

주요 지표 및 뉴스

2025. 4. 29

크래프톤 259960

1Q25 실적 발표

인터넷/게임

Analyst 이효진

02. 6454-4864

hyojinlee@meritz.co.kr

[재무실적]

■ 매출 8,742억원 / YoY +31.3%, QoQ +41.6% / 컨센서스 대비 +10.1%

1. PC 3,235억원 / YoY +32.8%, QoQ +39.1%

- <인조이> 출시 7일만에 100만장 판매, 역대 최대 분기 매출
- 하반기 K-POP 스타 및 차량 콜라보 준비 중

2. 모바일 5,324억 원 / YoY +32.3%, QoQ +47.0%

- 차량 스킨, IP 콜라보, 로컬 콘텐츠를 통해 유저 선호도 반영
- 론도 맵 출시
- 하반기 PUBG PC와 공동 마케팅 준비 중
- 인도 현지 콘텐츠를 통해 구매 유저 비중 점진적 확대
- 인도 마힌드라 콜라보는 현지화 콜라보 콘텐츠 중 가장 높은 매출 기록

3. 콘솔 131억원 / YoY +14.2%, QoQ +6.7%

■ 영업비용

1. 인건비 YoY +22.2%, QoQ +11.9%: 인력 확충 지속

2. 앱수수료/매출원가 YoY +22.3%, QoQ +23.8%: 직접 서비스 매출 증가 영향

3. 지급수수료 YoY +37.3%, QoQ -14.0%

- E스포츠 관련 비용 기저효과로 QoQ 감소
- PUBG 2.0 및 신작 외주개발비용, 서버 비용 증가로 YoY 증가

4. 마케팅비 YoY +84.6%, QoQ -39.5%

- 지스타 참가 비용의 기저 효과로 QoQ 감소, 마케팅 확대에 YoY 증가

5. 주식보상비 YoY -57.4%, QoQ +70.0%

- 주가 상승 영향으로 QoQ 증가
- 비용 인식 방식 조정에 따른 YoY 감소

■ 영업이익 4,573억원 / YoY +47.3%, QoQ +112.2% / 컨센서스 대비 +18.3%

■ 당기순이익 372억원 / YoY +6.3%, QoQ -24.4% / 컨센서스 대비 +12.2%

- 달러 약세로 인한 QoQ 감소

■ 신작

- 프로젝트 블랙 버짓: 연내 외부 테스트 계획
- Valor: 개발 초기 단계, 콘솔 슈팅 게임
- 프로젝트 블라인드 스팟: 하반기 외부 테스트 계획

■ 〈인조이〉 성과

- 95% 글로벌에서 매출 발생
- 싱글 플레이, 얼리엑세스 감안할 때 장기적 글로벌 IP 가능성 有

■ 25년 신작

- 〈딩컴〉 2Q 정식 런칭 후 콘솔로 확장 예정, IP 프랜차이즈화에 집중
- 〈서브노티카2〉 얼리엑세스 준비 중
- 〈프로젝트AB〉 다크앤다커 게임명 변경, 전략 재수립 중

■ 인도

- 국민 브랜드 협업/콜라보 확장 예정
- 콜라보 외 인게임 콘텐츠와 마케팅 시도 계획
- 노틸러스 모바일 투자 진행, Reak cricket IP 확보
- 게임 외 다양한 영역 실행 준비 중

■ AI

- 〈인조이〉 내 스마트 조이(CPC)를 통해 AI 활용
- AI 건축, 모션 등과 같이 기능 순차적 도입 예정

Q&A

Q 모든 플랫폼에서 PUBG 트래픽의 지속적인 상승 요인

- A**
- PUBG PC의 경우 기존/신규/복귀 유저 모두 유의미한 상승
 - 기존/복귀 유저가 가장 큰 요인. 꾸준한 업데이트와 프리미엄 콘텐츠의 영향

Q 신형 시장 진출과 장르 다변화 관련된 세부적인 내용, 비즈니스 모델이 작년과 달라진 점

- A**
- 선제적 투자 및 기회 발굴로 프랜차이즈 성장 도모
 - PUBG를 배틀로얄 장르에만 국한되지 않고 다양한 장르/플랫폼 확장 가능성 있다고 판단
 - BM 고도화는 꾸준한 성장형 무기/의상으로 매출 성장 유도, 게임플레이 해치지 않으면서 매력적인 상품 제시 지속

Q <인조이> 트래픽 등 지표 현황, DLC/업데이트마다 판매량 증가 기대 가능성

- A**
- 2024년 스팀에 출시된 2만개의 게임 중 신규 IP로 100만 장 이상 판매한 게임은 10개 이하. 따라서 신규 IP의 스팀 플랫폼 내 100만장 판매는 고무적인 성과
 - 싱글 플레이 게임이라는 점에서 동접자의 의미가 크게 중요하지 않다고 생각. 중요한 업데이트가 있을 때 얼마나 팔리는지가 더 중요
 - 앞으로 DLC, 메이저 업데이트, 정식 출시 시기의 판매량 반등을 기대

Q <서브노티카2> 출시 관련 마케팅의 준비 현황, 얼리액세스의 예상 시기

- A**
- 2025년 하반기 콘솔/PC 플랫폼 얼리액세스 출시 예정
 - 전작의 800만장 판매량을 고려할 때 <서브노티카2>도 상당한 기대
 - 과한 마케팅은 지양하고 있음

Q PUBG 프랜차이즈 확장 전략을 통해 실제 유저 Engagement가 높아지는 시점과 기대하는 부분

- A**
- PUBG PC를 게임 플랫폼으로 진화시키는 전략
 - 언리얼엔진5은 유저들의 시청각 경험 개선하며 게임 장기화할 수 있는 기술 기반
 - UGC를 통해 유저 간 상호작용 도모

Q 모바일 매출의 breakdown과 1Q monetization의 영향으로 인해 2Q는 다소 slow해질 가능성

- A**
- 계절성으로 인해 QoQ보다 YoY 비교가 옳다고 판단, 24년 2Q 대비 25년 2Q 성장에 확신
 - 4월 초 PUBG 모바일 의상 스킨은 일매출로 Record High를 기록하기도 함

Q 언리얼5의 진입 장벽 리스크에 대한 대비

- A**
- 현재 유저 기준 싱글 디짓으로 영향을 예상하나, 업데이트 시기가 26년을 넘어갈 것이기 때문에 제한적일 것으로 생각

Q 2Q24에 있었던 퍼블리셔 일회성 매출의 여부

- A**
- 1Q25에는 없었음

Q 신작 기여도가 유의미하게 올라가는 시점

- A**
- PUBG와 신작 IP의 매출 비중을 6:4로 구성하는 것이 목표, 2029년까지 시간이 지남에 따라 다른 작품의 매출 비중이 증가할 것
 - 게임 서비스 특성 상 정확하게 예견하기 어려움
 - 신규 IP가 글로벌 IP로 자리잡는 시기일 것
 - 현재 개발 중인 파이프라인 30여개

자료: 금융감독원 전자공시시스템, 크래프톤

Compliance Notice

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 본 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 투자 결과와 관련한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 당사의 허락 없이 복사, 대여, 배포 될 수 없습니다.