 8월 말 Gamescom Opening Night Live에서 추가 영상 공개



# New IP Project – Project Windless

크래프톤이 준비 중인 신규 IP 프로젝트, Top 크리에이터 협업을 통해 다양한 미디어로 확장, 새로운 경험의 게임 개발 본격화

눈물을  
마시는 새

## Project Windless KRAFTON

- 독창적 세계관, 풍부한 서사의 한국 판타지 소설
- 강력한 코어 팬층 기반 다양한 미디어로의 확장
- Iain McCaig 중심 비주얼 R&D 진행 중
- '22년 아트북, '23년 상반기 그래픽 노블 출시 예정
- '22년 내 글로벌 게임 Core Team 셋업 목표





# New Growth – Web 3.0 Metaverse & Virtual Human

크래프톤의 자체 기술력을 바탕으로 C2E 메타버스와 버추얼 휴먼 ANA로 Interactive Virtual World 영역 확장

## C2E Metaverse: Project Migaloo



- Interactive Virtual World이자 Fun을 위한 가상 공간
- C2E 생태계를 기반으로 크리에이터 중심의 가치 지향
- 기존 Web2.0과 Web 3.0 서비스 대비 하이퀄리티 추구
- 연내 네이버제트와 합작회사 출범 목표

KRAFTON

NAVER 2

## Virtual Human: ANA



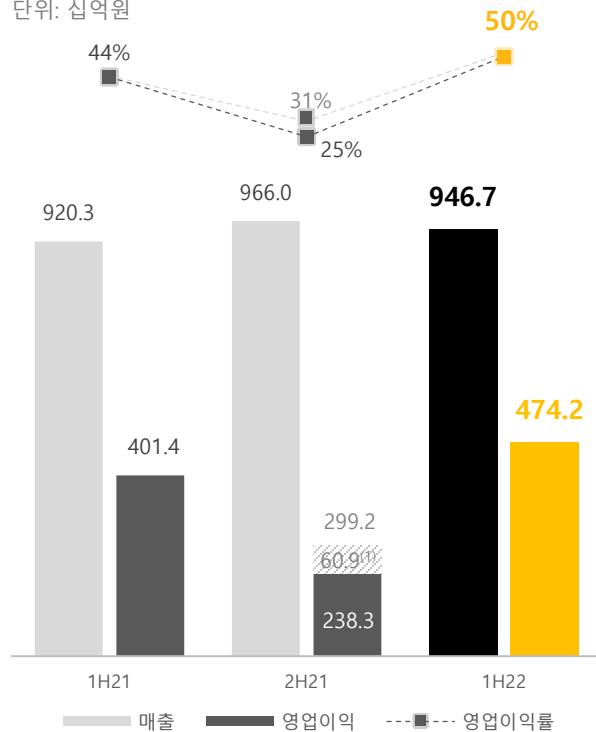
- 독특한 스토리와 세계관을 지닌 Z세대 인플루언서
- UE5 기반 Hyper Realism, Rigging, 딥러닝 기술 등 크래프톤의 자체 기술력으로 제작
- 극사실적 표현으로 자연스러운 모습과 움직임이 강점
- 음원, 뮤직비디오, 글로벌 파트너십 등 향후 다양한 엔터테인먼트 활동 예정

# 실적 요약

매출	1H22	9,467억원	(YoY +2.9%)
	2Q22	4,237억원	(YoY -7.8%, QoQ -19.0%)
영업이익	1H22	4,742억원	(YoY +18.1%)
	2Q22	1,623억원	(YoY -6.8%, QoQ -48.0%)

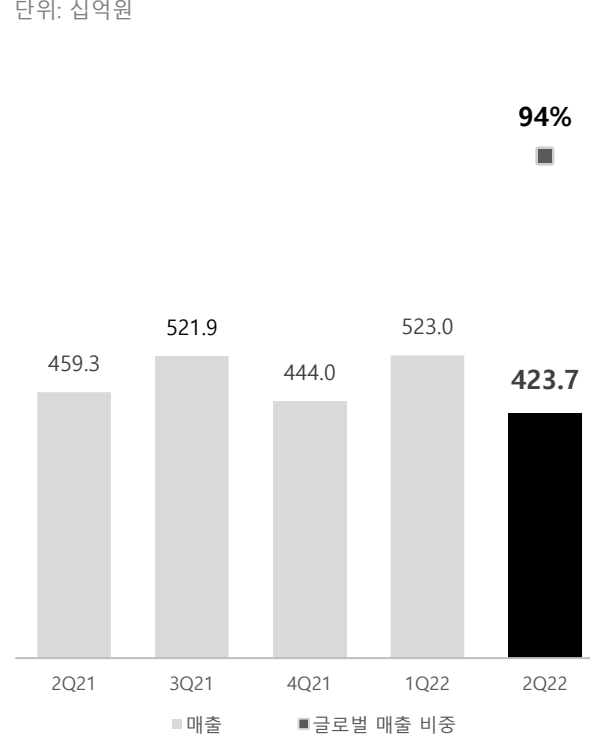
## 반기 실적

단위: 십억원



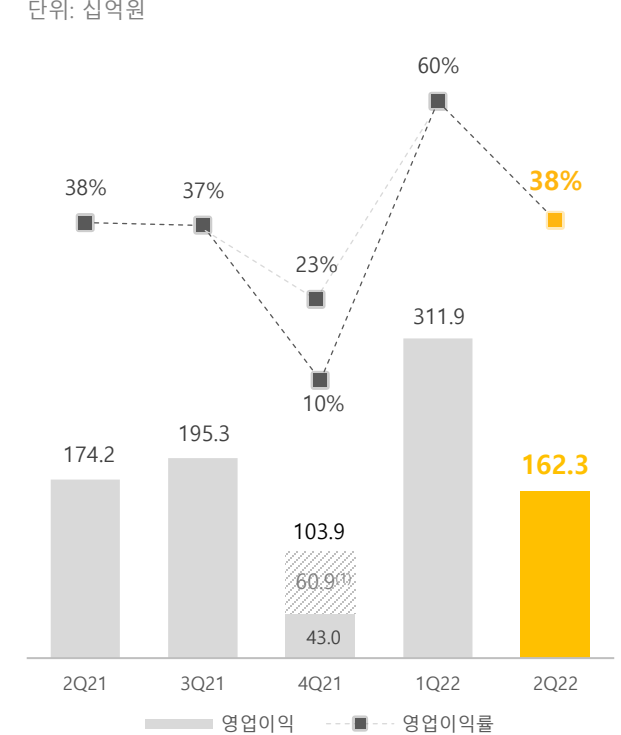
## 분기 매출

단위: 십억원



## 분기 영업이익

단위: 십억원



Note: (1) 일회성 주식보상비용(609억) 발생분



# 매출 구성

**매출**

**1H22 9,467억원** (YoY +2.9%)

**2Q22 4,237억원** (YoY -7.8%, QoQ -19.0%)

- (PC) 1H22 YoY +25.9%, 2Q22 YoY flat, QoQ -16.5%

2Q22 PC 매출은 F2P 이후 패키지 판매 제거, 무료 G-Coin 영향으로 전년 동기와 유사한 수준, User Engagement 위주의 라이브 서비스 진행되며 전분기 대비 감소

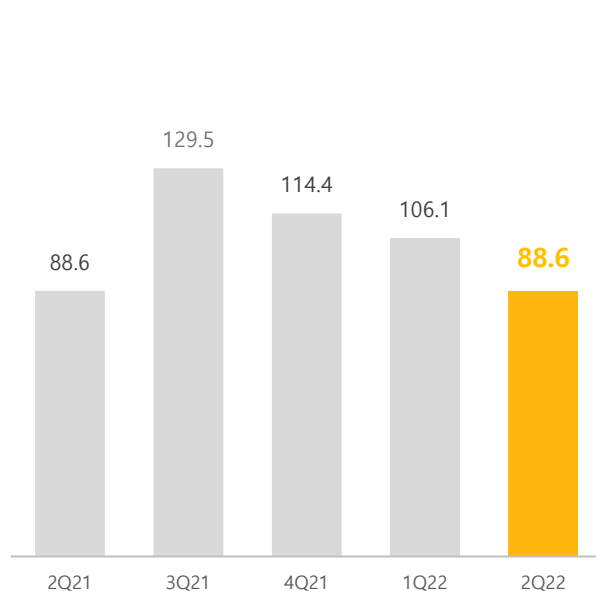
- (모바일) 1H22 YoY -2.4%, 2Q22 YoY -9.7%, QoQ -19.3%

2Q22 모바일 매출은 2Q21의 일회성 매출 제거 시 PUBGM의 견조한 성장으로 전년 동기 대비 증가, 통상적인 비수기 영향으로 전분기 대비 감소

## PC

단위: 십억원

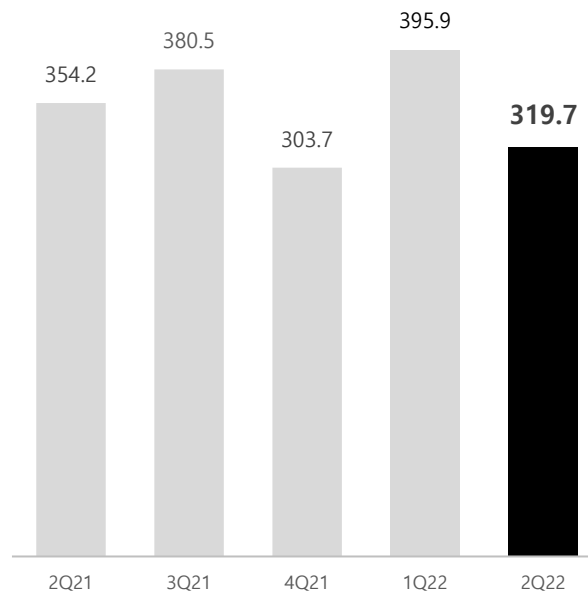
PUBG, Subnautica, Below Zero 등



## 모바일

단위: 십억원

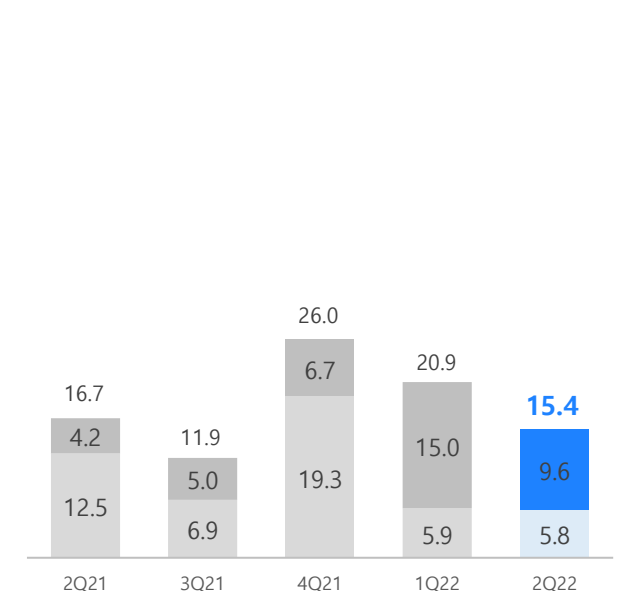
PUBGM, BGMI, New State, Technology Service 등



## 콘솔 / 기타

단위: 십억원

PUBG, Subnautica, Below Zero, 이스포츠 등



# 비용 구성

**영업비용**                    **1H22    4,725억원** (YoY -9.0%)  
                                   **2Q22    2,613억원** (YoY -8.4%, QoQ +23.8%)

• (인건비) 1H22 YoY +16.4%, 2Q22 YoY +3.7%, QoQ -12.4%

2Q22 인건비는 사업의 성장으로 인한 인원 증가 불구 성과보상인센티브 감소 영향으로 전년 동기 증가폭 축소 및 전분기 대비 감소

• (지급수수료) 1H22 YoY -19.7%, 2Q22 YoY -14.3%, QoQ +46.1%

2Q22 지급수수료는 글로벌 규모 eSports 대회 부재로 전년 동기 대비 감소, PNC 2022 개최에 따라 전분기 대비 증가

(단위: 십억원)	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22	YoY	QoQ	1H21	1H22	YoY
<b>영업비용</b>	<b>285.2</b>	<b>326.6</b>	<b>401.0</b>	<b>211.1</b>	<b>261.3</b>	<b>-8.4%</b>	<b>23.8%</b>	<b>519.0</b>	<b>472.5</b>	<b>-9.0%</b>
% 매출 대비	62.1%	62.6%	90.3%	40.4%	61.7%	-0.4%p	21.3%p	56.4%	49.9%	-6.5%p
인건비	93.4	80.8	94.8	110.5	96.9	3.7%	-12.4%	178.1	207.4	16.4%
앱수수료/매출원가 <sup>(1)</sup>	40.2	59.6	57.7	51.6	50.1	24.6%	-3.0%	76.0	101.7	33.9%
지급수수료	95.3	70.0	118.1	55.9	81.7	-14.3%	46.1%	171.5	137.7	-19.7%
마케팅비	8.0	20.5	46.4	17.5	11.3	41.9%	-35.3%	15.4	28.8	86.8%
주식보상비용	27.4	70.6	59.0	(53.2)	(8.4)	-130.6%	+84.2%	37.5	(61.6)	-264.5%
기타	20.9	25.1	25.1	28.8	29.8	42.7%	3.5%	40.6	58.6	44.4%
<b>영업이익</b>	<b>174.2</b>	<b>195.3</b>	<b>43.0</b>	<b>311.9</b>	<b>162.3</b>	<b>-6.8%</b>	<b>-48.0%</b>	<b>401.4</b>	<b>474.2</b>	<b>18.1%</b>
% 마진율	37.9%	37.4%	9.7%	59.6%	38.3%	0.4%p	-21.3%p	43.6%	50.1%	6.5%p
<b>조정 EBITDA<sup>(2)</sup></b>	<b>218.2</b>	<b>283.3</b>	<b>120.6</b>	<b>278.1</b>	<b>174.5</b>	<b>-20.0%</b>	<b>-37.2%</b>	<b>470.3</b>	<b>452.6</b>	<b>-3.8%</b>
% 마진율	47.5%	54.3%	27.2%	53.2%	41.2%	-6.3%p	-12.0%p	51.1%	47.8%	-3.3%p
<b>당기순이익</b>	<b>141.3</b>	<b>178.3</b>	<b>6.2</b>	<b>245.2</b>	<b>194.0</b>	<b>37.3%</b>	<b>-20.9%</b>	<b>335.3</b>	<b>439.2</b>	<b>31.0%</b>

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



# 영업이익 / 조정 EBITDA

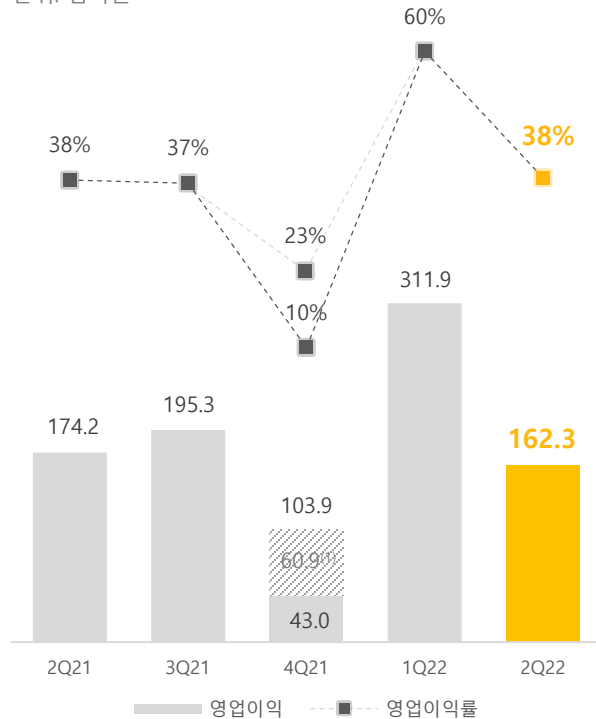
영업이익      1H22    4,742억원 (YoY +18.1%)  
                   2Q22    1,623억원 (YoY -6.8%, QoQ -48.0%)

조정 EBITDA    1H22    4,526억원 (YoY -3.8%)  
                   2Q22    1,745억원 (YoY -20.0%, QoQ -37.2%)

• 2Q22 조정 EBITDA는 전년 동기 대비 20% 감소, 조정 EBITDA 마진 41% 기록

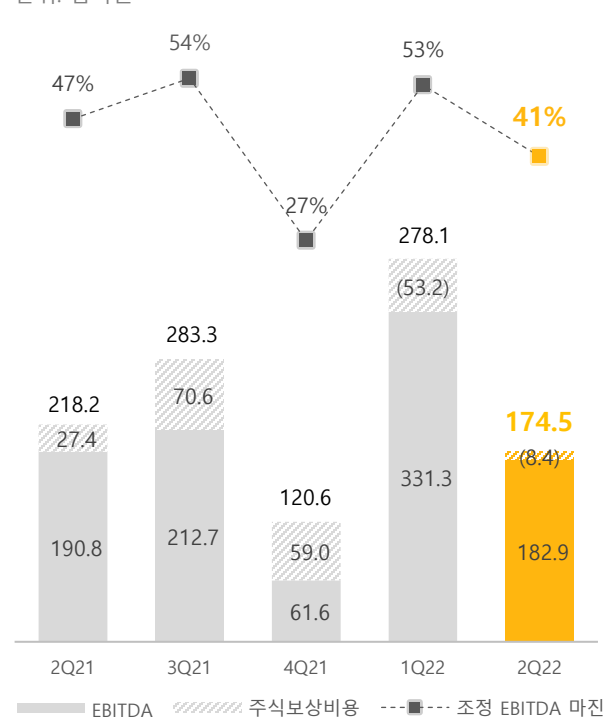
## 영업이익 (분기)

단위: 십억원



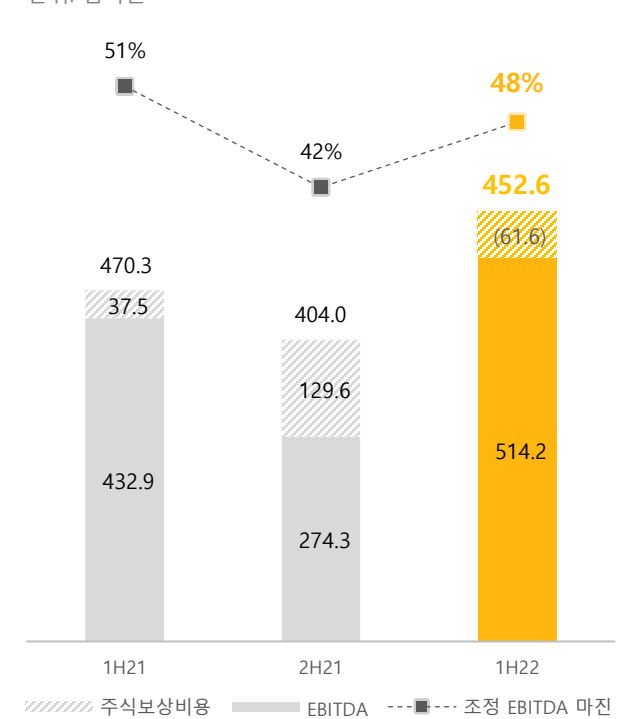
## 조정 EBITDA (분기)

단위: 십억원



## 조정 EBITDA (반기)

단위: 십억원



Note: (1) 일회성 주식보상비용(609억) 발생분

# 당기순이익

세전이익	1H22	5,865억원	(YoY +32.3%)
	2Q22	2,568억원	(YoY +49.5%, QoQ -22.1%)
당기순이익	1H22	4,392억원	(YoY +31.0%)
	2Q22	1,940억원	(YoY +37.3%, QoQ -20.9%)

- 2Q22 당기순이익은 환율 효과로 인한 영업외손익 증가로 전년 동기 대비 상승, 순이익률 46% 기록

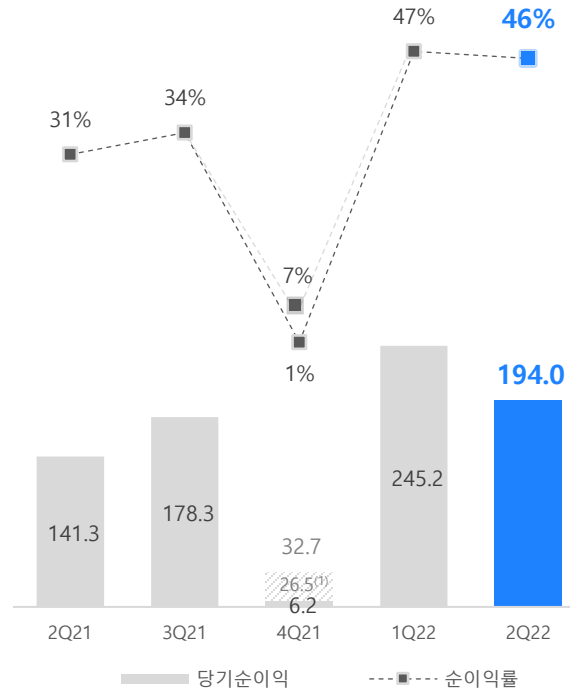
## 영업외손익 및 세전손익 (분기)

단위: 십억원

구분	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22
영업외손익	(2.4)	74.7	(5.7)	17.8	94.5
영업외수익	5.4	86.3	23.9	43.7	108.9
기타수익	4.7	82.3	18.6	37.0	101.3
금융수익	0.7	4.0	5.3	6.7	7.5
영업외비용	7.7	11.7	29.7	25.9	14.4
기타비용	5.7	9.9	28.2	24.3	12.8
금융비용	2.1	1.8	1.5	1.7	1.6
세전손익	171.8	269.9	37.2	329.6	256.8

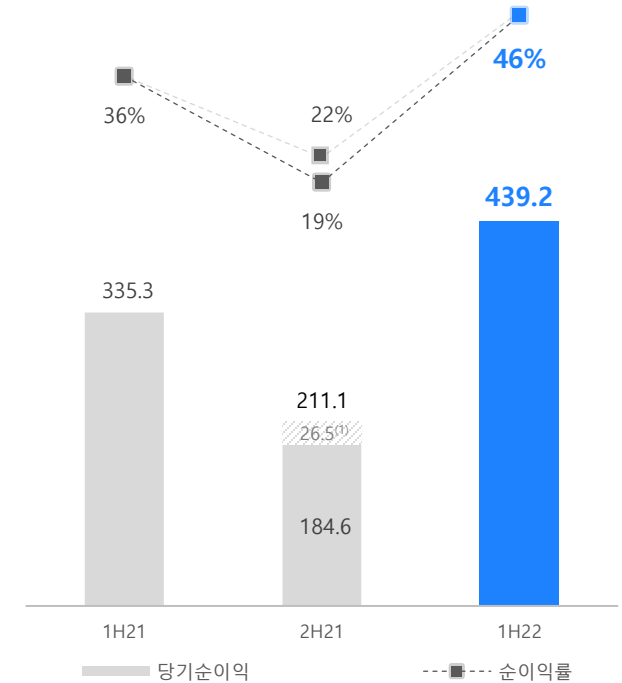
## 당기순이익 (분기)

단위: 십억원



## 당기순이익 (반기)

단위: 십억원



Note: (1) 무형자산 손상차손(265억) 발생분



# 요약 재무제표

연결손익계산서

(단위: 십억원)	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22
영업수익	459.3	521.9	444.0	523.0	423.7
영업비용	285.2	326.6	401.0	211.1	261.3
영업이익	174.2	195.3	43.0	311.9	162.3
EBITDA	190.8	212.7	61.6	331.3	182.9
조정 EBITDA	218.2	283.3	120.6	278.1	174.5
영업외손익	(2.4)	74.7	(5.7)	17.8	94.5
기타수익	4.7	82.3	18.6	37.0	101.3
기타비용	5.7	9.9	28.2	24.3	12.8
금융수익	0.7	4.0	5.3	6.7	7.5
금융비용	2.1	1.8	1.5	1.7	1.6
법인세차감전순이익	171.8	269.9	37.2	329.6	256.8
법인세비용	30.5	91.6	31.0	84.4	62.9
당기순이익	141.3	178.3	6.2	245.2	194.0

연결재무상태표

(단위: 십억원)	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22
유동자산	1,554.8	4,441.2	3,653.7	3,715.7	3,811.0
현금및현금성자산	624.5	3,593.9	3,019.3	1,952.8	1,193.6
비유동자산	735.7	863.0	1,981.4	2,054.2	2,117.7
자산총계	2,290.5	5,304.2	5,635.1	5,769.9	5,928.7
유동부채	532.0	574.1	638.2	529.4	434.7
비유동부채	188.9	210.0	388.7	393.7	416.2
부채총계	720.8	784.2	1,026.9	923.1	850.8
자본금	4.3	4.9	4.9	4.9	4.9
자본잉여금	1,065.6	3,837.2	3,839.1	1,474.1	1,475.1
기타자본구성요소	126.5	126.2	206.3	155.1	191.1
이익잉여금	373.3	551.6	557.8	3,212.7	3,406.6
비지배지분	0.0	0.1	0.1	0.1	0.2
자본총계	1,569.7	4,520.0	4,608.2	4,846.8	5,077.9

**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.



And