

2026년 3분기 실적발표

KRAFTON

2026. 11. 10



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 3분기 성과 및 방향성

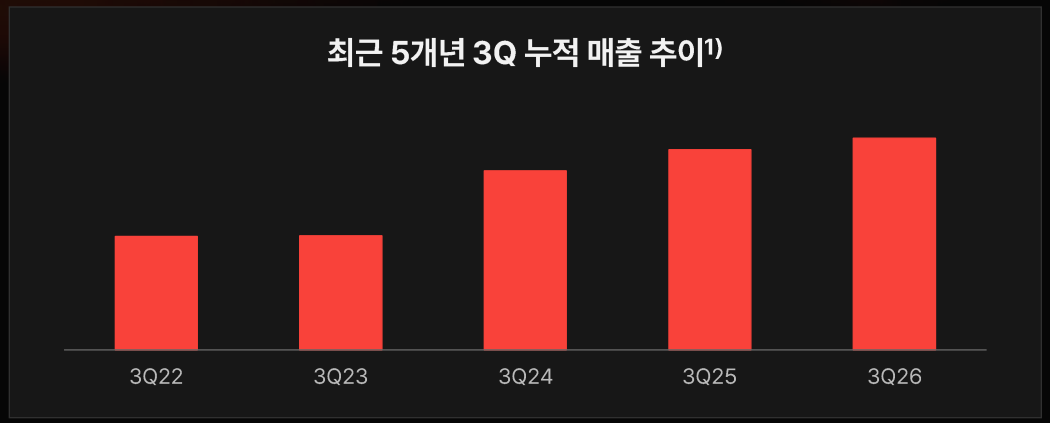
PUBG의 견고한 실적을 바탕으로 새로운 성장에 대한 도전 지속

01 PUBG Franchise	**PUBG의 게임 경험과 문화 콘텐츠 확장으로 장기 성장 기반 강화** ▪ 게임 플레이 다양화와 UGC 확대를 통한 유저 경험 강화 ▪ 문화 콘텐츠 확대와 모바일 접근성 강화로 유저 접점 확장
02 신작	**주요 IP의 장기 성장과 새로운 시장으로의 확장 추진** ▪ Subnautica 2의 성공적인 정식 출시 준비와 시리즈 전반의 성장 추진 ▪ DED.NET을 통한 PUBG IP의 서구권 콘솔 시장 확장, 게임성 개선과 잠재 팬덤 육성 병행
03 AI	**Raon 공개로 독자 LLM 개발 역량 입증** ▪ 국내 동급 모델 중 최고 수준의 성능과 높은 추론 효율 확보 ▪ 독자 개발 파이프라인 확보로 게임과 미래 신사업의 특화 모델 개발

PUBG Franchise

지역과 세대를 넘어 오래도록 사랑받는, 게임 이상의 글로벌 문화 아이콘 지향

[3Q26 Recap] 게임 플레이 플랫폼화 지속, 성장 기반 강화



'26년 3Q 누적 역대 최대 매출 달성, '25년 대비 연간 두 자릿수 성장 전망

PC Playgrounds 도입, 모바일 World of Wonder[2)] 신규 모드로 UGC 활성화

전문 제작 역량을 더해 웰메이드 모드·UGC 완성도 및 규모 지속 확대

[4Q26 계획] 문화 콘텐츠 확대와 모바일 접근성 제고로 유저 확장



새로운 형태의 IP 협업



저용량 PUBG 출시 예정

기존 방식을 넘어선 경험형 IP 콜라보를 통해 문화적 존재감 강화

신흥 시장의 모바일 유저를 위해 접근성을 높인 저용량 PUBG 서비스

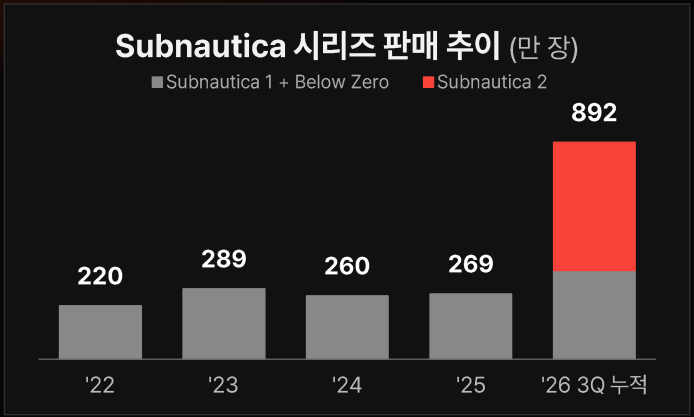
Netflix TV Series 제작 확정, 잠재 팬덤과의 일상 속 접점 지속 확장

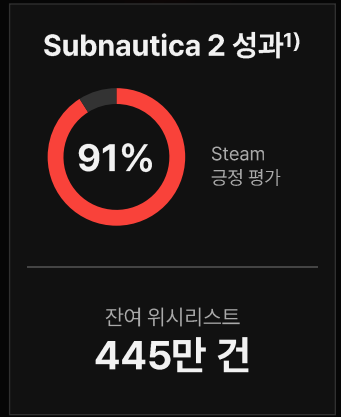
1) PUBG PC/Console, PUBG Mobile, BGMI, 화평정영 관련 Technology Service 수수료 포함
2) Playgrounds: PUBG PC 내 UGC를 탐색하고 플레이할 수 있는 허브, World of Wonder: PUBG Mobile과 BGMI의 UGC 모드

주요 IP 신작

검증된 IP의 계단식 성장을 위한 Scale-up 도전 지속

Subnautica: 2편의 성공적 정식 출시에 집중, 핵심 IP로서의 확장 추진



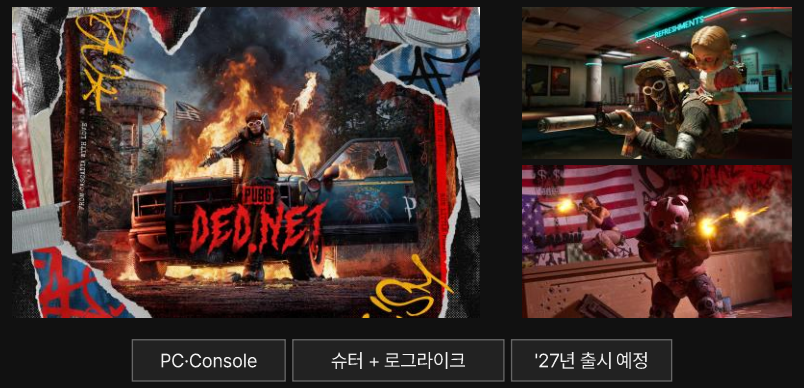


Subnautica 2의 EA 2.0 대규모 업데이트로 정식 출시를 향한 완성도 제고

시리즈 전반에서 전작과 신작이 동반 흥행하며 IP 저력 입증

HQ-Unknown Worlds 간 긴밀한 협업으로 게임 안팎의 IP 확장 기회 공동 모색

DED.NET: 서구권 콘솔 슈터 팬들을 위한 새로운 PUBG 경험



PC·Console | 슈터 + 로그라이크 | '27년 출시 예정

PUBG IP를 활용해 콘솔 슈터 유저를 겨냥, 플랫폼 및 지역 유저 저변 확대

다양한 슈터 모드와 로그라이크 성장 요소 결합을 통해 플레이 경험 차별화

'26년 Closed 테스트로 가능성 확인, 게임성 개선 및 커뮤니티 스노우볼링 집중

1) 2026.10.22 기준

Raon: 크래프톤 자체 LLM

독자 개발 역량으로 AI 자생력 확보, Raon-1 mini Preview를 시작으로 경쟁력 강화

게임과 미래 신사업을 뒷받침하는 모델 개발 역량

자체 학습 파이프라인

게임 특화 모델
PUBG Ally 등 게임 AI

미래 신사업 특화 모델
도메인별 맞춤 모델 개발

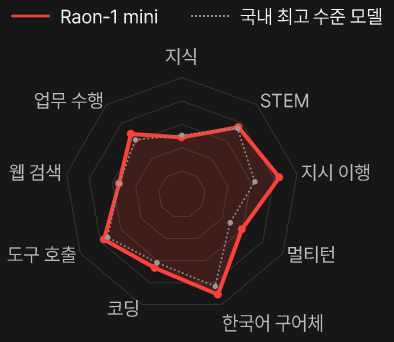
기초 모델부터 직접 학습하고 고도화하는 독자 개발 역량 확보

게임 고유의 문법을 학습한 자체 모델로 PUBG Ally 등 게임 AI 경쟁력 강화

학습 파이프라인을 도메인별로 반복 적용해 미래 AI 신사업 맞춤 모델로 확장 가능

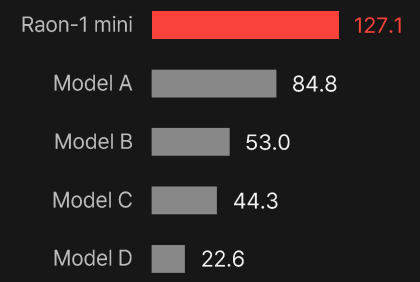
Raon-1 mini Preview: 국내 동급 모델 중 최고 수준의 성능

영역별 성능 비교[1)]



답변 생성 속도 비교[2)]

초당 생성 토큰 수, 높을수록 우수 (tokens/s)



한국어에 특화된 성능과 빠른 응답 속도, 높은 추론 효율 확보

대화 이해와 작업 수행 능력을 높여 실사용성을 강화한 정식 버전 출시 예정

향후 스케일업 모델 Raon-1과 Full-duplex[3)] 음성 모델로 라인업 확장

1) AA-Omniscience, GDPVal 등 국제 벤치마크와 크래프톤 자체 한국어 구어체 벤치마크를 활용한 평가 결과 (2026.10.29 기준)
2) FP8 환경의 NVIDIA B300 GPU 1장에서 요청별 입력 8천 토큰·답변 1천 토큰 조건으로 32건을 동시에 처리해 측정한 토큰 생성 속도 (크래프톤 자체 측정, 2026.10.29 기준)
3) AI가 사용자의 말을 들으면서 동시에 응답할 수 있는 양방향 실시간 음성 대화 기술

2026년 3분기 재무 실적



KRAFTON

CFO 배동근

3Q26 Highlights

매출

2026년 3분기 매출

9,714억원

2026년 3분기 누적 매출 3조 6,330억원 기록하며,
전년 동기간 대비 51% 성장

영업이익

2026년 3분기 영업이익

2,250억원

2026년 3분기 누적 영업이익 1조 1,975억원 기록하며,
2025년 연간 영업이익의 114% 달성

주주환원

2026년 총 주주환원액[1)]

9,172억원

2026년 3분기 누적 주주환원액 6,172억원
2026년 4분기 자기주식 3,000억원 추가 취득 및 소각 결정

1) 2026년 자기주식 취득분 6,999억원(전량 소각), 자기주식 기보유분 소각 1,177억원, 배당 996억원 포함

매출 구성

매출

PC **3Q26 2,389억원** (YoY 32.5% ↓, QoQ 57.4% ↓)

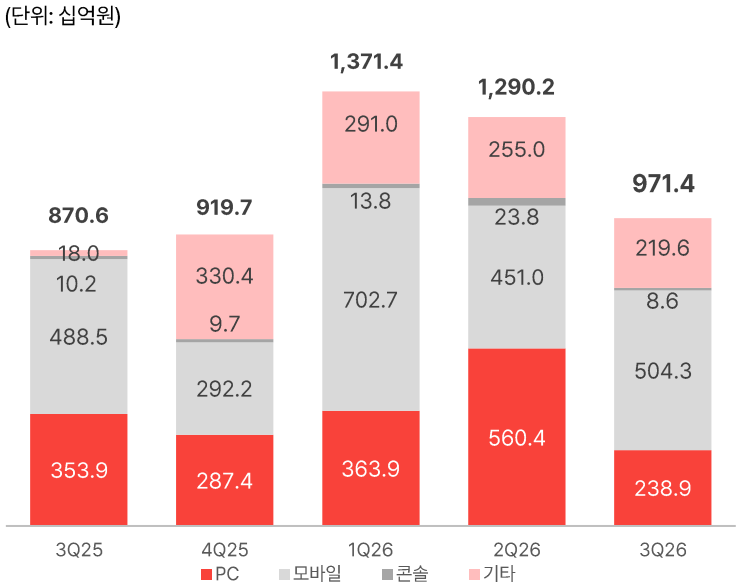
모바일 **3Q26 5,043억원** (YoY 3.2% ↑, QoQ 11.8% ↑)

콘솔 **3Q26 86억원** (YoY 15.9% ↓, QoQ 64.0% ↓)

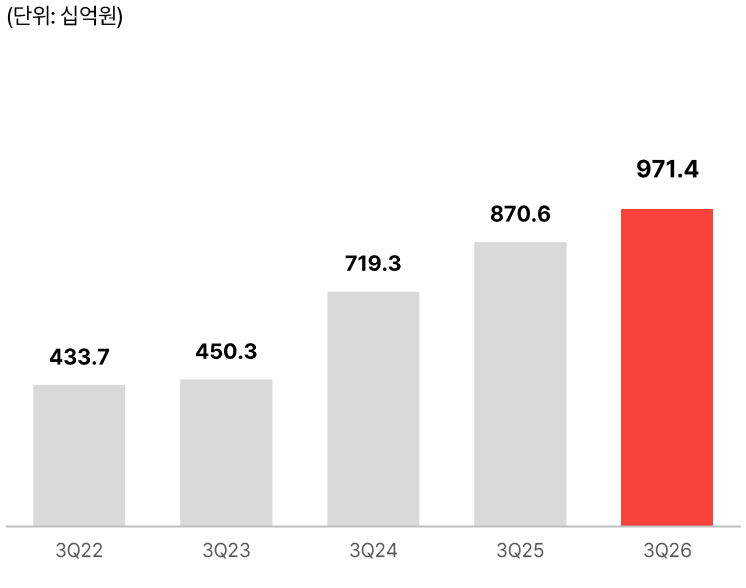
기타 **3Q26 2,196억원** (YoY 1,117.8% ↑, QoQ 13.9% ↓)

(단위: 십억원)	3Q 2025	2Q 2026	3Q 2026	YoY	QoQ
매출액	**870.6**	**1,290.2**	**971.4**	**+11.6%**	**-24.7%**
PC	353.9	560.4	238.9	-32.5%	-57.4%
모바일	488.5	451.0	504.3	+3.2%	+11.8%
콘솔	10.2	23.8	8.6	-15.9%	-64.0%
기타	18.0	255.0	219.6	+1,117.8%	-13.9%

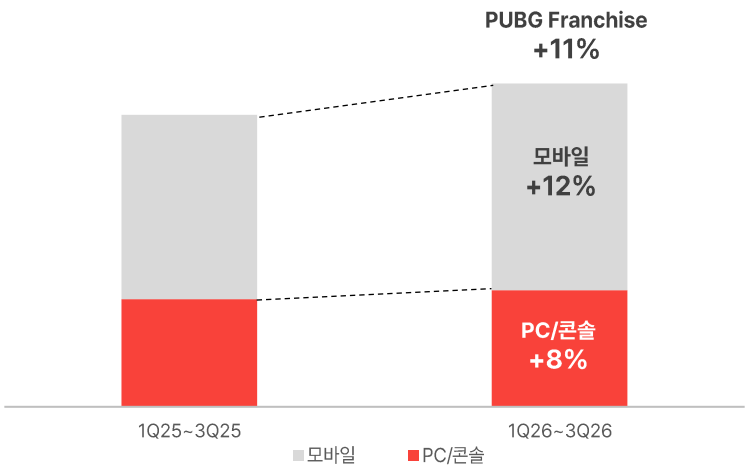
분기 매출 구성 (플랫폼)



3분기 매출 추이



PUBG Franchise[1] 누적 매출 추이



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

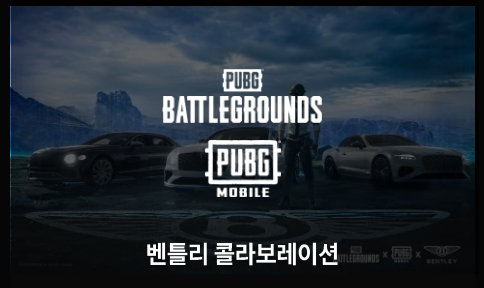
2026년 4분기 PUBG IP 주요 콘텐츠

게임 플레이 유저 경험 및 저변 확대를 통한 PUBG Franchise 영향력 확대

게임 플레이 경험 다변화



SLB: Dawnbreakers of Rondo



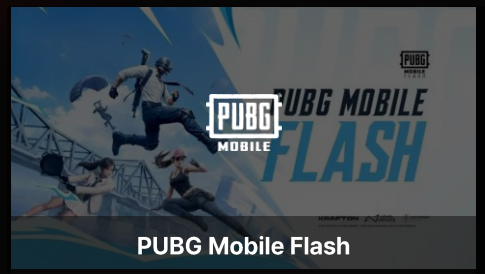
벤틀리 콜라보레이션

신규 모드 및 프리미엄 콘텐츠 추가

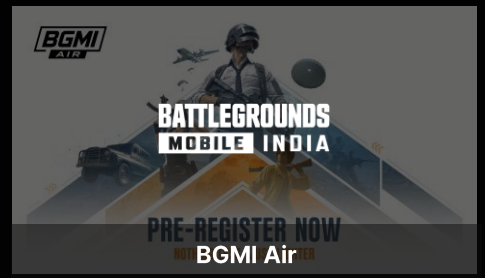
배틀로얄을 넘어 콘텐츠 플랫폼으로서의 입지 강화

다양한 프리미엄 콘텐츠 확대로 코어 팬덤 강화

모바일 신흥 시장 팬덤 확장



PUBG Mobile Flash



BGMI Air

저용량 모바일 버전 출시

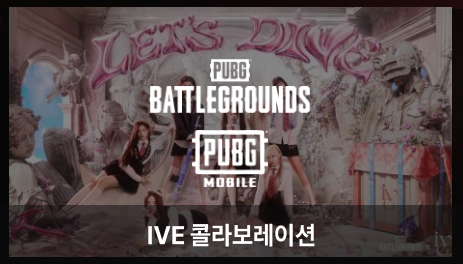
저사양 스마트폰 이용 유저 유입 기대

신흥 시장 내 PUBG Franchise 영향력 강화

PUBG 브랜딩



PUBG UNITED 2026



IVE 콜라보레이션

IP 확장 및 팬 접점 다각화

온·오프라인 통합 PUBG Franchise 경험 제공

새로운 시도를 통한 브랜딩 강화

영업비용 및 영업이익

영업비용

3Q26 7,464억원 (YoY 43.0% ↑, QoQ 15.1% ↓)

ADK 영향으로 YoY 43.0% 증가, 지급수수료 감소로 QoQ 15.1% 감소

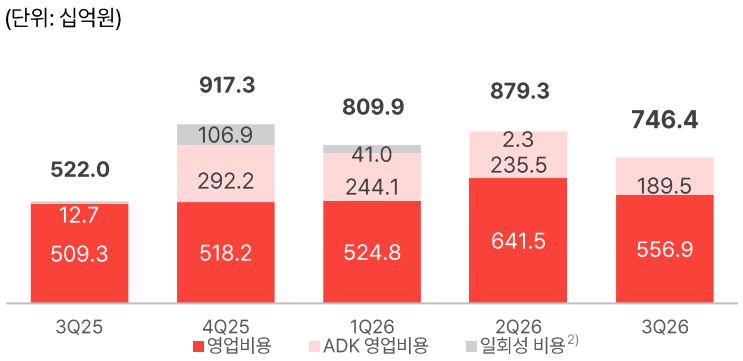
영업이익

3Q26 2,250억원 (YoY 35.5% ↓, QoQ 45.2% ↓)

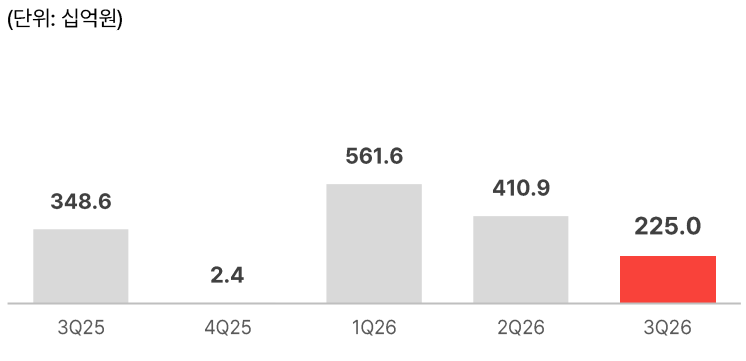
PC 매출 하락으로 YoY 35.5%, QoQ 45.2% 감소

(단위: 십억원)	3Q 2025	2Q 2026	3Q 2026	YoY	QoQ
영업비용	**522.0**	**879.3**	**746.4**	**+43.0%**	**-15.1%**
인건비	155.5	237.4	209.7	+34.9%	-11.7%
앱수수료/매출원가[1]	128.6	166.5	102.8	-20.0%	-38.2%
지급수수료	141.6	342.5	284.6	+101.0%	-16.9%
마케팅비	43.3	44.9	65.0	+50.2%	+44.8%
주식보상비용	5.4	14.0	9.3	+73.6%	-33.7%
기타	47.6	74.0	75.0	+57.1%	+1.3%
영업이익	**348.6**	**410.9**	**225.0**	**-35.5%**	**-45.2%**
영업이익률(%)	*40.0%*	*31.8%*	*23.2%*	*-16.9%p*	*-8.7%p*

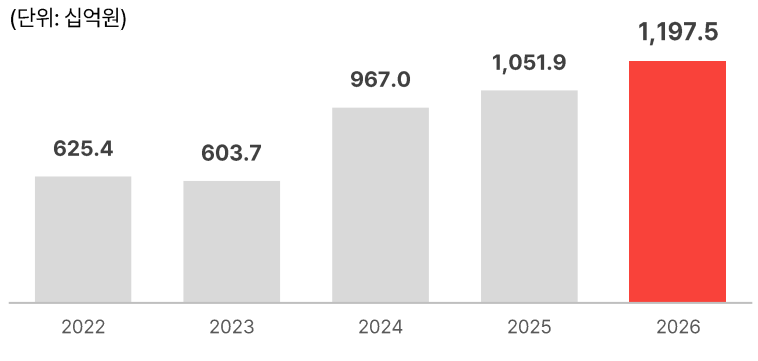
분기 영업비용



분기 영업이익



연도별 3분기 누적 영업이익 추이



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

당기순이익

당기순이익

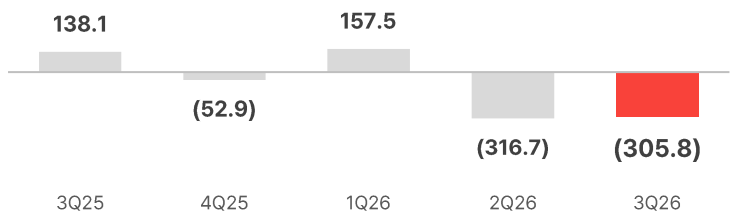
3Q26 -684억원 (YoY 적자 전환, QoQ 적자 지속)

환율 영향에 따른 영업외손실로 YoY 적자 전환, QoQ 적자 지속

(단위: 십억원)	3Q 2025	2Q 2026	3Q 2026	YoY	QoQ
영업이익	**348.6**	**410.9**	**225.0**	**-35.5%**	**-45.2%**
영업외손익	**138.1**	**(316.7)**	**(305.8)**	**적자 전환**	**적자 지속**
영업외수익	**123.2**	**102.0**	**(22.3)**	**n.a.**	**n.a.**
기타수익	115.7	95.6	(28.6)	n.a.	n.a.
금융수익	7.5	6.4	6.3	-16.7%	-1.6%
영업외비용	**(14.8)**	**418.7**	**283.5**	**n.a.**	**-32.3%**
기타비용	(17.7)	413.0	277.8	n.a.	-32.8%
금융비용	2.9	5.6	5.7	+101.1%	+1.7%
법인세차감전순이익	**486.7**	**94.2**	**(80.8)**	**적자 전환**	**적자 전환**
법인세비용	117.3	124.1	(12.4)	n.a.	n.a.
당기순이익	**369.4**	**(29.9)**	**(68.4)**	**적자 전환**	**적자 지속**
당기순이익률(%)	*42.4%*	*-2.3%*	*-7.0%*	*-49.5%p*	*-4.7%p*

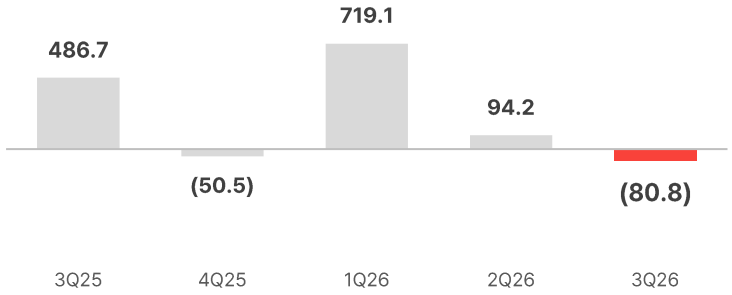
영업외손익

(단위: 십억원)



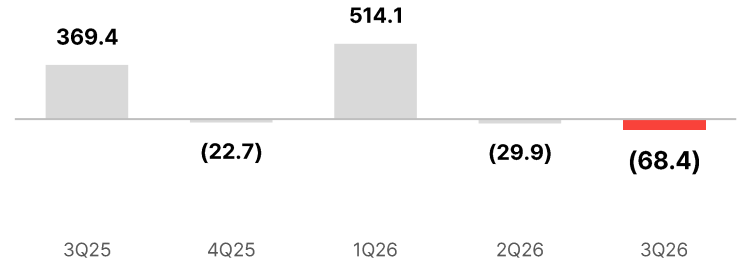
법인세차감전순이익

(단위: 십억원)



당기순이익

(단위: 십억원)



주주환원

4분기 자기주식 3,000억원 추가 취득 및 소각 결정, 2026년 전체 주주환원액 9,172억원[1)]

2026년 3분기 주주환원 실행

- 2026년 3분기 누적 자기주식 취득 **4,000억원**, 배당 **996억원**
- 2026년 3분기 누적 자기주식 소각 **5,176억원**[2)] (신규 취득 및 기보유분 합산, 총 발행주식수의 4.4%에 해당)

2026년 4분기 주주환원 계획

- 2026년 4분기 자기주식 **3,000억원** 추가 취득 후 전량 소각 결정
- 향후에도 시장 상황 및 주가 수준을 고려하여 주주환원 정책 집행 시점과 규모를 유연하게 운영할 예정

주주환원 실행 규모



1) 2026년 전체 주주환원액 9,172억원은 자기주식 취득분 소각 6,999억원(전량 소각), 자기주식 기보유분 소각 1,177억원, 배당 996억원을 포함한 금액
2) 2026년 4월 27일 3,362억원 소각 완료, 2026년 8월 5일 953억원 소각 완료, 2026년 10월 12일 861억원 소각 완료
3) 자기주식 소각액 5,176억원 중 1,177억원은 기보유분

Q&A

대표이사
김창한

CFO
배동근

Appendix

요약 재무제표

연결손익계산서

(단위: 십억원)	2025		2026		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
영업수익	**870.6**	**919.7**	**1,371.4**	**1,290.2**	**971.4**
영업비용	522.0	917.3	809.9	879.3	746.4
영업이익	**348.6**	**2.4**	**561.6**	**410.9**	**225.0**
EBITDA	384.4	52.5	609.6	464.5	277.7
조정 EBITDA[1)]	**389.8**	**58.8**	**622.9**	**478.5**	**287.0**
영업외손익	**138.1**	**(52.9)**	**157.5**	**(316.7)**	**(305.8)**
기타수익	115.7	147.4	194.3	95.6	(28.6)
기타비용	(17.7)	202.3	40.0	413.0	277.8
금융수익	7.5	5.8	7.7	6.4	6.3
금융비용	2.9	3.8	4.5	5.6	5.7
법인세차감전순이익	**486.7**	**(50.5)**	**719.1**	**94.2**	**(80.8)**
법인세비용	117.3	(27.8)	205.0	124.1	(12.4)
당기순이익	**369.4**	**(22.7)**	**514.1**	**(29.9)**	**(68.4)**

연결재무상태표

(단위: 십억원)	2025	3Q 2026
자산		
유동자산	**4,866.3**	**4,175.5**
현금 및 현금성자산[2)]	3,180.6	2,418.5
기타	1,685.7	1,757.0
비유동자산	**4,599.6**	**4,794.7**
유형자산	578.9	622.1
무형자산	1,836.4	1,706.9
관계기업투자	806.0	963.6
기타	1,378.3	1,502.1
자산총계	**9,465.9**	**8,970.2**
부채		
유동부채	**1,616.0**	**1,183.0**
비유동부채	**665.8**	**797.2**
부채총계	**2,281.8**	**1,980.2**
자본		
지배기업의 소유주지분	**7,041.4**	**6,854.2**
자본금	4.9	4.9
자본잉여금	1,476.5	1,508.9
기타자본구성요소	(77.5)	(266.9)
이익잉여금	5,637.5	5,607.3
비지배지분	**142.7**	**135.8**
자본 총계	**7,184.1**	**6,990.0**

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.