

2021년 3분기 실적발표

Investor Relations

2021. 11. 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



글로벌
라이브 서비스



배틀그라운드
모바일 인도



배틀그라운드:
NEW STATE

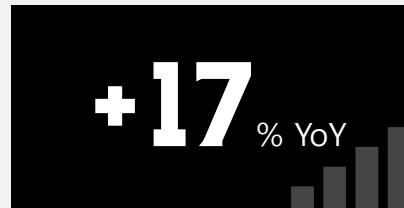


PUBG Universe

KEY PERFORMANCE



매출



영업이익



조정 EBITDA 마진⁽¹⁾

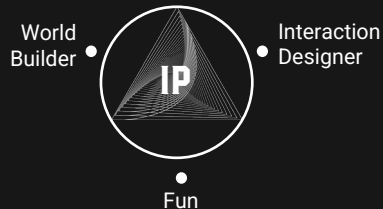
Note: (1) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

KRAFTON

우리는 게임이 가장 강력한 미디어가 될 것임을 믿습니다

1

Interactive Virtual World가
더욱 확장 될 미래에서
강력한 IP를 만든다



2

인도, 중동과 같은
신흥시장에서
마켓 리더로 자리매김 한다

3

유니크한 **Creativity**,
새로운 **성장성**을
M&A를 통해 확보한다

4

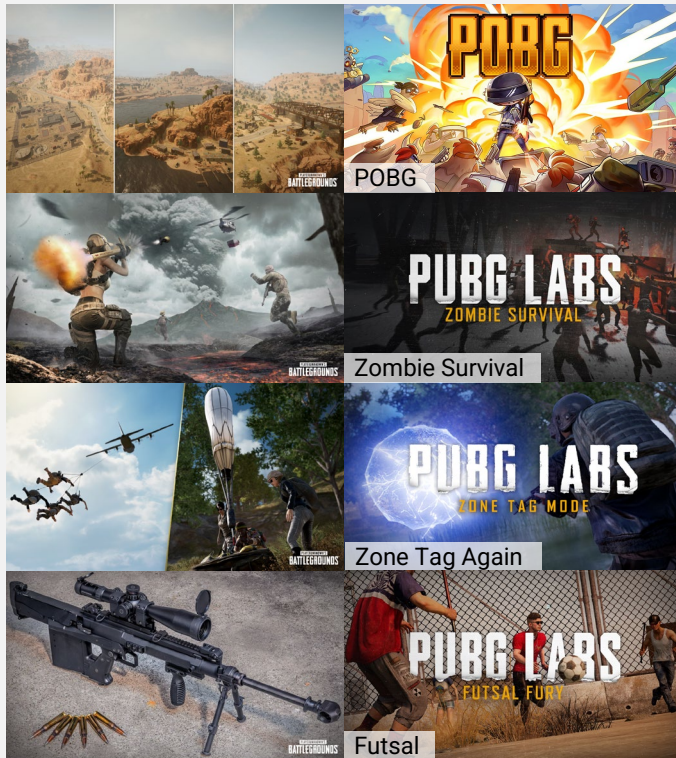
Deep Learning과 같은
기술의 혁신을 통해
다가오는 미래를 준비한다

PUBG PC / Console



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

BR 콘텐츠와 이벤트 모드 출시



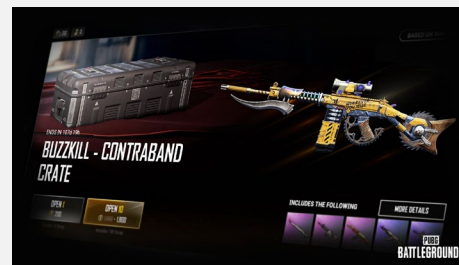
캐주얼에서 코어 유저층을 아우르는 콜라보레이션과 BM 다양화



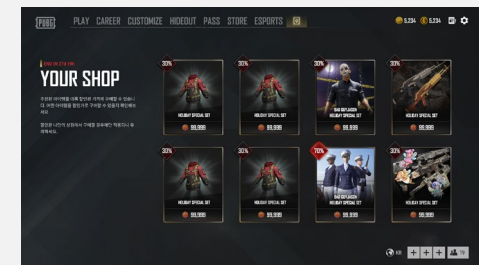
<블랙핑크 콜라보레이션>

<손홍민 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⁽¹⁾
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

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

PUBG UNIVERSE



<Mysteries Unknown>



<Fall of Troi>



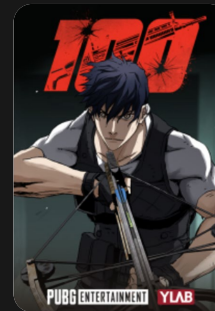
<Ground Zero>



<All Hunters Eve>



<100>



<침묵의 밤>



<리트리츠>



<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⁽¹⁾ 런칭을 기반으로 PC, 모바일, 콘솔 게임이 모두 높은 성장을 기록하며 역대 최고 분기 매출 경신

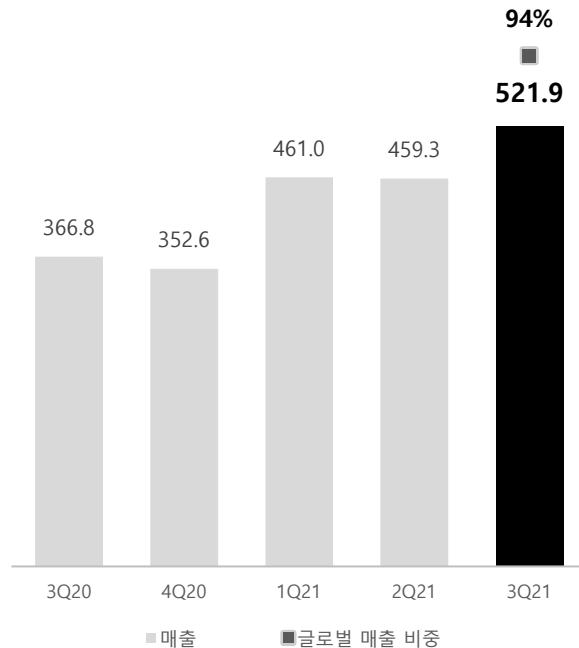
영업이익 1,953억원 (YoY +16.5%, QoQ +12.1%)

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

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

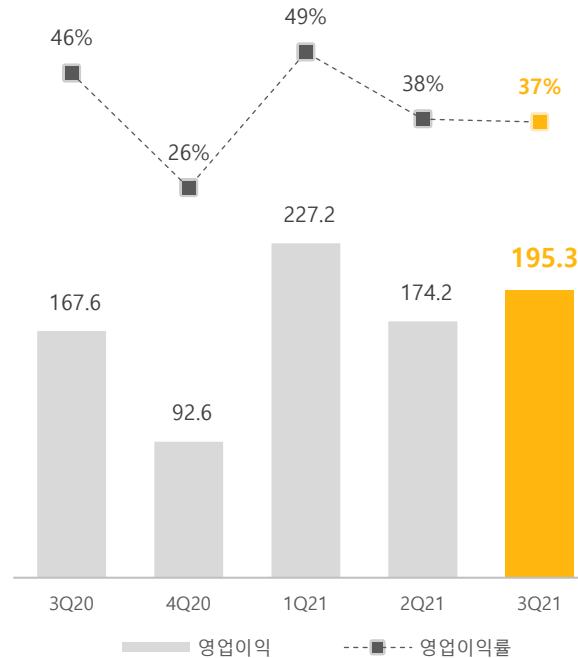
매출

단위: 십억원



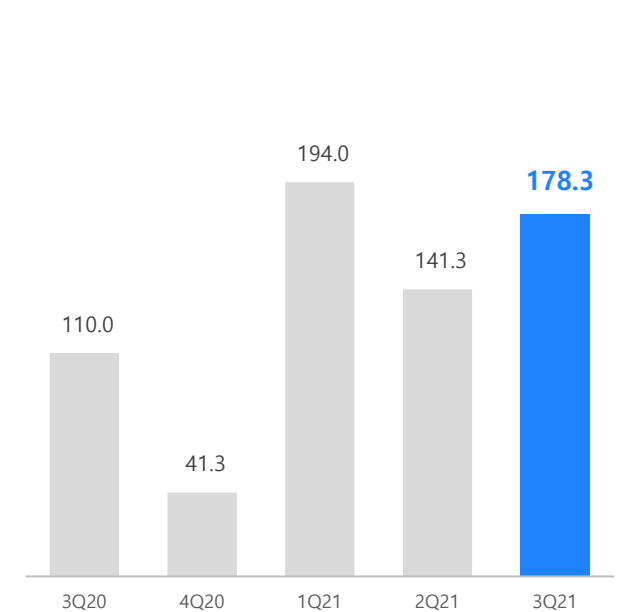
영업이익

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

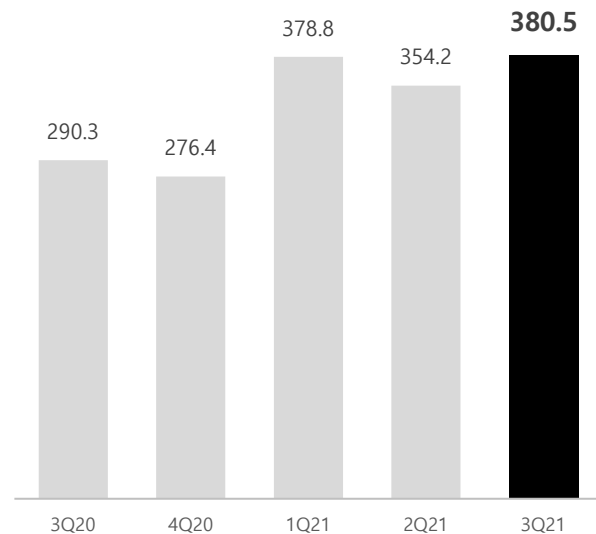
- PC 게임 매출액은 전년 동기 대비 111.7% 증가한 1,295억원 기록

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

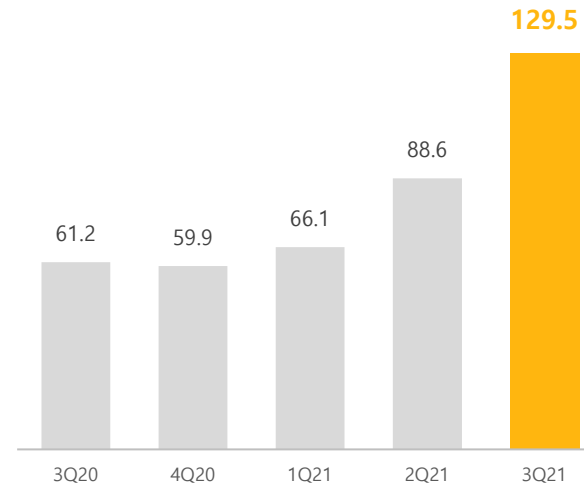
PUBGM, BGMI, Technology Service 등



PC

단위: 십억원

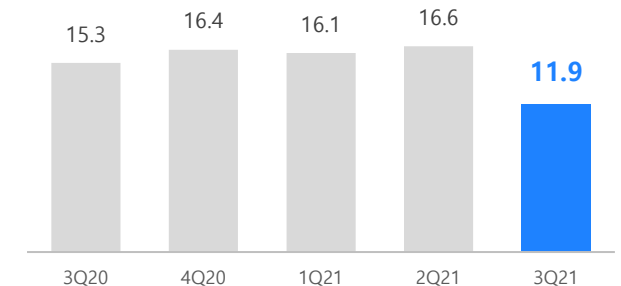
PUBG, 테라, 엘리온



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
영업비용	199.2	260.1	233.8	285.2	326.6	64.0%	14.5%
% 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 ⁽¹⁾	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%
영업이익	167.6	92.6	227.2	174.2	195.3	16.5%	12.1%
% 마진율	45.7%	26.3%	49.3%	37.9%	37.4%	-8.3%p	-0.5%p
조정 EBITDA⁽²⁾	189.4	112.0	252.1	218.2	283.3	49.6%	29.9%
% 마진율	51.6%	31.8%	54.7%	47.5%	54.3%	2.7%p	6.8%p
당기순이익	110.0	41.3	194.0	141.3	178.3	62.1%	26.2%

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

영업이익

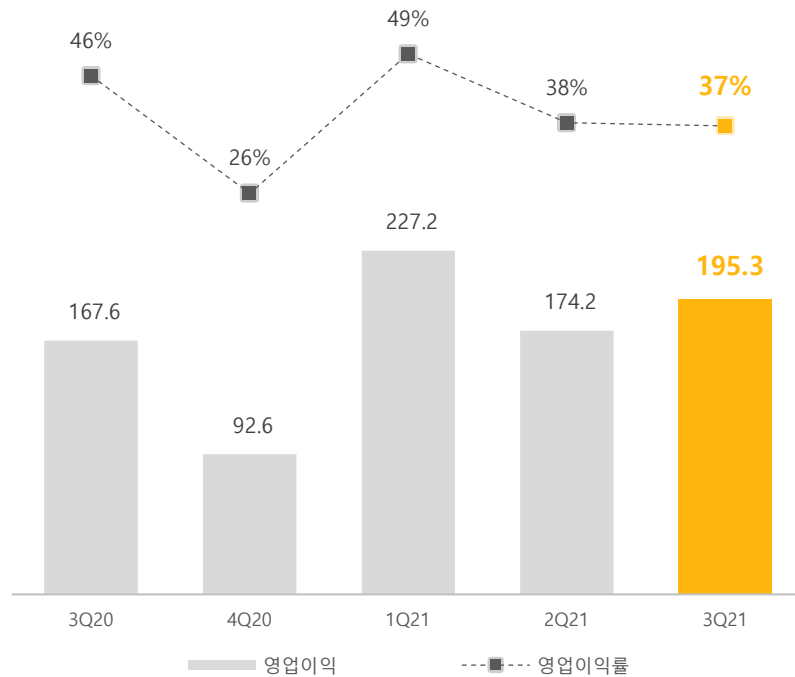
영업이익 1,953억원 (YoY +16.5%, QoQ +12.1%)

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

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

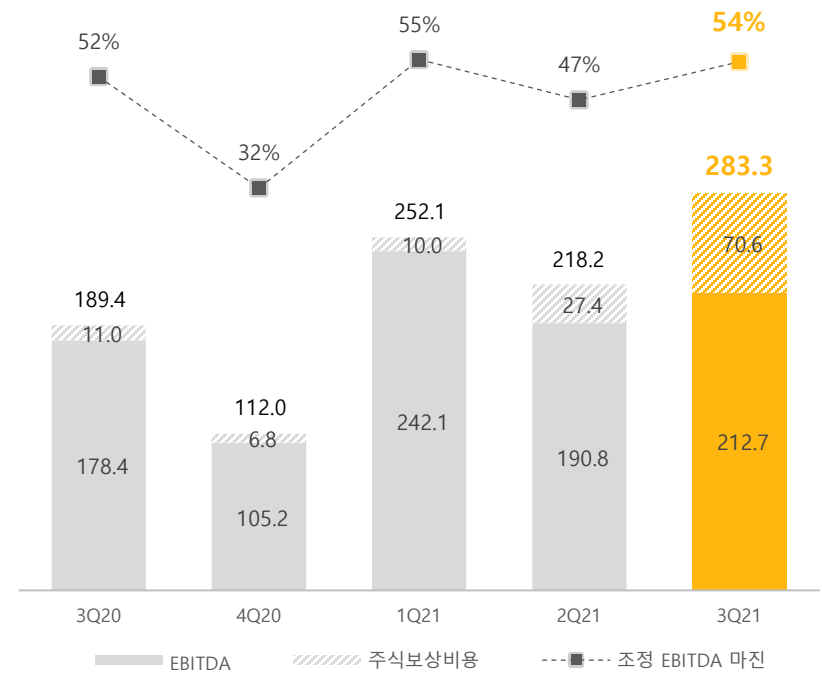
영업이익

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

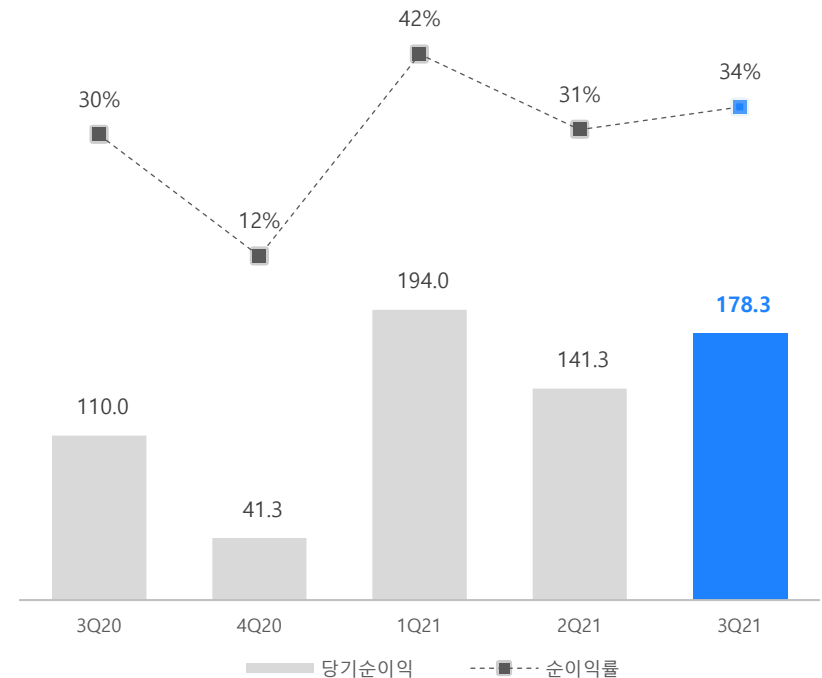
영업외손익 및 세전손익

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



Q&A



PUBG® NEW STATE

모든 참석자 여러분, 2051년 트로이에서 뵙겠습니다!