

2026년 2분기 및 상반기 실적발표

KRAFTON

2026. 07. 29



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 발생되는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

CEO Highlights



KRAFTON

대표이사 김창한

2026년 2분기 성과 및 방향성

핵심 IP 성과 입증하며 Franchise IP 기반 성장 체계 본격화

PUBG Franchise

콘텐츠 플랫폼화로 유저·매출 동반 성장,
검증된 모델으로 Mobile 시장 확대 도전

- 웰메이드 모드로 핵심 유저 활성화, 매출 성장 견인
- UGC 기반 IP 콜라보레이션 모드로 구조적 트래픽 확장

New Franchise IP

Subnautica 2의 흥행으로 Scale-up 역량 확인,
Franchise IP 확보·육성의 반복 가능한 성장 시스템 구축

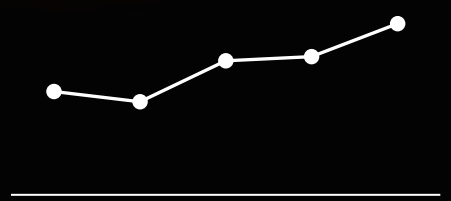
- Subnautica 2의 초기 성과를 통해 두번째 Franchise IP 가능성 확인
- 커뮤니티 신뢰와 제품 완성도를 최우선으로, 정식 출시까지 장기 PLC 기반 확보

PUBG Franchise

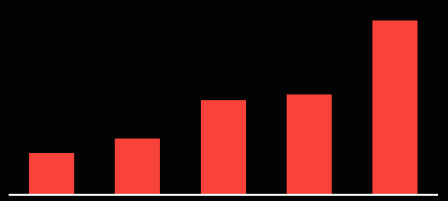
콘텐츠 플랫폼화를 통한 유저·매출 성장 견인 효과, Mobile로 확장

[2Q26 Recap] 플랫폼화의 구조적 성장 기여 재확인

최근 5개년 2분기 PC/Console MAU[1)]



최근 5개년 2분기 PC/Console 매출



웰메이드 모드로 코어 팬덤의 플레이 재활성화

컬쳐 콘텐츠와 전략적 BM 활용, 매출 효율 상승

후속 모드[2)]·UGC 고도화로 트래픽의 질적 성장 강화

[3Q26년 계획] Mobile 시장 확대로 추가 성장 지향





WOW[3)] 중심 콘텐츠 리프레시로 코어 팬덤 활성도 제고

글로벌 영향력 높은 IP 콜라보레이션 맵을 통한 플레이어 저변 확대

창작 참여가 콘텐츠 공급과 플레이 증가로 이어지는 성장 구조

1) Monthly Active Users(월간 활성 이용자 수)
2) 겨울 시즌 출시 예정인 신규 웰메이드 모드
3) PUBG Mobile·BGMI의 UGC 모드

신규 Franchise IP

반복 가능한 Scale-up 역량으로 잠재력이 확인된 IP를 Franchise로 육성

높은 기대를 글로벌 흥행으로 전환, 팬덤 신뢰를 유지하며 장기 PLC의 Franchise IP로 성장



EARLY ACCESS PERFORMANCE

누적 판매[1]	Steam 평가[2]
500만장+	매우 긍정적

KEY SCALE-UP LEVERS

장르적 해자를 보유한 Pioneer IP 발굴 & Scale-up

Franchise 잠재력 보유 IP + Scale-up the Creative + KRAFTON as a Publisher

- 독자적 심해 탐험·생존 경험 공고한 팬덤
- 핵심 게임성 유지 Co-op으로 확장성 강화
- 단계적 검증·피드백 커뮤니티 화제성

NEXT STEP

정식 출시까지 완성도 제고·커뮤니티 신뢰 공고화를 최우선시, 중장기 Franchise 확장 병행

Subnautica 2로 축적한 IP 발굴·선별·Scale-up 노하우 체계화
차세대 Franchise IP 창출 가능성 제고

gamescom 공개를 통해 5개 신작의 Franchise 잠재력 검증

gamescom 최초 공개

1PP PUBG STUDIOS
PUBG Franchise를 기반으로 새로운 배경과 게임플레이 경험 제공

1PP 1인칭 오픈월드 슈터 RPG · Neon Giant
선택에 따라 변화하는 몰입형 시뮬레이션으로 서구권 코어 유저 공략

2PP Multi-Team Tactical Arena · Nirvanana
Hero-PvP 기반 전술팀 대전, Open Dev. 통한 라이브 확장성 검증

2PP 2인 Co-op Puzzle Adventure · Piccolo Studio
가족·친구가 함께 즐기는 협력 퍼즐, 대안 Co-op 시장성 확인

2PP 동양 판타지 Action RPG · Boundary Studio
동양 판타지 세계관으로 차별화된 미학의 액션 RPG

1) Early Access 출시 22일 만에 판매량 500만장 돌파
2) 2026년 7월 29일 기준

2026년 2분기 및 상반기 재무 실적



KRAFTON

CFO 배동근

1H26 Highlights

매출

2조 6,616억원

PUBG Franchise[1] 성장 및 Subnautica 2 Early Access 출시 성과로 역대 최대 반기 매출 기록, '25년 상반기 대비 73% 성장

영업이익

9,725억원

역대 최대 반기 영업이익 기록하며 '25년 연간 영업이익의 92% 달성

SUBNAUTICA 2
EARLY ACCESS

2026. 5. 15 Early Access 출시

500만장+

Subnautica 2는 '26년 출시 게임 중 글로벌 판매량 최상위권 기록

'26년 상반기 Subnautica IP[2] 매출 2,325억원

1) PUBG PC/Console, PUBG Mobile, BGMI, 화평정영 관련 Technology Service 수수료 포함
2) Subnautica 1, Subnautica: Below Zero, Subnautica 2 등 포함

매출 구성

매출

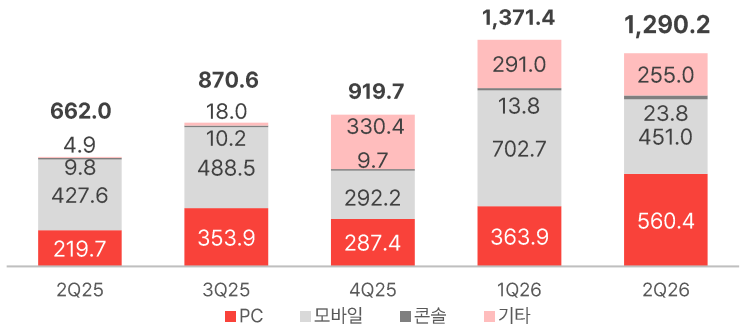
1H26 **2조 6,616억원** (YoY 73.3% ↑)

2Q26 **1조 2,902억원** (YoY 94.9% ↑, QoQ 5.9% ↓)

(단위: 십억원)	2Q 2025	1Q 2026	2Q 2026	YoY	QoQ	1H 2025	1H 2026	YoY
매출액	**662.0**	**1,371.4**	**1,290.2**	**+94.9%**	**-5.9%**	**1,536.2**	**2,661.6**	**+73.3%**
PC	219.7	363.9	560.4	+155.1%	+54.0%	543.2	924.2	+70.1%
모바일	427.6	702.7	451.0	+5.5%	-35.8%	960.0	1,153.7	+20.2%
콘솔	9.8	13.8	23.8	+143.3%	+72.1%	22.9	37.7	+64.6%
기타	4.9	291.0	255.0	+5,010.6%	-12.4%	10.1	546.0	+5,286.2%

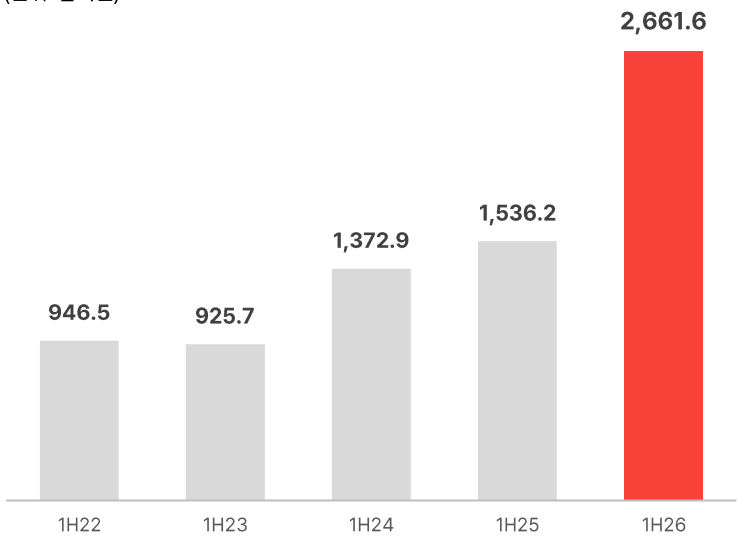
분기 매출 구성 (플랫폼)

(단위: 십억원)

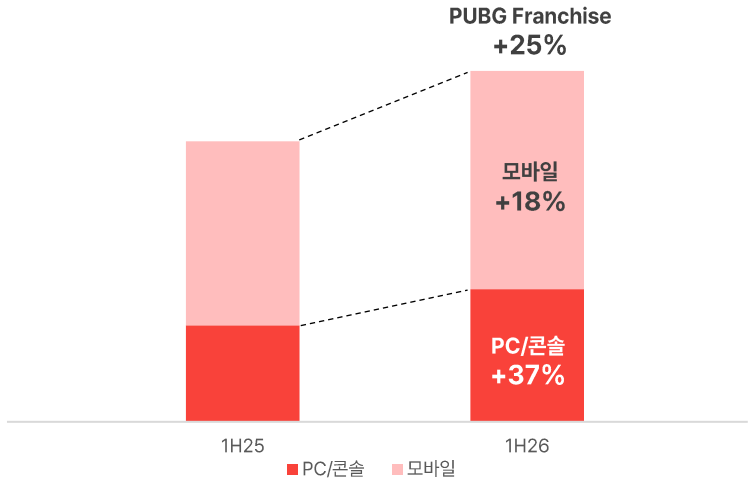


연도별 상반기 매출 추이

(단위: 십억원)



PUBG Franchise[1] 매출 추이



1) PC/콘솔 매출은 PUBG PC, PUBG Console 합산, 모바일 매출은 PUBG Mobile, BGMI, 화평정영 관련 Technology Service 수수료 합산 기준

2026년 3분기 PUBG Franchise 콘텐츠

글로벌 IP 콜라보레이션과 UGC 생태계 확장으로 콘텐츠 플랫폼 진화 지속

IP 콜라보레이션



PUBG Franchise 전반 애니메이션 IP 콜라보레이션 확대



Ferrari 대표 모델 4종 판매, 전용 커스터마이징 옵션 제공

UGC 생태계 확장



2026~

UGC 게임 플레이 콘텐츠 강화 (2026.3Q)

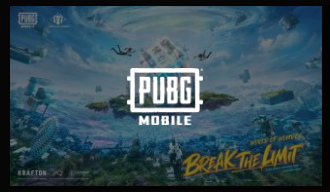
나루토·스파이더맨 등 글로벌 IP 콜라보로 UGC 콘텐츠 확대



2024~2025

창작 도구 고도화 · UGC 생태계 본격 성장

WOW 창작 도구 확장으로 누적 창작 맵 540만개 달성2)



2023

World of Wonder 출시 (2023.03)

PUBG Franchise 기반 UGC 창작·플레이 플랫폼 공식 론칭

1) 나루토 IP 콜라보레이션은 PUBG Mobile 및 BGMI에서 진행되는 콘텐츠이며, PUBG PC/콘솔과는 무관함
2) 2025 PMGC(PUBG Mobile Global Championship, 2025년 12월) 발표 기준

영업비용 및 영업이익

영업비용

1H26 **1조 6,892억원** (YoY 102.8% ↑)

2Q26 **8,793억원** (YoY 111.4% ↑, QoQ 8.6% ↑)

2분기 영업비용은 ADK 영향으로 YoY 111% 증가,
앱수수료/매출원가 및 지급수수료 증가로 QoQ 9% 증가

영업이익

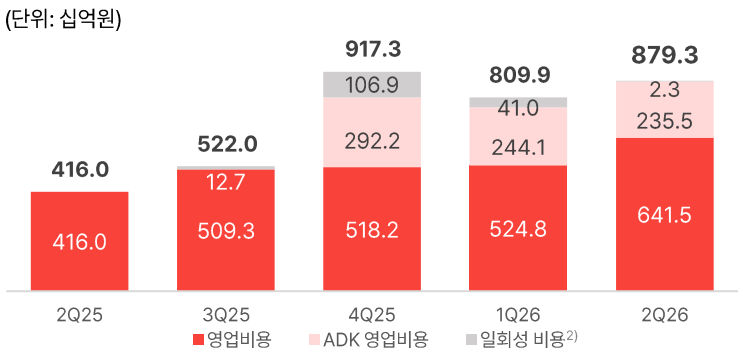
1H26 **9,725억원** (YoY 38.3% ↑)

2Q26 **4,109억원** (YoY 67.0% ↑, QoQ 26.8% ↓)

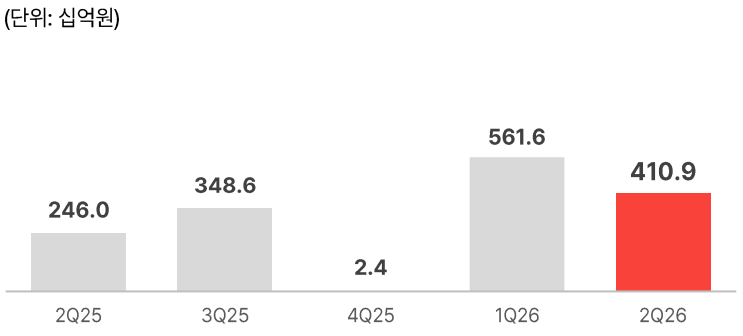
2분기 영업이익은 PUBG Franchise 성장 및 신작 출시 성과로 YoY 67% 성장

(단위: 십억원)	2Q 2025	1Q 2026	2Q 2026	YoY	QoQ	1H 2025	1H 2026	YoY
영업비용	**416.0**	**809.9**	**879.3**	**+111.4%**	**+8.6%**	**832.9**	**1,689.2**	**+102.8%**
인건비	146.8	276.1	237.4	+61.7%	-14.0%	295.2	513.5	+73.9%
앱수수료/매출원가[1]	83.9	114.7	166.5	+98.3%	+45.1%	188.9	281.2	+48.8%
지급수수료	96.2	297.2	342.5	+255.9%	+15.2%	180.3	639.7	+254.6%
마케팅비	26.1	42.0	44.9	+72.3%	+7.0%	49.0	86.9	+77.3%
주식보상비용	20.0	13.4	14.0	-29.8%	+4.8%	37.9	27.4	-27.7%
기타	43.0	66.5	74.0	+72.3%	+11.3%	81.5	140.5	+72.5%
영업이익	**246.0**	**561.6**	**410.9**	**+67.0%**	**-26.8%**	**703.3**	**972.5**	**+38.3%**
영업이익률(%)	*37.2%*	*40.9%*	*31.8%*	*-5.3%p*	*-9.1%p*	*45.8%*	*36.5%*	*-9.2%p*

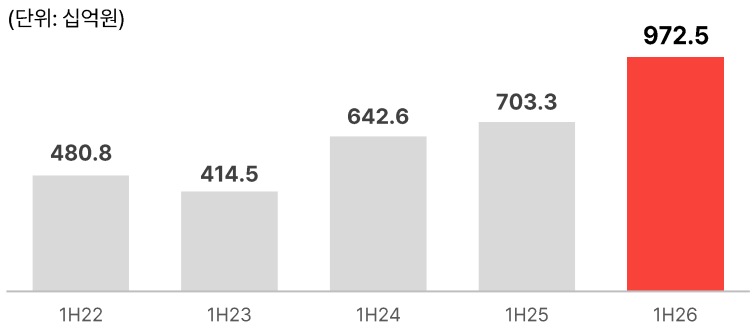
분기 영업비용



분기 영업이익



연도별 상반기 영업이익 추이



1) 앱수수료/매출원가는 Steam, 마켓수수료 등
2) 각 분기 발생한 일회성 비용 (공동근로복지기금, 소송 관련 비용, 자발적 퇴사 관련 비용)

당기순이익

당기순이익

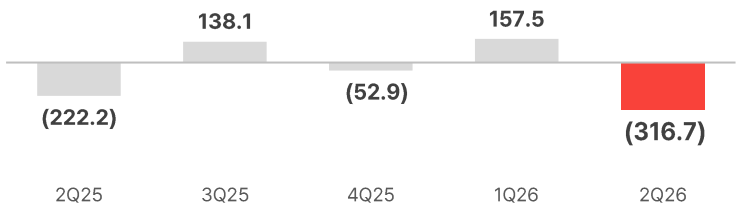
1H26 **4,842억원** (YoY 25.1% ↑)

상반기 기준 당기순이익은 전년 상반기 대비 25% 성장

(단위: 십억원)	2Q 2025	1Q 2026	2Q 2026	YoY	QoQ	1H 2025	1H 2026	YoY
영업이익	**246.0**	**561.6**	**410.9**	**+67.0%**	**-26.8%**	**703.3**	**972.5**	**+38.3%**
영업외손익	**(222.2)**	**157.5**	**(316.7)**	**n.a.**	**n.a.**	**(180.5)**	**(159.2)**	**n.a.**
영업외수익	**1.0**	**202.0**	**102.0**	**+9,861.8%**	**-49.5%**	**129.3**	**304.0**	**+135.1%**
기타수익	(4.5)	194.3	95.6	n.a.	-50.8%	117.6	289.9	+146.6%
금융수익	5.5	7.7	6.4	+17.0%	-17.1%	11.7	14.1	+20.3%
영업외비용	**223.2**	**44.5**	**418.7**	**+87.6%**	**+841.4%**	**309.8**	**463.1**	**+49.5%**
기타비용	220.8	40.0	413.0	+87.0%	+933.0%	304.8	453.0	+48.6%
금융비용	2.4	4.5	5.6	+139.1%	+25.8%	5.0	10.1	+103.3%
법인세차감전순이익	**23.9**	**719.1**	**94.2**	**+294.2%**	**-86.9%**	**522.8**	**813.3**	**+55.6%**
법인세비용	8.4	205.0	124.1	*+1,383.8%*	*-39.5%*	135.8	329.1	*+142.4%*
당기순이익	**15.5**	**514.1**	**(29.9)**	**적자 전환**	**적자 전환**	**387.0**	**484.2**	**+25.1%**
당기순이익률(%)	*2.3%*	*37.5%*	*-2.3%*	*n.a.*	*n.a.*	*25.2%*	18.2%	*-7.0%p*

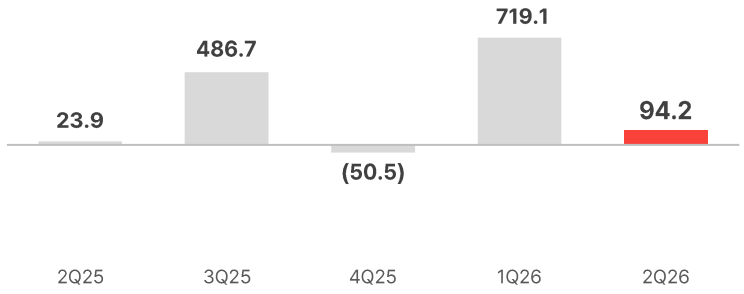
영업외손익

(단위: 십억원)



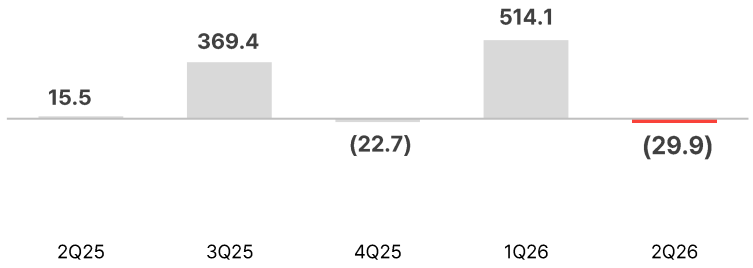
법인세차감전순이익

(단위: 십억원)



당기순이익

(단위: 십억원)



주주환원

3분기 자기주식 1,000억원 추가 취득 및 소각 결정

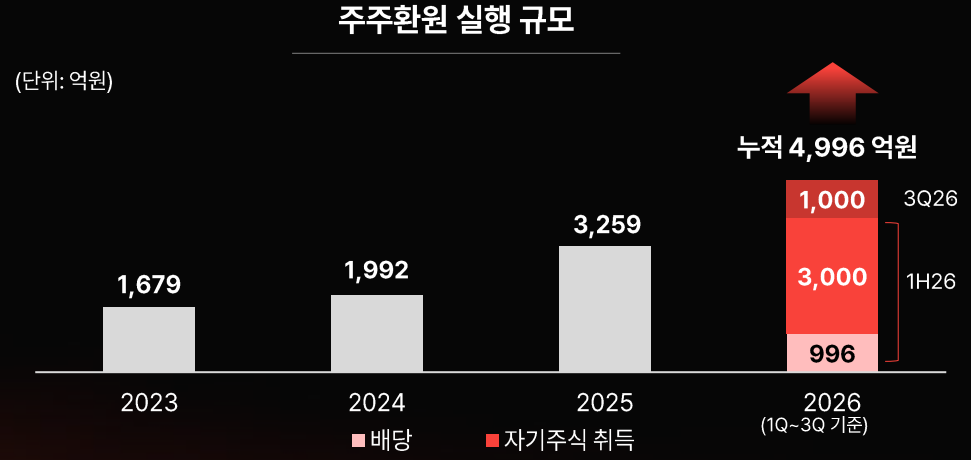
2026년 상반기 주주환원 실행

- 2026년 상반기 자기주식 **3,000억원** 취득 및 감액 배당 **996억원**[1] 실시 완료 (2025년 전체 대비 122.6% 수준)
- 신규 취득 및 기보유 자기주식 합산 **4,315억원**[2] 소각 (총 발행주식수의 3.5%에 해당)

2026년 3분기 주주환원 계획

- 2026년 3분기 자기주식 **1,000억원** 추가 취득 후 전량 소각 결정
- 향후에도 시장 상황 및 주가 수준을 고려하여 자기주식 취득 시점과 규모를 유연하게 운영할 예정

주주환원 실행 규모



자기주식 소각 규모[3]



1) 2026년 4월 22일 주당 2,240원 지급
2) 3,362억원: 이사회결의 전 영업일인 2026년 4월 17일 종가 263,500원 기준, 4월 27일 소각 완료 / 953억원: 2분기 중 매입한 자사주이며 소각은 8월 5일 예정
3) 2023~2025년 자기주식 소각 규모는 이사회 결의 전일 종가 소각 주식 수 기준으로 산정되었으며, 기존 장부가 기준 공시 자료와는 금액 차이가 발생함

Q&A

대표이사
김창한

CFO
배동근

Appendix

요약 재무제표

연결손익계산서

(단위: 십억원)	2025			2026		
	1Q	2Q	1H	1Q	2Q	1H
매출액	**874.2**	**662.0**	**1,536.2**	**1,371.4**	**1,290.2**	**2,661.6**
영업비용	416.9	416.0	832.9	809.9	879.3	1,689.2
영업이익	**457.3**	**246.0**	**703.3**	**561.6**	**410.9**	**972.5**
EBITDA	487.1	276.3	763.4	609.6	464.5	1,074.1
조정 EBITDA[1)]	**505.1**	**296.3**	**801.4**	**622.9**	**478.5**	**1,101.5**
영업외손익	**41.6**	**(222.2)**	**(180.5)**	**157.5**	**(316.7)**	**(159.2)**
기타수익	122.0	(4.5)	117.6	194.3	95.6	289.9
기타비용	84.0	220.8	304.8	40.0	413.0	453.0
금융수익	6.2	5.5	11.8	7.7	6.4	14.1
금융비용	2.6	2.4	5.0	4.5	5.6	10.1
법인세차감전순이익	**498.9**	**23.9**	**522.8**	**719.1**	**94.2**	**813.3**
법인세비용	127.4	8.4	135.8	205.0	124.1	329.1
당기순이익	**371.5**	**15.5**	**387.0**	**514.1**	**(29.9)**	**484.2**

연결재무상태표

(단위: 십억원)	2025	2Q 2026
자산		
유동자산	**4,866.3**	**4,811.9**
현금 및 현금성자산[2)]	3,180.7	2,662.1
기타	1,685.6	2,149.8
비유동자산	**4,567.3**	**4,902.3**
유형자산	578.9	576.4
무형자산	1,804.2	1,862.8
관계기업투자	806.0	920.4
기타	1,378.2	1,542.7
자산총계	**9,433.6**	**9,714.2**
부채		
유동부채	**1,583.3**	**1,476.8**
비유동부채	**666.2**	**887.4**
부채총계	**2,249.5**	**2,364.2**
자본		
지배기업의 소유주지분	**7,041.4**	**7,212.3**
자본금	4.9	4.9
자본잉여금	1,476.5	1,480.4
기타자본구성요소	(77.5)	(51.4)
이익잉여금	5,637.5	5,778.4
비지배지분	**142.7**	**137.8**
자본 총계	**7,184.1**	**7,350.1**

1) 조정 EBITDA = EBITDA + 주식보상비용
2) 유동성 당기손익 공정가치 측정 금융자산 포함

Our Vision

KRAFTON

Slogan

PIONEER THE UNDISCOVERED

Statement

우리는 게이머의 로망을 실현하기 위해, 누구도 가지 않는 길을 갑니다.
예상을 뛰어넘는 과감한 상상력과 기술로,
전 세계 팬들이 잊지 못할 세상을 만들기 위해 담대하게 도전하고 개척합니다.

Core Values

담대한 목적을 향한 도전

가슴 뛰는 목적을 세우고,
의미 있는 결과를 향해
과감하게 도전합니다.

철저하게 준비된 시도

깊이 고민하고,
철저하게 준비해
성공가능성을 높입니다.

상상력과 기술의 결합

팬들이 몰입하는
새로운 경험을 만들기 위해
상상과 기술을 결합합니다.

팬 중심 사고

모든 판단의 중심에 팬을
두고 일의 시작부터
완성까지 게이머의 로망 실현에
집중합니다.

글로벌 사고와 감각

다양한 문화적 차이를
이해하고 학습하며
글로벌 역량을 키워갑니다.