

2024년 3분기 실적발표

KRAFTON

KRAFTON

2024. 11. 07

# 유의사항

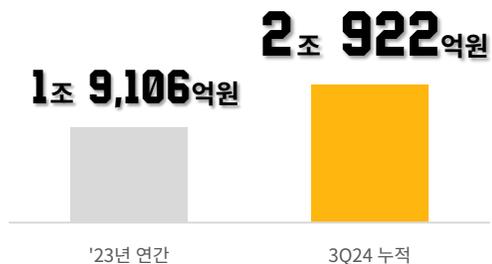
주식회사 크래프톤(이하 “크래프톤”)의 재무 정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성되었으며, 크래프톤 및 종속회사를 포함한 연결 기준 재무제표입니다.

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.

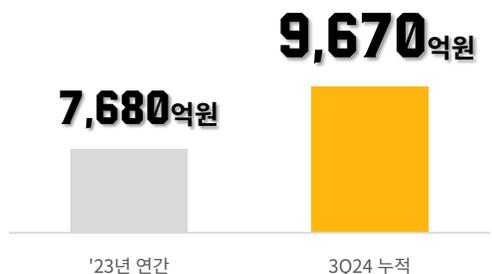
# 매출



2024년 3분기 매출 7,193억 원

PUBG IP의 모든 핵심 Product에서 유의미한 트래픽과 유료화 성과 기록, 3개 분기 연속 역대 최대 분기 매출 경신

# 영업이익



2024년 3분기 영업이익 3,244억 원

높은 매출 성장 기반 전년 동기 대비 71.4% 성장, 3개 분기만에 '23년 연간 영업이익 상회

# AI 투자

1,000+ 억 원

2021년~2024년 9월 누적 투자 금액

AI 인력 확보 및 원천 기술 연구 개발 투자 지속

# 3Q24 Results at a Glance

# PUBG IP 프랜차이즈

PC와 모바일 플랫폼에서 견조함 지속하며 **글로벌 프랜차이즈 IP로 성장 지속**

## PUBG BATTLEGROUNDS

글로벌 트래픽 기반  
라이브 서비스 고도화 및  
신규 콘텐츠 발굴 지속

### 주요 인게임 라이브 서비스

- 건플레이 업데이트 및 신규 피쳐 추가
- 정교한 매치메이킹 및 강력한 안티치트
- 맵 업데이트 및 Unreal Engine 5 전환 준비

### 주요 아웃게임 라이브 서비스

- 성장형 스킨 및 시즌별 이벤트
- 제작소 슈퍼카 콜라보
- 프리미엄 IP 및 K-Pop 아티스트 콜라보



람보르기니 콜라보 시즌별 제작소

## PUBG MOBILE

신규 테마모드 위주의  
새로운 게임플레이 도입과  
정교한 수익화로 매출 효율 증대

### 테마모드 및 BM 고도화

- 테마모드 위주의 콘텐츠 업데이트와  
신규 테마 기반의 패스 및 상점 업데이트
- 유저 및 지역별 선호도 고려한 상품 판매 전략

### 안정적인 글로벌 트래픽

- World of Wonder, 메트로로얄 등  
신규 모드와 새로운 게임플레이 제공
- 중동 등 신규 모바일 게임 시장 공략 집중



아틀란티스 테마 모드

# 신작 라인업

다양한 장르와 규모, 플랫폼을 지원하는 글로벌 게임사로 도약하기 위한 파이프라인 확대



## KRAFTON

- 크래프톤 개발
- 플랫폼: PC, 콘솔
- 장르: 라이프 시뮬레이션
- Steam Wishlist 12위
- AI 기술 접목과 유저 중심 콘텐츠

## UNKNOWN WORLDS

- Unknown Worlds 개발
- 플랫폼: PC, 콘솔
- 장르: 수중 서바이벌 어드벤처
- Xbox Game Pass 파트너십 체결
- 새로운 월드 및 협동플레이 추가

## PUBG Adrenaline Rush Lab - ARC Team

- PUBG Studios 개발
- 플랫폼: PC
- 장르: 5 vs 5 탑다운 PvP 슈터
- G-Star 2024 출품
- 속도감 있는 슈팅과 독특한 아트

## 5MINLAB

- 5minLab 개발
- 멀티플랫폼
- 장르: 개척 생활 시뮬레이션
- G-Star 2024 모바일 기기 최초 시연
- 멀티플레이 요소 강화한 서비스형 게임

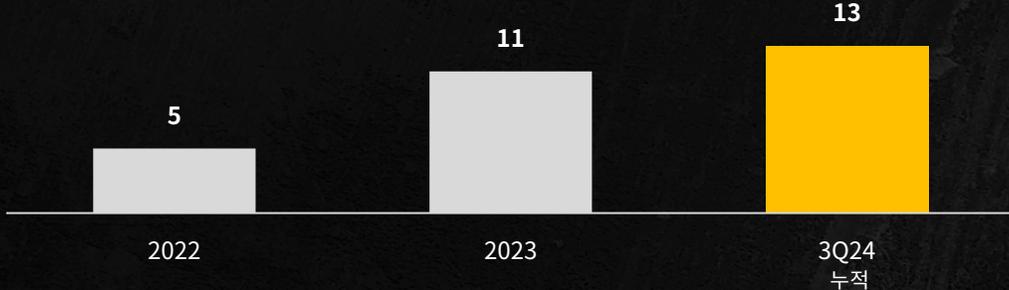
# 투자, 2<sup>nd</sup> Party Publishing / 인도

## 중장기적 관점의 적극적인 투자 및 인도 내 확장 전략 지속

### 독보적인 IP를 확보하기 위한 전략적 투자와 2<sup>nd</sup> Party Publishing

Palworld	Wolf Haus Games	Day 4 Night
<b>IP 라이선스 계약 체결</b>	<b>지분투자</b>	<b>지분투자</b>
Palworld Mobile 게임 개발 PC 원작의 핵심 재미를 재해석	영화 및 게임산업 출신 개발팀 Action Simulation (PC/콘솔) 퍼블리싱 우선협상권 확보	서구권 베테랑 개발팀 Action Adventure RPG (PC/콘솔) 퍼블리싱 우선협상권 확보

연도별 투자 집행 건수



### BGMI 현지화 콘텐츠의 기여도 상승과 3<sup>rd</sup> Party 퍼블리싱 시도

BGMI 인도 현지화 콘텐츠		퍼블리싱
<p>발리우드 배우 콜라보</p>	<p>World of Wonder 업데이트</p>	<p>쿠키런 인도 퍼블리싱</p>
<p>아티스트 공동마케팅</p>	<p>BGMI Esports</p>	<p>Archery King 인도 퍼블리싱</p>

# 3Q24 재무 실적

# 3분기 실적 요약

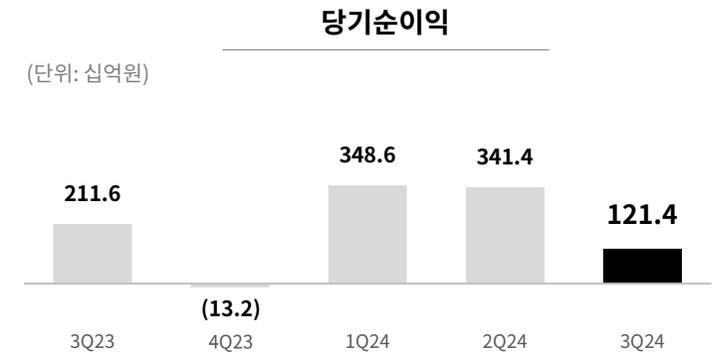
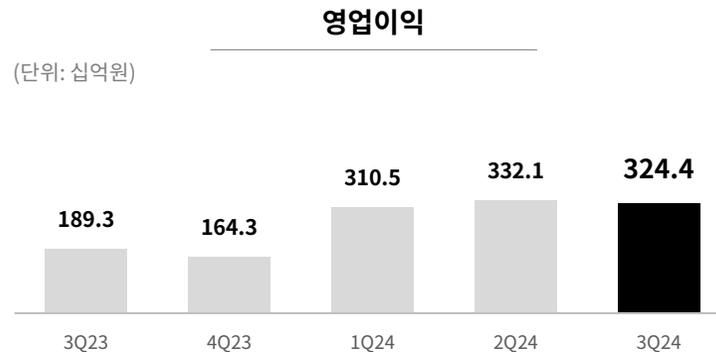
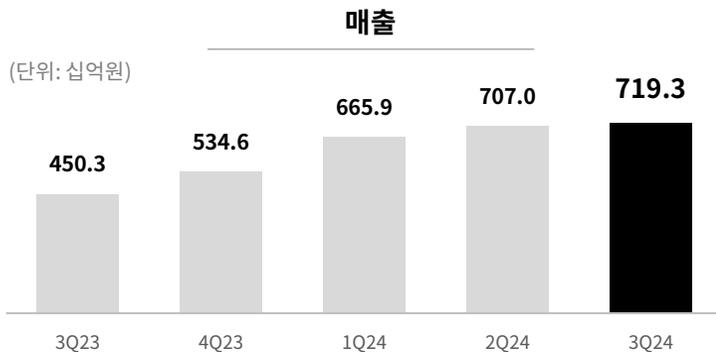
**매출** 7,193억원

PUBG IP 기반 3개 분기 연속 역대 최대 분기 매출 경신,  
QoQ 1.7%, YoY 59.7% 증가

**영업이익** 3,244억원

높은 매출 성장 기반 YoY 71.4% 증가

(단위: 십억원)	3Q 2023	2Q 2024	3Q 2024	QoQ	YoY
<b>매출액</b>	<b>450.3</b>	<b>707.0</b>	<b>719.3</b>	<b>1.7%</b>	<b>59.7%</b>
PC	121.3	191.3	274.3	43.4%	126.1%
모바일	309.1	499.9	425.4	-14.9%	37.6%
콘솔	12.0	8.8	11.8	34.9%	-1.7%
기타	7.9	7.0	7.8	11.3%	-1.3%
<b>영업비용</b>	<b>261.0</b>	<b>374.9</b>	<b>394.9</b>	<b>5.3%</b>	<b>51.3%</b>
<b>영업이익</b>	<b>189.3</b>	<b>332.1</b>	<b>324.4</b>	<b>-2.3%</b>	<b>71.4%</b>
영업이익률(%)	42.0%	47.0%	45.1%	-1.9%p	3.1%p
<b>조정 EBITDA<sup>1)</sup></b>	<b>197.3</b>	<b>394.0</b>	<b>365.4</b>	<b>-7.3%</b>	<b>85.2%</b>
조정 EBITDA 이익률(%)	43.8%	55.7%	50.8%	-4.9%p	7.0%p
<b>당기순이익</b>	<b>211.6</b>	<b>341.4</b>	<b>121.4</b>	<b>-64.5%</b>	<b>-42.6%</b>
당기순이익률(%)	47.0%	48.3%	16.9%	-31.4%p	-30.1%p



1) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

# 매출 구성

## 매출

PC 3Q24 2,743억원 (QoQ 43.4% ↑, YoY 126.1% ↑)

모바일 3Q24 4,254억원 (QoQ 14.9% ↓, YoY 37.6% ↑)

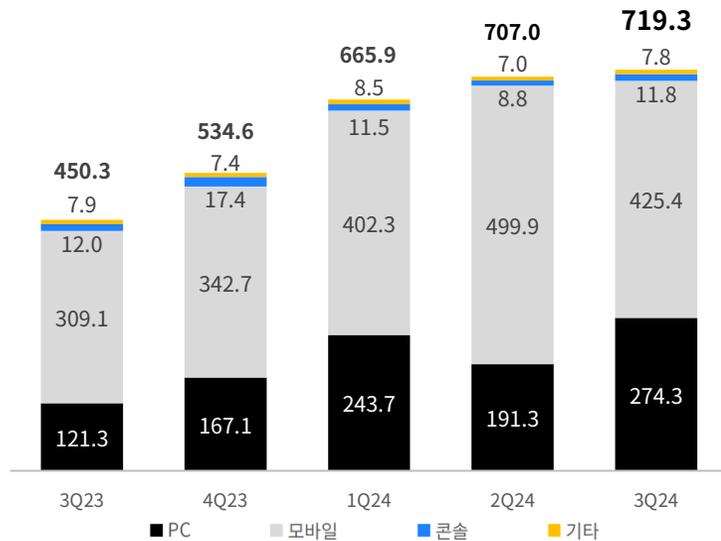
콘솔 3Q24 118억원 (QoQ 34.9% ↑, YoY 1.7% ↓)

(단위: 십억원)

	3Q 2023	2Q 2024	3Q 2024	QoQ	YoY
매출액	450.3	707.0	719.3	1.7%	59.7%
PC	121.3	191.3	274.3	43.4%	126.1%
모바일	309.1	499.9	425.4	-14.9%	37.6%
콘솔	12.0	8.8	11.8	34.9%	-1.7%
기타	7.9	7.0	7.8	11.3%	-1.3%

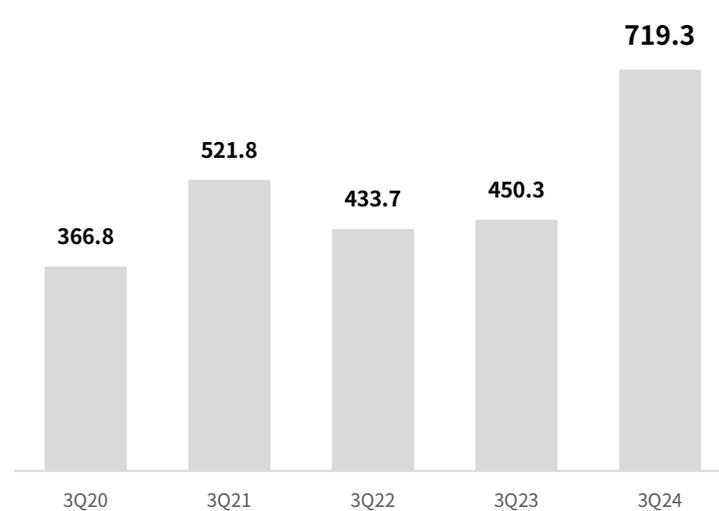
분기 매출 구성 (플랫폼)

(단위: 십억원)



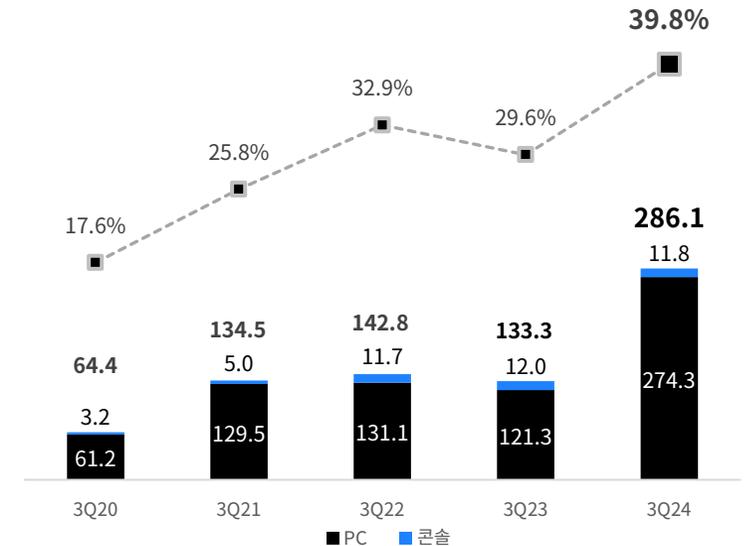
3분기 실적 추이

(단위: 십억원)



3분기 PC/콘솔 매출 비중

(단위: 십억원)



# 영업비용 및 영업이익

## 영업비용

**3Q24 3,949억원** (QoQ 5.3% ↑, YoY 51.3% ↑)

앱수수료/매출원가 및 마케팅비 증가로 QoQ 5.3%, YoY 51.3% 증가

## 영업이익

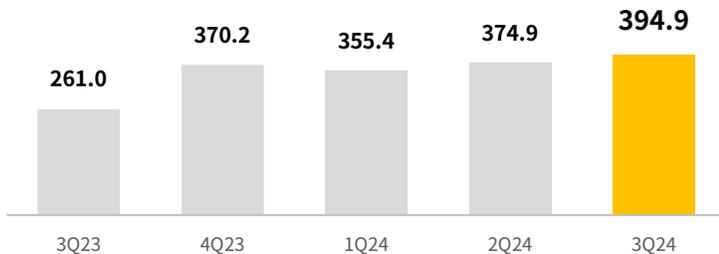
**3Q24 3,244억원** (QoQ 2.3% ↓, YoY 71.4% ↑)

비용 증가 불구 매출 성장 기반 QoQ 2.3% 감소, YoY 71.4% 성장

(단위: 십억원)	3Q 2023	2Q 2024	3Q 2024	QoQ	YoY
<b>영업비용</b>	<b>261.0</b>	<b>374.9</b>	<b>394.9</b>	<b>5.3%</b>	<b>51.3%</b>
인건비	102.3	129.6	133.1	2.7%	30.1%
앱수수료/매출원가 <sup>1)</sup>	59.9	77.5	101.1	30.4%	68.6%
지급수수료	64.9	76.4	80.4	5.2%	24.0%
마케팅비	18.1	21.2	29.9	40.8%	65.7%
주식보상비용	(19.8)	35.2	14.5	-58.9%	n/m
기타	35.6	35.0	35.9	2.6%	0.8%
<b>영업이익</b>	<b>189.3</b>	<b>332.1</b>	<b>324.4</b>	<b>-2.3%</b>	<b>71.4%</b>
영업이익률(%)	42.0%	47.0%	45.1%	-1.9%p	3.1%p
<b>조정 EBITDA<sup>2)</sup></b>	<b>197.3</b>	<b>394.0</b>	<b>365.4</b>	<b>-7.3%</b>	<b>85.2%</b>
조정 EBITDA 이익률(%)	43.8%	55.7%	50.8%	-4.9%p	7.0%p

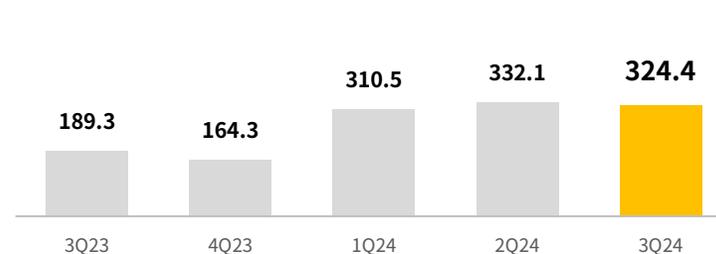
### 영업비용

(단위: 십억원)



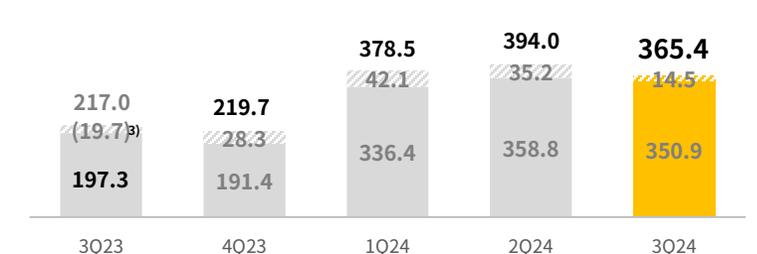
### 영업이익

(단위: 십억원)



### 조정 EBITDA

(단위: 십억원)



1) 앱수수료/매출원가는 Steam, 마켓수수료 등

3) 주식보상비용 환입

2) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

# 당기순이익

## 당기순이익

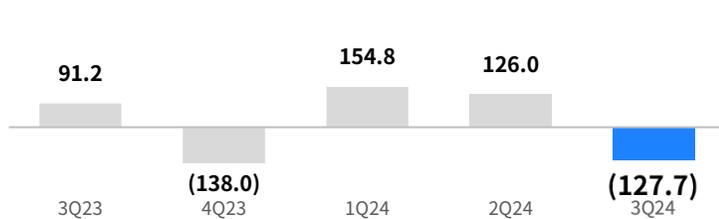
**3Q24 1,214억원** (QoQ 64.5 ↓, YoY 42.6% ↓)

환율 영향에 따른 영업외손실로 QoQ 64.5%, YoY 42.6% 감소

(단위: 십억원)	3Q 2023	2Q 2024	3Q 2024	QoQ	YoY
<b>영업외손익</b>	<b>91.2</b>	<b>126.0</b>	<b>(127.7)</b>	<b>적자전환</b>	<b>적자전환</b>
영업외수익	103.3	144.1	(21.5)	적자전환	적자전환
기타수익	94.7	134.8	(28.3)	적자전환	적자전환
금융수익	8.6	9.3	6.8	-26.7%	-20.5%
<b>영업외비용</b>	<b>12.1</b>	<b>18.1</b>	<b>106.2</b>	<b>485.5%</b>	<b>779.2%</b>
기타비용	9.8	15.7	103.9	561.0%	963.1%
금융비용	2.3	2.4	2.4	-2.7%	2.3%
<b>법인세차감전순이익</b>	<b>280.4</b>	<b>458.1</b>	<b>196.7</b>	<b>-57.1%</b>	<b>-29.9%</b>
법인세비용	68.8	116.7	75.4	-35.4%	9.4%
<b>당기순이익</b>	<b>211.6</b>	<b>341.4</b>	<b>121.4</b>	<b>-64.5%</b>	<b>-42.6%</b>
당기순이익률(%)	47.0%	48.3%	16.9%	-31.4%p	-30.1%p

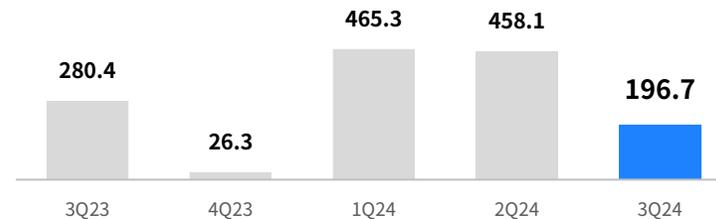
### 영업외손익

(단위: 십억원)



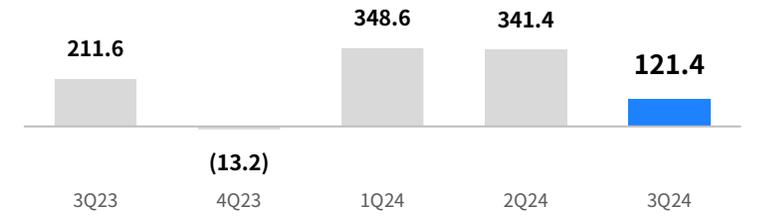
### 법인세차감전순이익

(단위: 십억원)



### 당기순이익

(단위: 십억원)



# Q&A

CFO

배동근

딤러닝 본부장

이강욱

# 요약 재무제표

## 연결손익계산서

(단위: 십억원)	2023		2024		3Q
	3Q	4Q	1Q	2Q	
영업수익	450.3	534.6	665.9	707.0	719.3
영업비용	261.0	370.2	355.4	374.9	394.9
영업이익	189.3	164.4	310.5	332.1	324.4
EBITDA	217.0	191.4	336.4	358.8	350.9
조정 EBITDA <sup>1)</sup>	197.3	219.7	378.5	394.0	365.4
영업외손익	91.2	(138.1)	154.8	126.0	(127.7)
기타수익	94.7	182.8	180.7	134.8	(28.3)
기타비용	9.8	326.3	32.5	15.7	103.8
금융수익	8.6	7.8	8.9	9.3	6.8
금융비용	2.3	2.4	2.3	2.4	2.4
법인세차감전순이익	280.4	26.3	465.3	458.1	196.7
법인세비용	68.8	39.5	116.7	116.7	75.4
당기순이익	211.6	(13.2)	348.6	341.4	121.4

1) 유동성 당기순익 공정가치 측정 금융자산 포함

## 연결재무상태표

(단위: 십억원)	2023년	3Q 2024
<b>자산</b>		
유동자산	3,964.4	4,494.2
현금 및 현금성자산 <sup>1)</sup>	3,061.4	3,442.8
기타	903.0	1,051.4
비유동자산	2,476.0	2,783.2
유형자산	257.0	246.5
무형자산	607.8	608.7
관계기업투자	571.3	723.1
기타	1,039.9	1,204.9
<b>자산총계</b>	<b>6,440.4</b>	<b>7,277.4</b>
<b>부채</b>		
유동부채	520.7	650.9
비유동부채	360.9	367.8
<b>부채총계</b>	<b>881.6</b>	<b>1,018.7</b>
<b>자본</b>		
지배기업의 소유주지분	5,554.4	6,256.8
자본금	4.9	4.9
자본잉여금	1,472.0	1,478.3
기타자본구성요소	182.5	184.2
이익잉여금	3,895.0	4,589.4
비지배지분	4.4	1.9
<b>자본 총계</b>	<b>5,558.8</b>	<b>6,258.7</b>

# 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.