

2024년 1분기 실적발표

KRAFTON

KRAFTON

2024. 5. 8

# 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.

# REVENUE

2024년 1분기 매출

**6,659**억원

PUBG PC, 모바일, 콘솔 성장 기반 역대 최고 분기 매출 경신

# OPERATING PROFIT

2024년 1분기 영업이익

**3,105**억원

높은 매출 성장과 더불어 안정적인 비용 집행으로  
전분기 대비 89%, 전년 동기 대비 10% 성장

# INVESTMENT

2024년 상반기 진행 완료/예정된 게임 스튜디오 투자

**9**건

새로운 글로벌 Original Creative 발굴,  
초기 스튜디오 투자 가속화

# 1Q24 Results at a Glance

# PUBG IP 프랜차이즈

PUBG PC와 Mobile의 트래픽 상승세 이어지며 **글로벌 IP로의 영향력 강화**

**PUBG**  
**BATTLEGROUNDS**

**PUBG**  
**MOBILE**

**BATTLEGROUNDS**  
**MOBILE INDIA**



유저  
Engagement



Rondo 콘텐츠, 7주년 기념 업데이트



6주년 테마모드, 홈그라운드 업데이트



인도 명절 콘텐츠, 발리우드 영화 마케팅



수익성 강화



성장형 무기 시즌 이벤트



벤틀리 차량 스킨



UniPin 웹상점 오픈 및 프로모션 강화

# 다크앤다커 모바일

한국 시장을 통한 게임성 검증 및 단계별 사전 마케팅을 통해 안정적인 **글로벌 서비스로 확대**

## DARK AND DARKER MOBILE

2Q24

### Closed Beta Test

- 한국 CBT로 빌드 안정성 및 운영 프로세스 점검
- 글로벌 지역 Focus Group Interview 진행
- 게임에 대한 유저 반응 및 시장성 확인

코어 커뮤니티 활성화

3Q24

### Open Beta Test

- 한국 OBT로 빌드 완성도 제고
- 게임내 재화 밸런스 및 유료화 상품 도입
- 글로벌 사전 마케팅 활동 진행

단계별 사전 마케팅 확장

4Q24

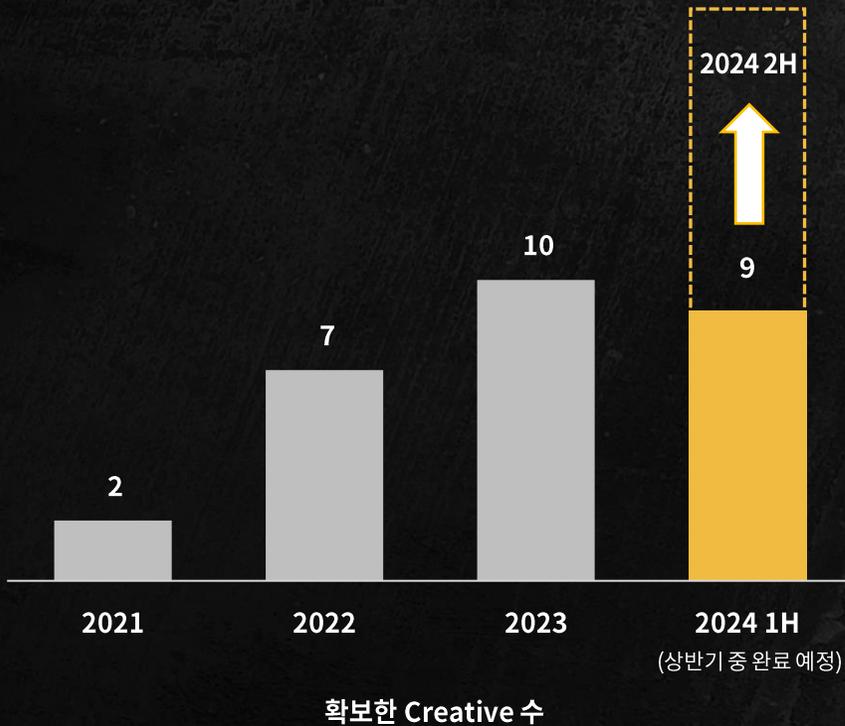
### 글로벌 출시

- 타겟 국가별 마케팅 집중
- 대규모 글로벌 트래픽 확보
- 인게임 및 아웃게임 콘텐츠 확대

트래픽 및 리텐션 강화

# 지분투자, 2PP

지분투자 및 2<sup>nd</sup> Party Publishing 가속화를 통해 **빠르고 다양한 시도 확대**



2024년 1분기 주요 투자



베테랑 개발진이 모여 설립한  
신생 스튜디오

서바이벌 PvP 게임 Project Coltrane 개발 중



Multiplayer Shooter  
개발 리더십 확보

서구권 게이머에 대한 높은 이해도  
대형 슈터 프랜차이즈 개발 역량 보유

**글로벌 Creative 확보로 중장기 파이프라인 지속 확대**

## 다양한 퍼블리싱 경험과 게임 중심 투자에 집중하여 빠르게 성장하는 인도 시장에서 1위 퍼블리셔로 도약

### 퍼블리싱 라인업 확대



#### Bullet Echo India

- 탐다운 배틀로얄 슈터
- 사전예약 ('24. 3. 26)
- 출시 ('24. 4. 15)



#### CookieRun

- 캐주얼 러닝 액션
- '24년 내 출시 목표

인도 시장에 특화된 게임 장르 및 플레이 발굴  
2024년 6개+ 신규 게임 퍼블리싱 목표

다양한 게임 수요 및 성장 잠재력 확인

### 투자 및 전략적 현지 파트너십



신규 사업 기회 및 전략적 시너지 창출을 위한 투자 지속  
신규 게임 런칭 및 운영을 위해 현지 게임 기업 투자에 집중

인도 사업 강화를 위해 게임 중심 투자 집중

### 인도 게임 생태계 강화



KRAFTON INDIA  
Gaming Incubator (KIGI)



Indian Digital Gaming Society  
(IDGS, 인도 디지털 게임협회)

KIGI에 지원한 200여개 기업 중 2개 스타트업 선정 ('24. 3)  
KRAFTON INDIA CEO, IDGS 부회장 선임 ('24. 4)

인도 게임 시장과 동반 성장 목표

## AI 기술 기반 게임 제작 효율성 증대 및 새로운 게임성 발굴에 집중

### AI 기술을 접목한 게임 제작 효율성 증대

#### 기존 게임 제작 방식

- 개발자가 직접 게임 난이도 측정
- 개발자가 직접 게임 봇 제작
- 기획자가 직접 스크립트 작성
- 지속적인 서비스 비용 발생
- 성우가 직접 녹음
- 게임에 필요한 음성, 감정 부재
- 저작권 등의 리스크 존재
- 게임에 직접 사용 불가

#### KRAFTON

##### 강화학습

- 난이도 측정 및 QA 봇 활용
- 패치 내용에 맞는 봇 자동 제작

##### LLM Agent

- 무한한 대화 생성 가능
- 통신 및 GPU 사용 불필요

##### Text-to-Speech

- 짧은 음성 샘플로 목소리 생성
- 게임에 적합한 감정과 연기

##### KRAFTing Assets

- Asset을 자동으로 생성
- 게임 제작에 직접 활용 가능

KRAFTingAssets  
2D→3D 아트 생성 예시



### AI 활용 통한 새로운 게임성 발굴

## KRAFTON

100% 자회사

## relu

GAMES  
렐루 게임즈

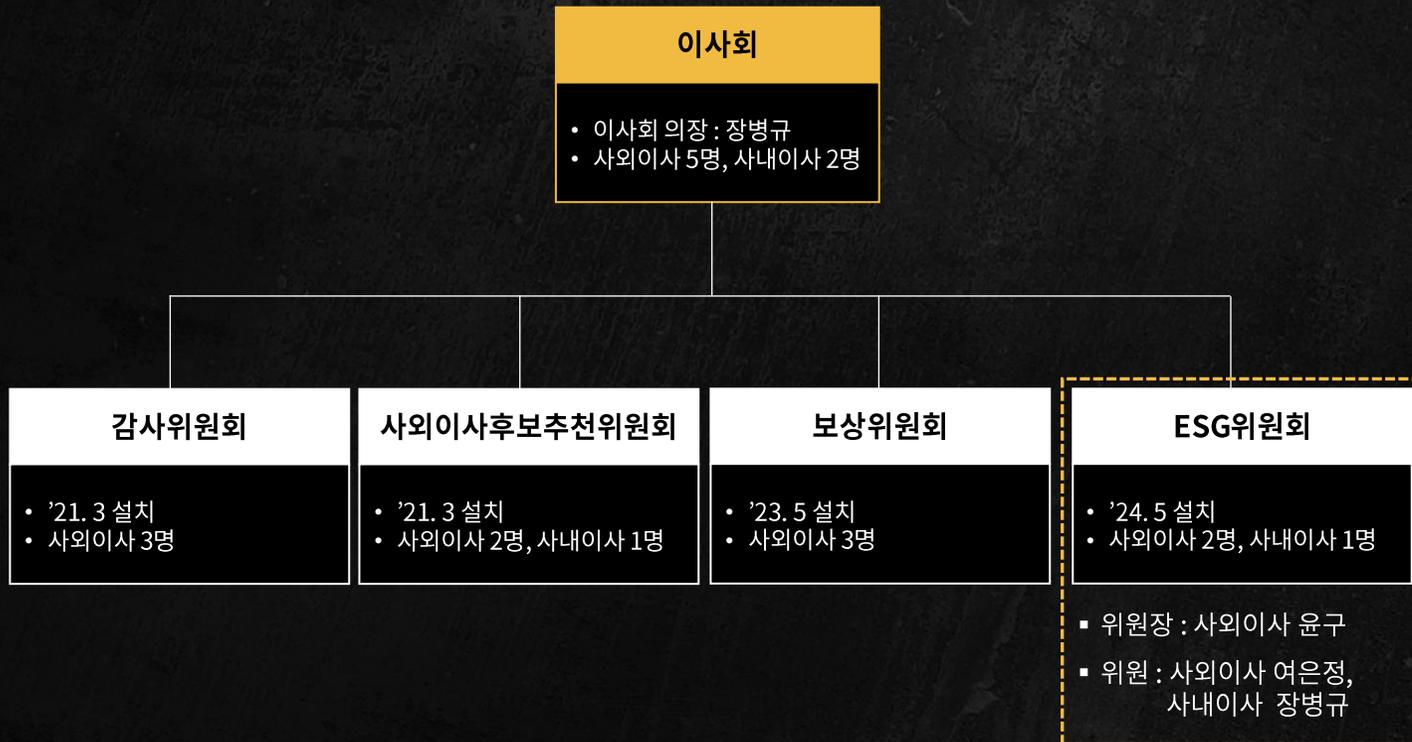


Uncover the Smoking Gun

- 기존 Special Project 2 조직을 분사 ('23. 6)
- 빠르게 변화하는 딥러닝 기술을 작고 빠르게 도전
- 기술 보다는 게임으로의 재미에 집중하며 시장성 검증
- '24년 1분기 현재 총 4개의 프로젝트 진행 중
- ReLU Games 개발
- LLM(대규모 언어 모델) 활용하여 AI 기반 채팅 활용
- 채팅을 통한 심문으로 범인을 밝혀내는 추리 게임
- '24년 6월 Steam 출시 예정

# ESG위원회 설치

크라프트톤의 경영 의사결정 과정에서 **지속가능성 내재화**를 통해 지속가능경영 기반 마련



**ESG 영역에서 지속가능경영에 대한 전략 방향성을 점검 및 검토하여 주주가치 제고**

- Phase I** ○ ESG위원회 설치
- Phase II** ○ ESG 경영 전략 및 목표 설정  
ESG 경영 이행 성과 점검 및 리스크 관리
- Phase III** ○ 경영 의사결정 내 지속가능성 내재화를 통한 주주가치 제고

# 1Q24 재무 실적

# 1분기 실적 요약

**매출** 6,659억원

PUBG의 강력한 IP Power 입증하며  
역대 최대 분기 매출 경신, QoQ 24.6%, YoY 23.6% 증가

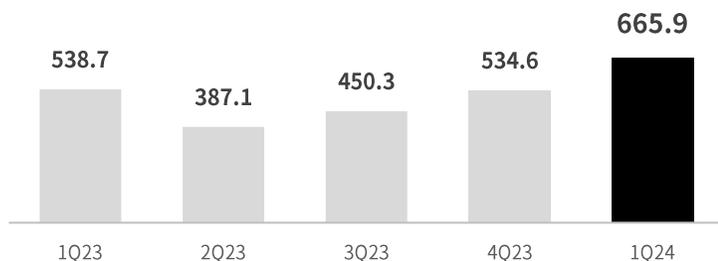
**영업이익** 3,105억원

PUBG IP 기반 견조한 매출 성장과 안정적인 비용 집행으로  
QoQ 89.0%, YoY 9.7% 증가

(단위: 십억원)	1Q 2023	4Q 2023	1Q 2024	QoQ	YoY
<b>매출액</b>	<b>538.7</b>	<b>534.6</b>	<b>665.9</b>	<b>24.6%</b>	<b>23.6%</b>
PC	178.5	167.1	243.7	45.8%	36.5%
모바일	348.2	342.7	402.3	17.4%	15.5%
콘솔	7.2	17.4	11.5	-34.0%	58.5%
기타	4.8	7.4	8.4	14.6%	77.2%
<b>영업비용</b>	<b>255.7</b>	<b>370.2</b>	<b>355.4</b>	<b>-4.0%</b>	<b>39.0%</b>
<b>영업이익</b>	<b>283.0</b>	<b>164.3</b>	<b>310.5</b>	<b>89.0%</b>	<b>9.7%</b>
영업이익률(%)	52.5%	30.7%	46.6%	15.9%p	-5.9%p
<b>조정 EBITDA<sup>1)</sup></b>	<b>319.0</b>	<b>219.7</b>	<b>378.5</b>	<b>72.3%</b>	<b>18.6%</b>
조정 EBITDA 이익률(%)	59.2%	41.1%	56.8%	15.7%p	-2.4%p
<b>당기순이익</b>	<b>267.2</b>	<b>(13.2)</b>	<b>348.6</b>	<b>흑자전환</b>	<b>30.5%</b>
당기순이익률(%)	49.6%	-2.5%	52.4%	n/m	2.7%p

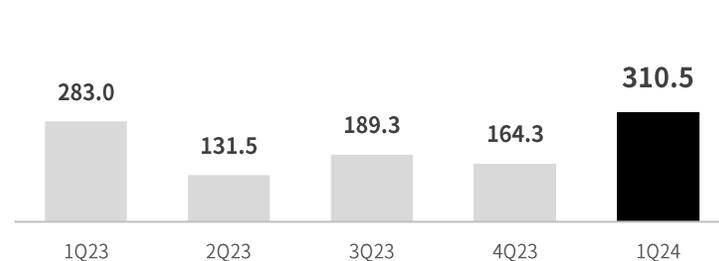
매출

(단위: 십억원)



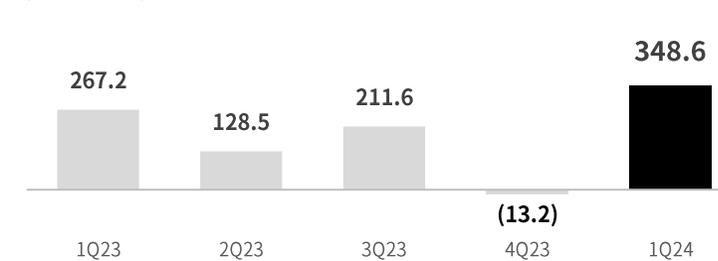
영업이익

(단위: 십억원)



당기순이익

(단위: 십억원)



1) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용

# 매출 구성

## 매출

PC 1Q24 2,437억원 (QoQ 45.8% ↑, YoY 36.5% ↑)

모바일 1Q24 4,023억원 (QoQ 17.4% ↑, YoY 15.5% ↑)

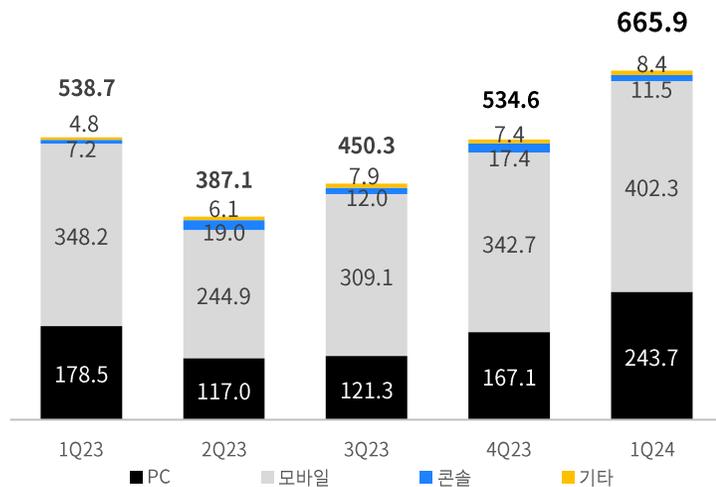
콘솔 1Q24 115억원 (QoQ 34.0% ↓, YoY 58.5% ↑)

(단위: 십억원)

	1Q 2023	4Q 2023	1Q 2024	QoQ	YoY
매출액	538.7	534.6	665.9	24.6%	23.6%
PC	178.5	167.1	243.7	45.8%	36.5%
모바일	348.2	342.7	402.3	17.4%	15.5%
콘솔	7.2	17.4	11.5	-34.0%	58.5%
기타	4.8	7.4	8.4	14.6%	77.2%

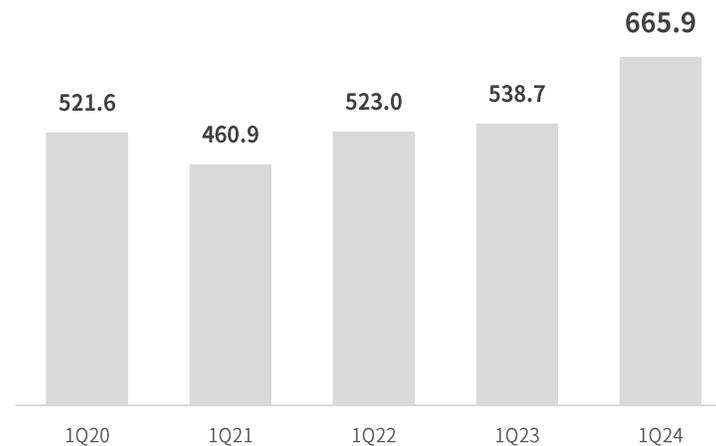
매출 구성 (플랫폼)

(단위: 십억원)



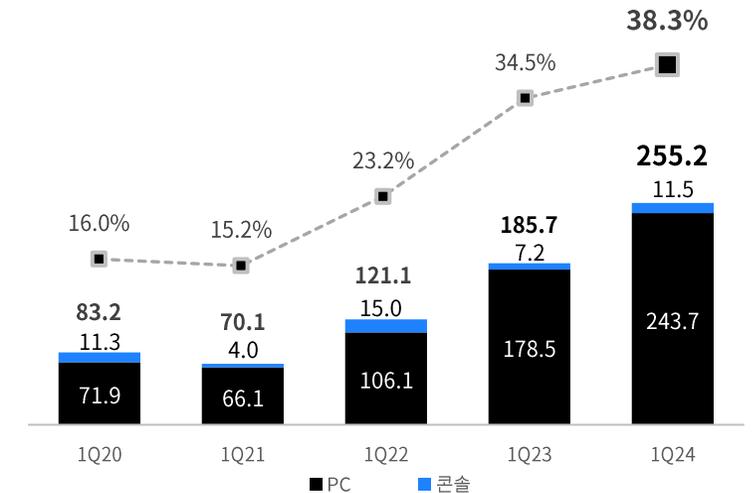
1분기 실적 추이

(단위: 십억원)



1분기 PC/콘솔 매출 비중

(단위: 십억원)



# 영업비용 및 영업이익

## 영업비용

1Q24 3,554억원 (QoQ 4.0% ↓, YoY 39.0% ↑)

안정적인 비용 집행으로 QoQ 4.0% 감소,  
앱수수료/매출원가 및 주식보상비용 증가로 YoY 39.0% 증가

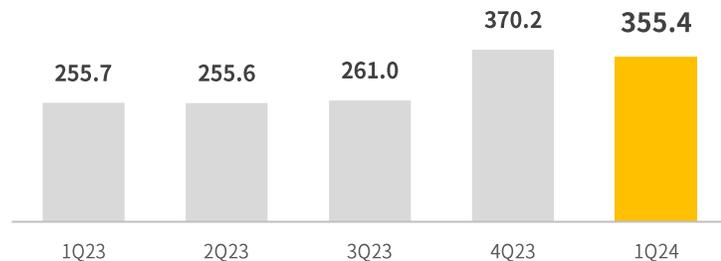
## 영업이익

1Q24 3,105억원 (QoQ 89.0% ↑, YoY 9.7% ↑)

(단위: 십억원)	1Q 2023	4Q 2023	1Q 2024	QoQ	YoY
<b>영업비용</b>	<b>255.7</b>	<b>370.2</b>	<b>355.4</b>	<b>-4.0%</b>	<b>39.0%</b>
인건비	100.8	120.9	121.4	0.4%	20.4%
앱수수료/매출원가 <sup>1)</sup>	46.7	87.9	85.9	-2.3%	83.8%
지급수수료	61.6	61.9	61.3	-1.0%	-0.4%
마케팅비	5.1	34.2	12.4	-63.8%	144.1%
주식보상비용	10.0	28.3	42.1	48.9%	319.5%
기타	31.4	36.9	32.3	-12.6%	2.6%
<b>영업이익</b>	<b>283.0</b>	<b>164.3</b>	<b>310.5</b>	<b>89.0%</b>	<b>9.7%</b>
영업이익률(%)	52.5%	30.7%	46.6%	15.9%p	-5.9%p
<b>조정 EBITDA<sup>2)</sup></b>	<b>319.0</b>	<b>219.7</b>	<b>378.5</b>	<b>72.3%</b>	<b>18.7%</b>
조정 EBITDA 이익률(%)	59.2%	41.1%	56.8%	15.7%p	-2.4%p

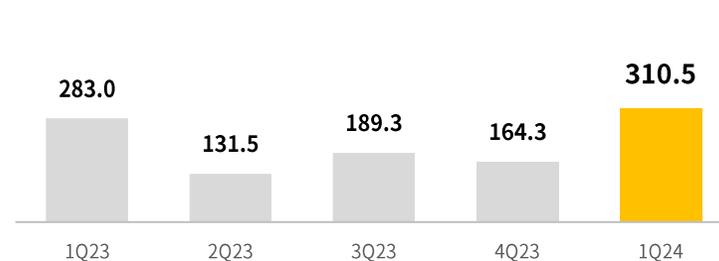
### 영업비용

(단위: 십억원)



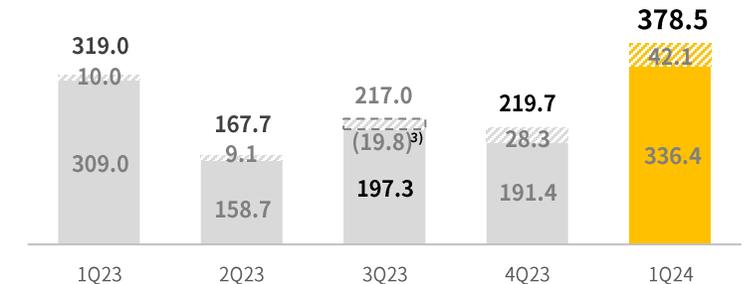
### 영업이익

(단위: 십억원)



### 조정 EBITDA

(단위: 십억원)



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

3) 주식보상비용 환입

# 당기순이익

## 당기순이익

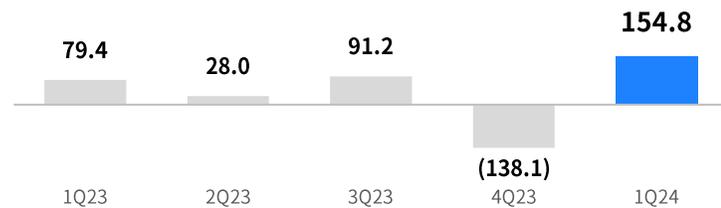
**1Q24 3,486억원** (QoQ 흑자전환, YoY 30.5% ↑)

전분기 무형자산손상차손 인식 기저 효과로 QoQ 흑자전환,  
달러 강세로 인한 외환 관련 이익 증가로 YoY 30.5% 증가

(단위: 십억원)	1Q 2023	4Q 2023	1Q 2024	QoQ	YoY
<b>영업외손익</b>	79.4	(138.1)	154.8	흑자전환	94.9%
영업외수익	141.8	190.6	189.6	-0.5%	33.7%
기타수익	132.0	182.8	180.7	-1.2%	36.9%
금융수익	9.9	7.8	8.9	15.0%	-9.4%
<b>영업외비용</b>	62.4	328.6	34.8	-89.4%	-44.2%
기타비용	60.5	326.3	32.5	-90.0%	-46.2%
금융비용	1.9	2.4	2.3	-3.0%	18.8%
<b>법인세차감전순이익</b>	362.4	26.3	465.3	1,670.7%	28.4%
법인세비용	95.2	39.5	116.7	195.3%	22.6%
<b>당기순이익</b>	267.2	(13.2)	348.6	흑자전환	30.5%
당기순이익률(%)	49.6%	-2.5%	52.4%	n/m	2.7%p

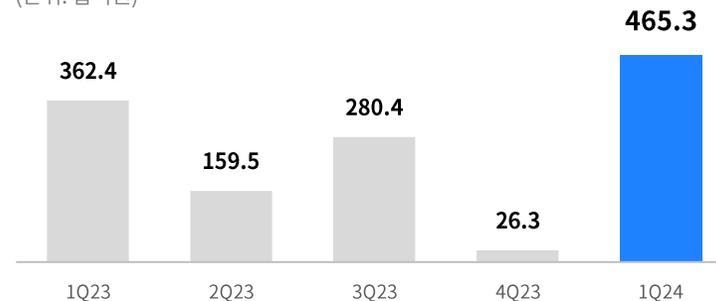
### 영업외손익

(단위: 십억원)



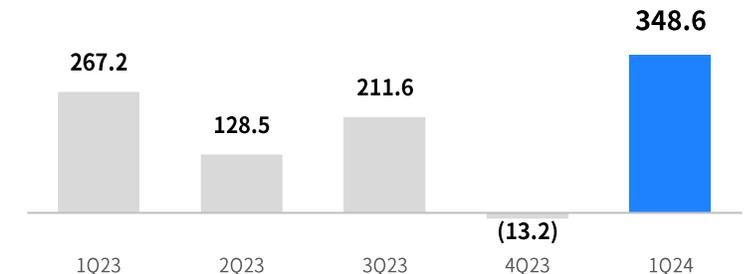
### 법인세차감전순이익

(단위: 십억원)



### 당기순이익

(단위: 십억원)





# 요약 재무제표

## 연결손익계산서

(단위: 십억원)	2023				2024
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
매출액	538.7	387.1	450.3	534.6	665.9
영업비용	255.7	255.6	261.0	370.2	355.4
영업이익	283.0	131.5	189.3	164.3	310.5
EBITDA	308.9	158.7	217.0	191.4	336.4
조정 EBITDA <sup>1)</sup>	319.0	167.7	197.3	219.7	378.5
영업외손익	79.4	28.0	91.2	(138.1)	154.8
기타수익	132.0	74.0	94.7	182.8	180.7
기타비용	60.5	54.9	9.8	326.3	32.5
금융수익	9.9	11.3	8.6	7.8	8.9
금융비용	1.9	2.3	2.3	2.4	2.3
법인세차감전순이익	362.4	159.5	280.4	26.3	465.3
법인세비용	95.2	31.0	68.9	39.5	116.7
중단영업이익	-	-	-	-	-
당기순이익	267.2	128.5	211.6	(13.2)	348.6

1) 유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산 포함

## 연결재무상태표

(단위: 십억원)	2023년	1Q 2024
<b>자산</b>		
유동자산	3,964.4	4,330.8
현금 및 현금성자산 <sup>1)</sup>	3,061.4	3,365.3
기타	903.0	965.5
비유동자산	2,476.0	2,588.5
유형자산	257.0	248.7
무형자산	607.8	628.2
관계기업투자	571.3	576.1
기타	1,039.9	1,135.5
<b>자산총계</b>	<b>6,440.5</b>	<b>6,919.2</b>
<b>부채</b>		
유동부채	520.7	644.6
비유동부채	360.9	354.8
<b>부채총계</b>	<b>881.6</b>	<b>999.4</b>
<b>자본</b>		
지배기업의 소유주지분	5,554.4	5,916.8
자본금	4.9	4.9
자본잉여금	1,472.0	1,471.5
기타자본구성요소	182.5	195.5
이익잉여금	3,895.0	4,244.9
비지배지분	4.4	3.0
<b>자본 총계</b>	<b>5,558.8</b>	<b>5,919.8</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.