

2023년 3분기 실적발표

Investor Relations

2023. 11. 7

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.

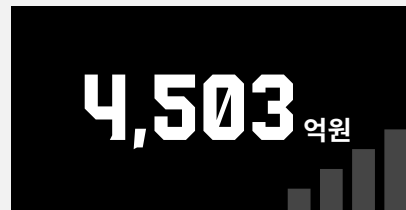
따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 아니되며, 크래프톤은 본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

2023 3Q Results at a Glance

KEY PERFORMANCE



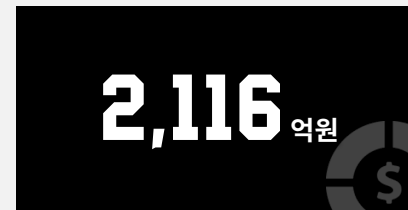
KEY FINANCIAL HIGHLIGHTS



매출



영업이익



당기순이익

Note: (1) '23년 3분기까지 누적 매출 / '22년 연간 전체 매출 (2) 2022년 7월 28일 서비스 중단 직전 2Q22 MAU 대비 3Q23 MAU (3) 2023년 1월~11월 완료 또는 완료 예정인 스튜디오 인수 및 소수지분 투자 기준, (4) IPO 이후 완료된 스튜디오 인수 및 소수지분 투자 기준

PC / Console

PUBG PC/Console 안정적인 라이브 서비스와 새로운 게임플레이 경험 제공으로 무료화 이후 성장 지속

유저들과의 적극적인 소통을 통한 라이브 서비스 업데이트



에란젤 맵 업데이트



신규 총기 드라구노프

4분기 신규 맵 및 성장형 무기 출시로 트래픽과 매출 강화



신규 8x8km 대형맵 Rondo 출시



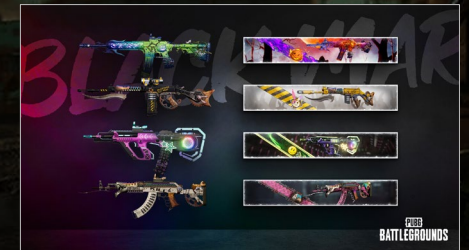
신규 PvE 아카데미 모드



PUBG 디렉터 라이브토크



크로마 적용 성장형 무기 4종 출시



Mobile

PUBGM 신흥 지역에서의 성장과 유료화 상품 효율 강화로 안정적인 트래픽과 매출 지속, BGMI 성공적인 서비스 재개

글로벌 IP 콜라보 및 고가치 스킨 출시로 트래픽과 매출 성장



드래곤볼 IP 콜라보 테마 모드



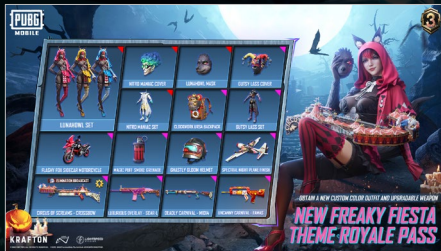
고가치 X-Suit 스킨



인도 현지화 콘텐츠



인기 스킨 상품성 강화 및 재판매



격월 단위 패스 상품 RP A Series



Esports 대회 BGIS 2023



신규 즐비 테마 모드



겨울 테마 모드

Glacial Bride Set
New Gilt Set Coming Soon

'24년 출시 신작 - Dark and Darker Mobile

DARK AND DARKER
MOBILE



장르 및 출시 일정

- Bluehole Studio에서 개발 중인 Mobile Extraction RPG
- '24년 상반기 글로벌 출시 예정

게임플레이 특징

- 중세 판타지 배경의 RPG, 배틀로얄, 던전크롤러 요소 결합
- 던전을 탐험하며 몬스터 및 유저간 전투를 통해 보물 획득 후 탈출
- 신규 장르의 핵심 재미를 모바일로 도전하여 시장 선점 목표



'24년 출시 신작 - Project inZOI

inZOI



장르 및 출시 일정

- 크래프톤에서 개발 중인 Life Simulation Game
- '24년 하반기 글로벌 출시 예정

게임플레이 특징

- 꿈꾸던 이상적인 삶을 경험할 수 있는 인생 시뮬레이션 게임
- UE5 기반 사실적인 그래픽으로 현실성과 몰입감 극대화
- 직접 만든 이야기 속 주인공이 되어 삶의 히로애락을 경험



Scale-Up the Creative

기존 글로벌 게임사 사업모델에서 글로벌 퍼블리셔로의 도약을 통해 미래 성장성 Scale-Up

주요 파이프라인 전략 타이틀



Project Black Budget



- Extraction Shooter
- PUBG Studios 개발
- '24년 하반기 출시 예정



The Next Subnautica



- Adventure / Survival
- Unknown Worlds 개발
- '25년 상반기 출시 예정



Project Gold Rush



- Action-Adventure Sandbox
- Vector North 개발
- '25년 상반기 출시 예정

Creative 확보 지속



글로벌 게임 스튜디오 소수지분 투자

- '23년 총 13개 스튜디오 투자 완료⁽¹⁾
- IP 확보와 파이프라인 강화 노력 지속



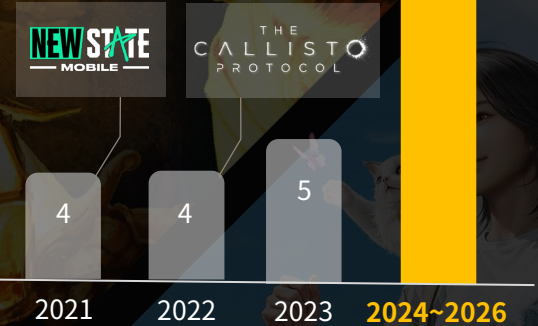
Flyway Games 설립

- 크래프톤 12번째 게임 제작 스튜디오
- 신작 제안 프로세스 통과 프로젝트 5건
- '24년부터 순차적으로 소프트웨어 출시 예정

총 출시 예정 게임 수⁽²⁾

- Dark and Darker Mobile (2024)
- Project inZOI (2024)
- Project Black Budget (2024)
- The Next Subnautica (2025)
- Project Gold Rush (2025)
- Project Windless (2026)
- 2PP 프로젝트 7건+ (2024~)

32+



“High Quality 게임 기반 미래 성장성 Scale-Up”

다수의 대형 신작과 기대작을 매년 주기적으로 출시

실적 요약

매출 3Q23 **4,503억원** (QoQ +16.3%, YoY +3.8%)

BGMI 서비스 재개 후 트래픽, 매출 회복과 PUBG 모바일의 성장

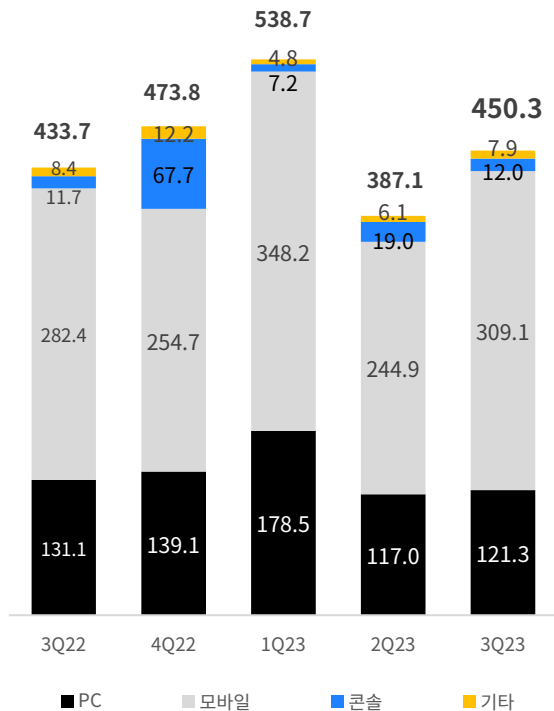
영업이익 3Q23 **1,893억원** (QoQ +44.0%, YoY +30.9%)

모바일 매출 확대와 효율적인 비용 집행 기조 유지로 영업이익 성장

당기순이익 3Q23 **2,116억원** (QoQ +64.6%, YoY -6.6%)

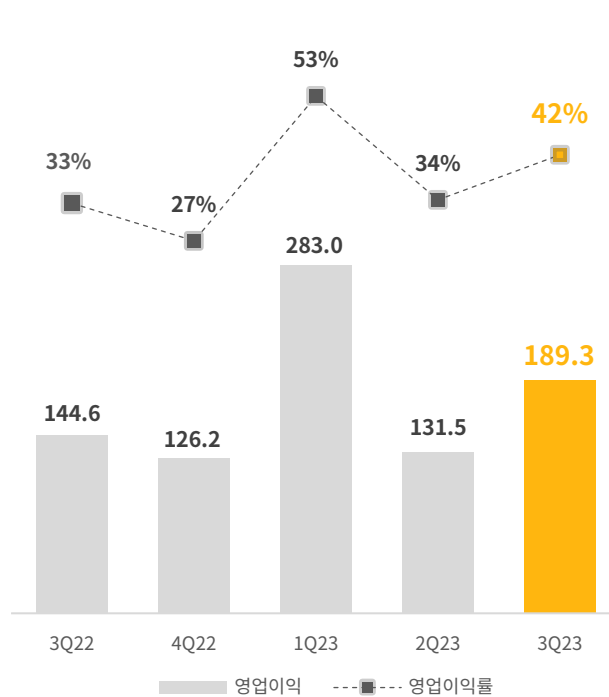
매출

단위: 십억원



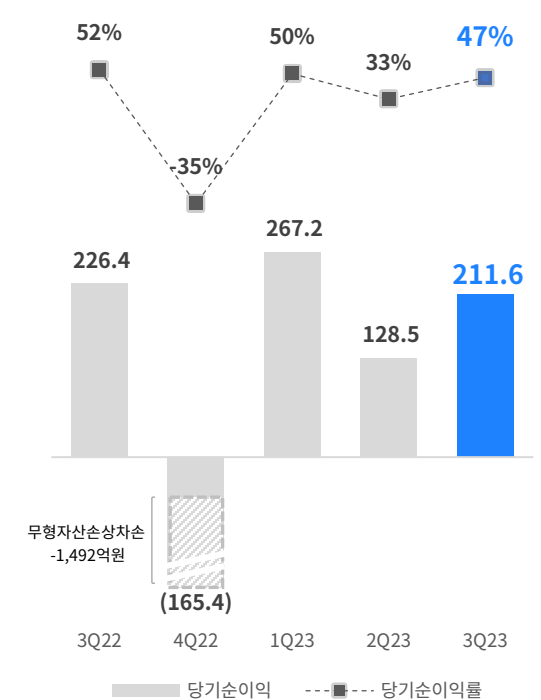
영업이익

단위: 십억원



당기순이익

단위: 십억원



비용 구성

영업비용 3Q23 2,610억원 (QoQ +2.1%, YoY -9.7%)

- (인건비) 3Q23 QoQ -0.9%, YoY +3.5%

3Q23 인건비는 전년 동기 대비 소폭 증가

- (지급수수료) 3Q23 QoQ -8.1%, YoY -23.9%

3Q23 지급수수료는 TCP 개발 종료로 인한 외주 용역비 감소로 전분기 및 전년 동기 대비 감소

(단위: 십억원)	3Q22	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23	QoQ	YoY
영업비용	289.1	347.6	255.7	255.6	261.0	2.1%	-9.7%
% 매출 대비	66.7%	73.4%	47.5%	66.0%	58.0%	-8.1%p	-8.7%p
인건비	98.9	63.4	100.8	103.2	102.3	-0.9%	3.5%
앱수수료/매출원가 ⁽¹⁾	47.8	57.7	46.7	32.2	59.9	86.4%	25.5%
지급수수료	85.2	102.7	61.6	70.6	64.9	-8.1%	-23.9%
마케팅비	19.7	81.2	5.1	8.7	18.1	108.3%	-8.4%
주식보상비용	7.8	(9.7)	10.0	9.1	(19.8)	N/M	N/M
기타	29.7	52.4	31.4	31.9	35.6	11.7%	19.9%
영업이익	144.6	126.2	283.0	131.5	189.3	44.0%	30.9%
영업이익률	33.3%	26.6%	52.5%	34.0%	42.0%	8.1%p	8.7%p
조정 EBITDA ⁽²⁾	174.5	160.3	319.0	167.7	197.3	17.6%	13.1%
조정 EBITDA 마진	40.2%	33.8%	59.2%	43.3%	43.8%	0.5%p	3.6%p

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

영업이익 / 조정 EBITDA

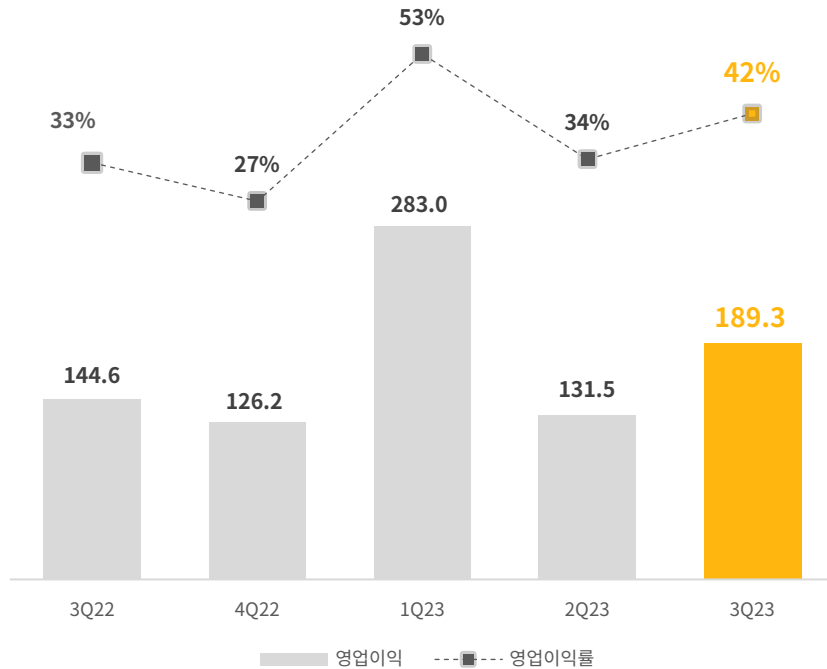
영업이익 3Q23 1,893억원 (QoQ +44.0%, YoY +30.9%)

조정 EBITDA 3Q23 1,973억원 (QoQ +17.6%, YoY +13.1%)

- 3Q23 조정 EBITDA는 전년 동기 대비 13% 증가, 조정 EBITDA 마진 44% 기록

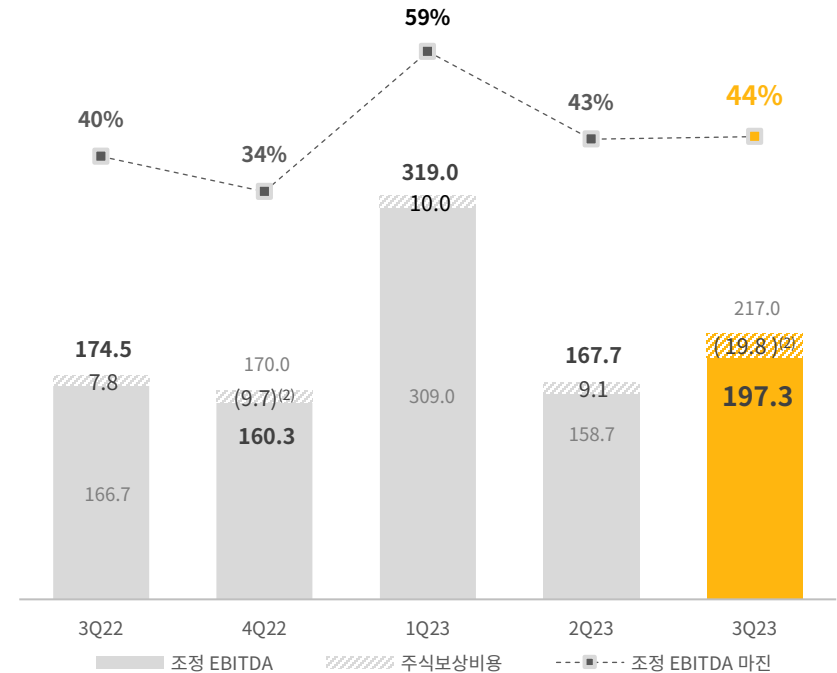
영업이익

단위: 십억원



조정 EBITDA(1)

단위: 십억원



Note: (1) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용, (2) 주식보상비용 환입

당기순이익

세전이익 3Q23 2,804억원 (QoQ +75.8%, YoY -10.6%)

당기순이익 3Q23 2,116억원 (QoQ +64.6%, YoY -6.6%)

- 환율 효과로 인한 영업외손익 증가로 당기순이익 전분기 대비 증가

영업외손익 및 세전손익

단위: 십억원

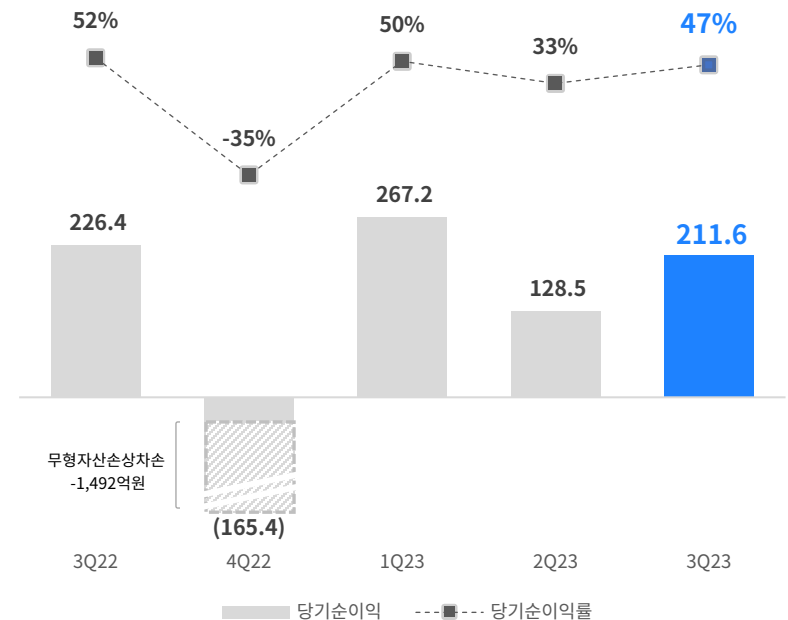
구분	3Q22	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23
영업외손익	169.1	(349.1)	79.4	28.0	91.2
영업외수익	206.1	(40.2)	141.8	85.3	103.3
기타수익(2)	196.2	(49.8)	131.9	74.0	94.7
금융수익	9.9	9.6	9.9	11.3	8.6
영업외비용	37.0	308.9	62.4	57.3	12.1
기타비용(2)	35.5	306.0 ⁽¹⁾	60.5	54.9	9.8
금융비용	1.5	2.8	1.9	2.3	2.3
법인세차감전손익	313.7	(222.9)	362.4	159.5	280.4

Note: (1) 무형자산손상차손(-1,492억원)

(2) 기타수익 및 비용은 지분법 이익과 지분법 손실 포함

당기순이익

단위: 십억원



Q&A

Our Vision

WHY

우리는 **게임**이 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 순간들**을 무한히 연결하는
세계 immersive, virtual world 를 만들 것입니다.

우리가 완성할 그곳에서, 모두와 만나겠습니다.

We will meet everyone in the world we are building.