

크라프톤

259960

Sep 28, 2022

Buy

유지

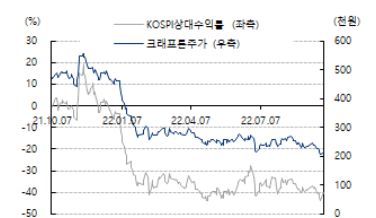
TP 300,000 원

유지

Company Data

현재가(09/27)	213,000 원
액면가(원)	100 원
52 주 최고가(보통주)	567,000 원
52 주 최저가(보통주)	205,500 원
KOSPI (09/27)	2,223.86p
KOSDAQ (09/27)	698.11p
자본금	49 억원
시가총액	104,523 억원
발행주식수(보통주)	4,907 만주
발행주식수(우선주)	0 만주
평균거래량(60 일)	12.7 만주
평균거래대금(60 일)	290 억원
외국인자본(보통주)	28.95%
주요주주	
장병규 외 25 인	21.93%
IMAGE FRAME INVESTMENT	13.53%

Price & Relative Performance



주가수익률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	-12.9	-23.5	-57.2
상대주가	-2.8	-6.1	-39.7



인터넷/게임 김동우

, 3771-9249, 20210135@iprovest.com

KYOBO 교보증권

라이브 서비스 현황 및 신작 파이프라인 점검

PUBG 라이브 서비스 현황

PC/콘솔의 경우 무료화 이후 트래픽 증가를 기반으로 7월부터 신규 BM인 '제작소' 도입, 9월에는 PC 버전 첫 슈퍼카 콜라보인 '맥라렌' 차량 스킨을 통해 수익성 강화. 8x8 신규 대형맵인 'Deston' 출시와 이에 연계된 'Deston Pass', 어쌔신 크리드와의 콜라보 등을 통해 신규 유저 유입과 과금 유저 확대를 통해 전분기비 유의미한 매출 성장 전망

한편 모바일은 엔데믹에 따른 모바일게임 플레이타임 감소, 인도 BGMI의 양대 앱마켓 퇴출, 작년 9월부터 시작된 중국 지역 청소년 게임 관련 규제 영향으로 3Q22 모바일 매출은 전년동기비 감소 예상. 그럼에도 중국, 미국, 터키, 사우디, 한국, 일본 등 주요 지역에서 모바일게임 순위는 견조하게 유지되고 있으며 블랙핑크 인게임 콘서트, 소형 맵 출시, 이집트 테마 등을 통해서 리텐션 유도, 수익화 측면에서도 신규 슈퍼카 콜라보, 미라 스킨 출시, 스킨 최고 등급 상향을 통해 수익성 강화해 2Q22 대비 flat 수준의 모바일 매출 달성 기대

독립 스튜디오 기반 신작 출시 파이프라인 확고

7개 독립 스튜디오의 독립성을 보장하며 신작을 꾸준히 개발 중. 2022년 9월 29일 Unknown Worlds의 턴제 전략 게임(PC) 'Moonbreaker'가 스팀 얼리 액세스 예정이며, 2022년 12월 2일에는 Striking Distance 스튜디오의 호러액션 게임 '칼리스트 프로토콜'의 글로벌 출시 예정. 이는 '데드스페이스'의 정신적 계승작으로 기대를 모으고 있으며, 2023년 '데드스페이스 리메이크', '바이오하자드 RE: 4' 등 유사 장르 게임들의 출시가 예정되어 있어 흥행 모멘텀 기대. 한편 소설 '눈물을 마시는 새'를 바탕으로 한 신규 게임 개발을 위한 EPD를 올해 9월 영입하였음. 이안 맥케이그를 중심으로 비주얼 R&D를 진행해 8월에 비주얼 아트워크를 공개했으며, 9월에는 컨셉 트레일러 영상 공개하며 기대감 얻고 있음. PUBG 스튜디오에서도 건플레이에서의 강점을 토대로 차기 슈팅게임을 준비중. 오픈월드 PvP 슈터 게임인 'Bringam'(2023년 얼리엑세스), PvPvE 루터 슈터인 'Black Budget', 'Roam' 개발 진행중

Forecast earnings & Valuation

12 결산(십억원)	2020.12	2021.12	2022.12E	2023.12E	2024.12E
매출액(십억원)	1,670	1,886	1,955	2,109	2,259
YoY(%)	53.6	12.9	3.6	7.9	7.1
영업이익(십억원)	774	640	764	813	860
OP 마진(%)	46.3	33.9	39.1	38.5	38.1
순이익(십억원)	556	520	710	747	782
EPS(원)	68,548	11,442	14,471	15,217	15,928
YoY(%)	89.1	-83.3	26.5	5.2	4.7
PER(배)	0.0	40.2	14.7	14.0	13.4
PCR(배)	0.0	21.9	9.9	9.6	9.3
PBR(배)	0.0	4.9	2.0	1.7	1.5
EV/EBITDA(배)	0.0	28.0	8.5	7.2	5.9
ROE(%)	61.9	17.9	14.3	13.1	12.1

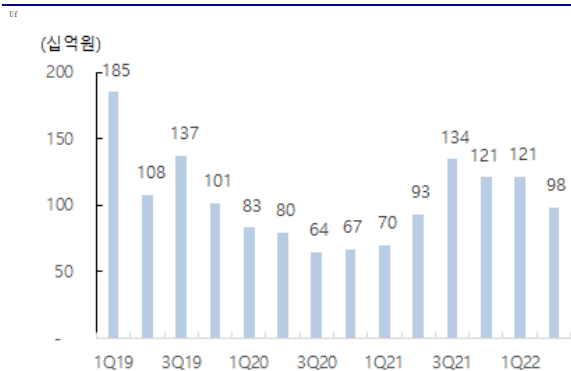
PUBG 라이브서비스 현황

PC/콘솔 - 무료화 후 트래픽 ↑, 수익성 강화 지속

‘나만의 상점’, ‘성장형 무기’ 등 새로운 수익화 방안과 PC 배틀그라운드 무료화 이후 증가한 트래픽에도 불구하고, 1H22는 패키지 판매 제거, 무료 지코인 지급으로 인해 연착륙이 이루어지는 시기였다. 한편 3Q22에는 7월부터 신규 BM인 ‘제작소’를 도입하고, 9월에는 PC 버전 첫 슈퍼카 콜라보인 ‘맥라렌’ 차량 스킨을 통해 수익화를 강화하였다.

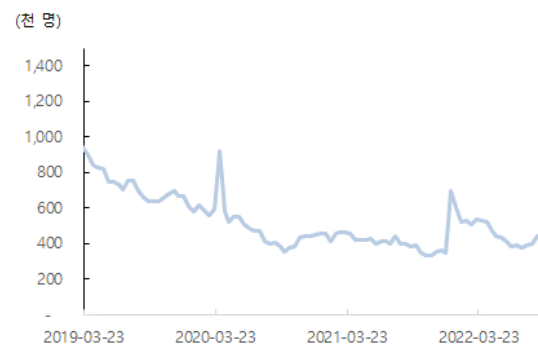
또 8x8 신규맵 ‘Deston’ 출시와 여기에 연계된 ‘Deston 패스’, 글로벌 IP인 ‘Assassin’s Creed’와의 콜라보, 네이마르 라이브 스트리밍 이벤트 등을 통한 이용자 게임 경험 개선을 통해 신규 유저 유입과 과금 유저 확대를 유도해 PC 버전의 경우 전분기비 유의미한 매출 성장을 보일 수 있을 것으로 전망한다.

[도표 1] 크래프톤 분기별 PC+콘솔 매출 추이



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터. 주: PUBG, Subnautica, Below Zero 포함

[도표 2] 배틀그라운드 steam 동시접속자수 추이



자료: Steam DB, 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 3] PC 배틀그라운드 ‘맥라렌’ 차량 스킨



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 4] 배틀그라운드 x 어쌔신 크리드 콜라보



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

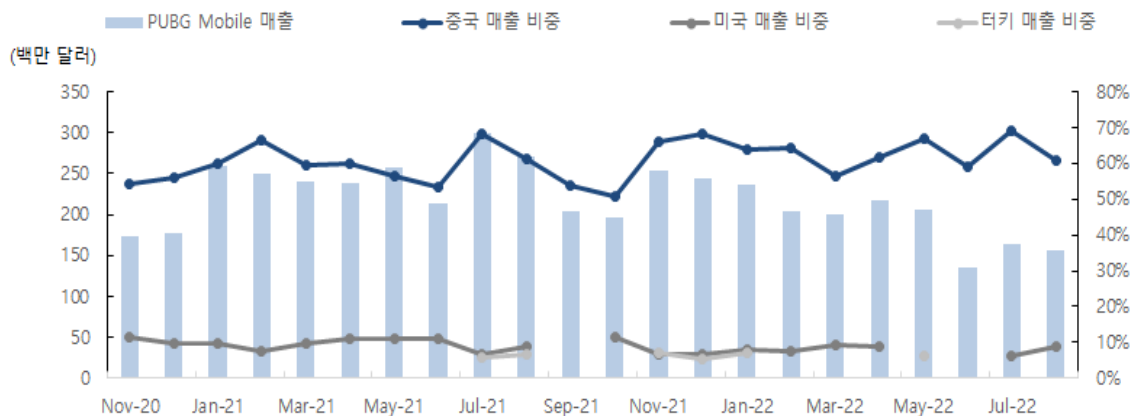
모바일 - 지역별 이슈에도 사업 내용 견조

PUBG 모바일의 경우 엔데믹에 따른 전반적인 플레이타임 감소, 모바일 매출 중 high-single digit 비중을 차지하고 있었던 인도 BGMI의 양대 앱마켓 퇴출, 중국 지역에서 작년 9월부터 시작된 청소년 게임 관련 규제 영향이 3Q22 온기 반영되면서 모바일 매출이 전년동기비 감소할 것으로 예상된다.

그럼에도 불구하고, 주요 시장인 중국, 미국, 터키, 사우디아라비아, 한국, 일본 등 지역에서 모바일게임 순위가 견조하게 유지되고 있다. User Engagement 측면에서 블랙핑크 인게임 콘서트, 엔데믹 환경에 걸맞는 1x1 크기의 소형 맵 출시, 이집트 테마 도입 등을 통해서 트래픽 리텐션을 유도했다.

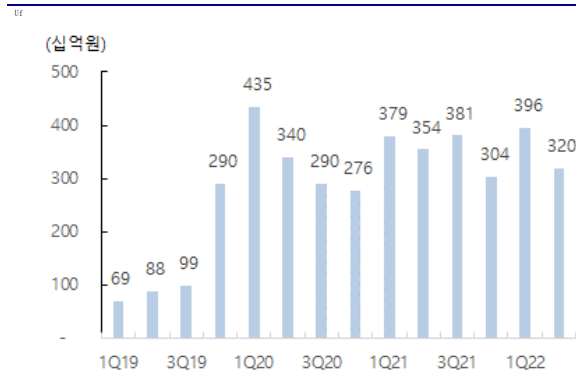
Monetization에 있어서도 7월 말 적용된 신규 슈퍼카 콜라보, 브랜드 콜라보 ‘버디’ 아이템, 이집트 테마와 연동된 ‘미라’ 스킨 등 출시를 지속하고, 성장형 스킨의 최고 등급을 기존 6레벨에서 7레벨로 상향하고, 신규 골드 등급 스킨(기존에는 레드 등급이 최고 등급) 출시 등을 통해 수익성을 강화하였다.

[도표 5] Sensor Tower 기준 월별 PUBG Mobile 매출 & 지역 비중 추이



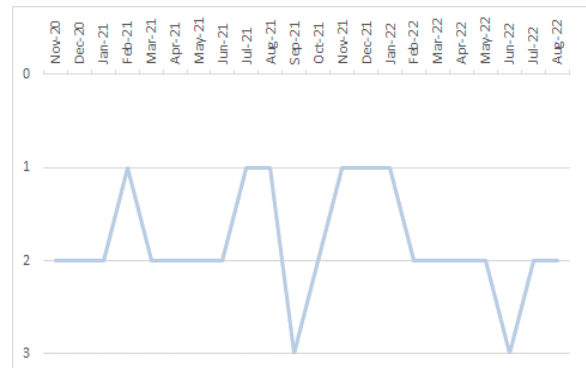
자료: Sensor Tower, 교보증권 리서치센터

[도표 6] 크래프톤 모바일 매출 추이



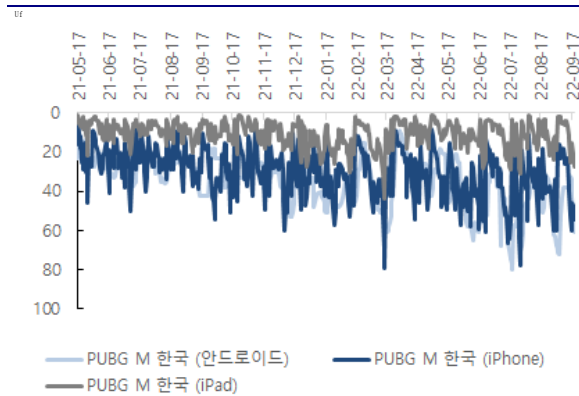
자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터. 주: PUBG M, BGMI, Tech Service, New State 포함

[도표 7] PUBG Mobile 월별 글로벌 매출 순위



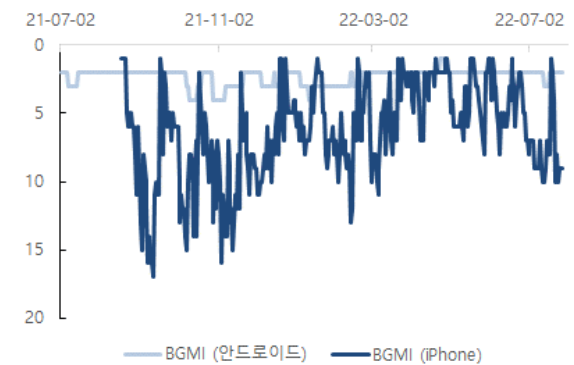
자료: Sensor Tower, 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 8] PUBG Mobile 한국 매출 순위 추이



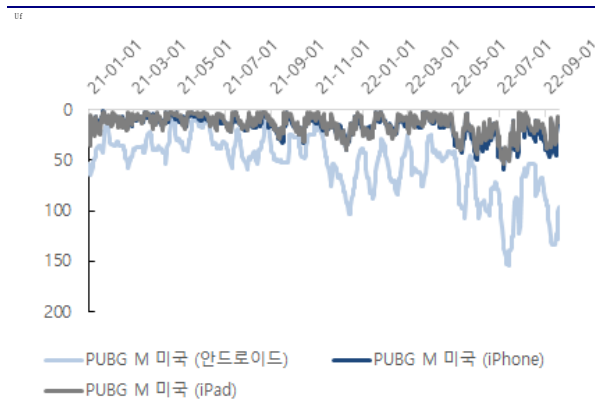
자료: Sensor Tower, 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 9] Battleground Mobile India 인도 매출 순위 추이



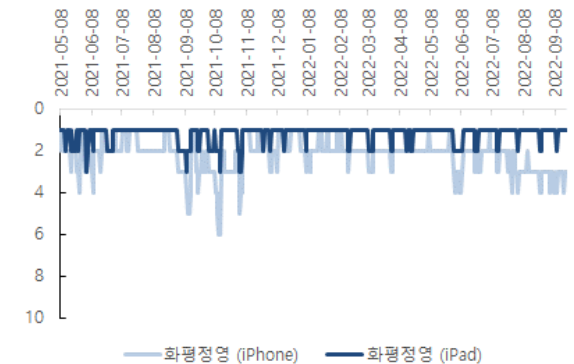
자료: Sensor Tower, 크래프톤, 교보증권 리서치센터. 22년 7월 28일 앱마켓에서 제외

[도표 10] PUBG Mobile 미국 매출 순위 추이



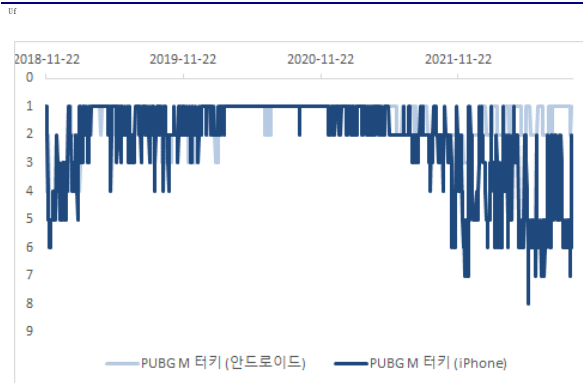
자료: Sensor Tower, 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 11] 화평정영 중국 매출 순위 추이



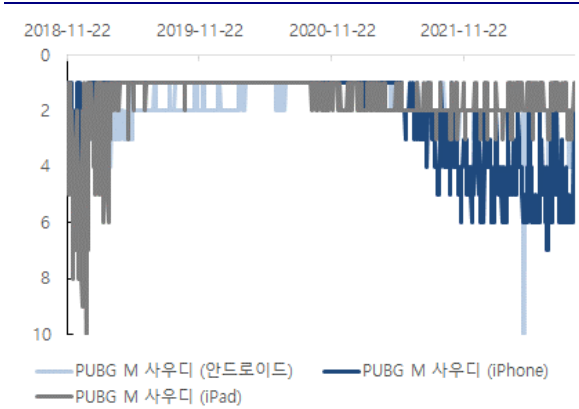
자료: Sensor Tower, 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 12] PUBG Mobile 터키 매출 순위 추이



자료: Sensor Tower, 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 13] PUBG Mobile 사우디아라비아 매출 순위 추이



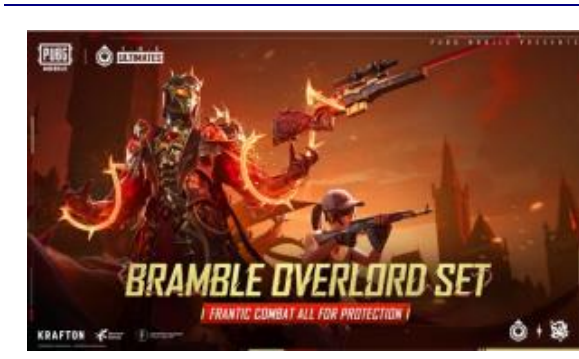
자료: Sensor Tower, 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 14] 블랙핑크 인게임 콘서트



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 15] 신규 골드 등급 스킨



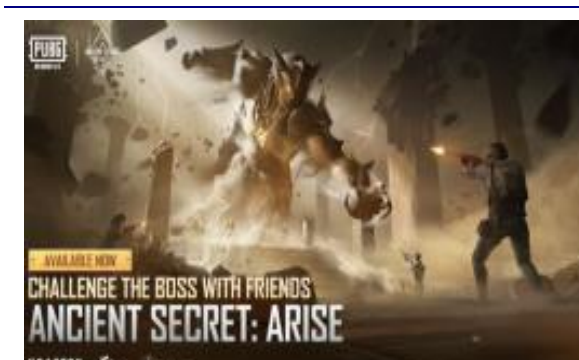
자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 16] PUBG 모바일 고성능 차량 콜라보 스킨



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 17] PUBG 모바일 '이집트 모드'



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

신작 개발 지속

PUBG Studio - Black Budget과 Roam 준비중

PUBG 스튜디오는 라이브서비스 고도화를 통해 배틀그라운드 라이프사이클 장기화와 수익성 강화를 이끌어내는 것 외에도, 건플레이에서의 강점을 토대로 차기 슈팅게임을 준비중이다. Project Bringam(2023년 Early Access 목표), Black Budget(2024년 이후), Roam 등을 개발중이다. 작고 빠른 시도(최대 20명, 1년 내 유저테스트 가능한 빌드 구현 목표)가 더 많이 지속적으로 이루어지도록 장려하는 크래프톤의 프로그램을 바탕으로 배틀그라운드 이후의 신작을 준비중이다.

2024년 이후 출시 예정인 Project Black Budget는 2021년 말부터 시작된 프로젝트로, PUBG의 특색 있는 건플레이를 계승한 session-based-PvPvE Shooter 게임을 지향한다. 보호장비, 무기 등 인게임과 아웃게임 세션이 순환된다는 점이 특징이며, 유사한 게임인 배틀스테이트 게임즈의 'Escape from Tarkov'가 전투를 회피하기 힘든, 하드코어한 게임 디자인을 바탕으로 한다면 Black Budget의 경우 플레이어의 선택에 따라 탈출, 전투 여부를 결정할 수 있는 구조를 목표로 하고 있다. 몰입감이 있으면서도 게임에 익숙하지 않은 플레이어도 즐길 수 있는, 'Easy-to-Learn, Hard-to-Master' 게임을 지향한다.

2022년 7월 개발에 착수한 Project Roam은 Competitive multiplayer Looter Shooter를 지향한다. PUBG와 Black Budget이 강력한 물을 가지는 '세션(30분 내외) 게임'이라면, Roam은 지속되는 오픈월드 내에서 생존과 경쟁을 지속하는 게임이다. 게임 물을 변화시킬 수 있는 강력한 몬스터를 통해 동적으로 플레이어들을 연결하고 떨어뜨린다는 점이 재미 요소이다. PC/콘솔 멀티플레이 슈터 장르의 경우 유저풀은 크지만 경쟁은 상대적으로 적은 상태로, PUBG 스튜디오가 경쟁 우위를 가져갈 수 있는 영역으로 판단한다.

[도표 18] 크래프톤 신작 게임 개발 파이프라인



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 19] 배틀스테이트 사 'Escape from Tarkov' 플레이 장면



자료: 배틀스테이트 게임즈, 교보증권 리서치센터

독립 스튜디오 통한 신작 출시 파이프라인 확고

크래프톤은 7개의 독립 스튜디오 시스템을 통해 (PUBG, 블루홀, Striking Distance, Unknown Worlds, Rising Wings 등) 신작을 꾸준히 개발할 수 있는 환경을 제공하고 있다. 독립 스튜디오는 EPD들과 크리에이티브들을 중심으로 콘텐츠 개발과 게임 운영에 집중한다. 한편 크래프톤 본사는 스튜디오 독립성을 보장하며 퍼블리셔로서의 역할을 수행하고, 신규 게임제작과 마일스톤 승인, 스튜디오별 예산과 인력 계획을 승인하는 역할을 한다.

이를 바탕으로 글렌 스코필드가 이끄는 Striking Distance 스튜디오의 스페이스 호러 신작 게임인 ‘칼리스토 프로토콜’이 2022년 12월 2일 글로벌 출시 예정으로 기대를 모으고 있다. 현재 버그 수정 단계인 ‘칼리스토 프로토콜’은 유명 호러액션 게임이었던 ‘데드스페이스’의 정신적 계승작으로 평가받고 있다. 2023년 ‘데드스페이스 리메이크’, ‘바이오하자드 RE: 4’ 등 유사 장르의 대작들의 출시가 예정되어 있어 호러액션 게임 팬들의 비교 플레이 수요가 흥행 모멘텀을 만들어낼 수 있을 것으로 기대, 4Q22 179만 장 판매를 전망한다.

2022년 9월 29일 Unknown Worlds(서브나우티카 개발사)의 Sci-Fi 세계관배경 턴제 전략 게임(PC)인 ‘Moonbreaker’가 스팀 얼리 액세스 예정이며, ‘게임스컴 오프닝 나이트 라이브’에서 게임 영상과 세계관을 공개했다. 문브레이커는 2023년 공식 런칭 예정이다.

한편 이영도 작가의 판타지 원작 소설 ‘눈물을 마시는 새’를 바탕으로 신규 IP를 확보하기 위해 9월 중 게임 개발을 위한 EPD를 영입, 2022년 내 글로벌 게임 코어 팀 셋업을 목표로 하고 있다. 2020년부터 스타워즈, 어벤저스 등 블록버스터 영화 초기 캐릭터 시각화에 참여한 이안 맥케이그를 중심으로 비주얼 R&D를 진행하여 2022년 8월 비주얼 아트워크를 공개했으며, 2022년 9월에는 비주얼 컨셉 트레일러 영상을 공개하며 기대감을 얻고 있다. 2022년 10월 말 아트북, 2023년 상반기 이안 맥케이그의 그래픽 노블 출시 예정으로, 강력한 코어 팬층을 기반으로 한 다양한 미디어로 확장하기 위한 시도가 이루어지고 있다.

[도표 20] 크래프톤 신작 출시 일정

시기	게임명	장르	지역	플랫폼	자체/퍼블리싱
2022-09-29	문브레이커 (Early Access)	턴제 전략	글로벌	PC	자체
2022-12-02	칼리스토 프로토콜	액션/호러	글로벌	PC/콘솔	자체
1H23	프로젝트 미갈루 (알파테스트)	메타버스 플랫폼	글로벌	-	자체
2023	문브레이커 (공식 런칭)	턴제 전략	글로벌	PC/모바일	자체
	프로젝트 Bringam (Early Access)	오픈월드 PvP 슈터	글로벌	PC/콘솔	자체
	프로젝트 FF	수집형 RPG	글로벌	-	자체
이후	프로젝트 Black Budget	session based PvPvE 슈터	글로벌	PC/콘솔	자체
	프로젝트 Roam	competitive multiplayer 루터슈터	글로벌	PC/콘솔	자체
	프로젝트 Windless	-	글로벌	-	자체

자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 21] '칼리스트로 프로토콜' 게임스컴 플레이 트레일러



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 22] 게임스컴 공개 '문브레이커' 트레일러 영상



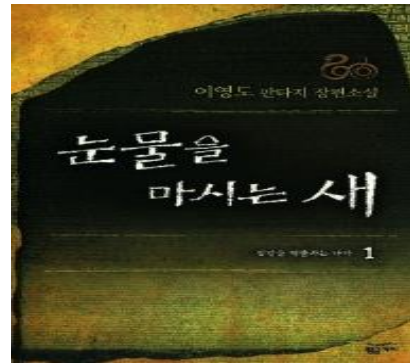
자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 23] 크래프톤 내 7개 독립 스튜디오



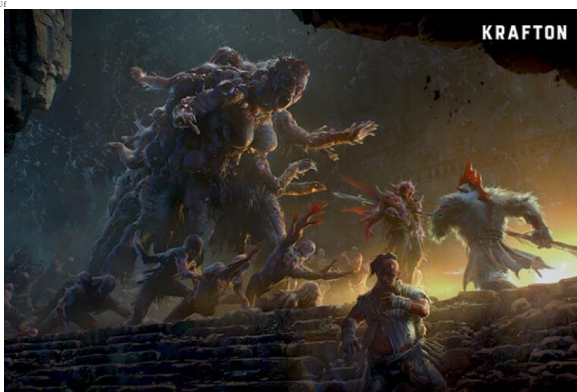
자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 24] '눈물을 마시는 새' 원작 소설



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 25] '눈물을 마시는 새' 비주얼 아트웍



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 26] '눈물을 마시는 새' 비주얼 컨셉 트레일러 영상



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 27] '눈물을 마시는 새' 컨셉 트레일러 후기 영상 (취재TV)



자료: '취재TV' 유튜브 영상 썸네일, 교보증권 리서치센터

[도표 28] '눈마새' 비주얼 아트웍 반응 (모험러의 어드벤처)



자료: '모험러의 어드벤처' 유튜브 영상 썸네일, 교보증권 리서치센터

[도표 29] 호러액션 주요 흥행 게임 판매량

게임명	개발사	배급사	출시연도	판매량
데드 스페이스	비서럴 게임즈	EA	2008년	200만 장
데드 스페이스2	비서럴 게임즈	EA	2011년	400만 장
데드 스페이스3	비서럴 게임즈	EA	2013년	-
바이오하자드4	Capcom	Capcom	2005년	1160만 장
바이오하자드 5	Capcom	Capcom	2009년	1290만 장
바이오하자드 6	Capcom	Capcom	2012년	1050만 장
바이오하자드 7 레지던트 이블	Capcom	Capcom	2017년	1080만 장
바이오하자드 빌리지	Capcom	Capcom	2021년	610만 장
이블 워틴	Tango Gameworks	Bethesda	2014년	400만 장
에일리언: 아이솔레이션	Creative Assembly	SEGA	2014년	210만 장

자료: 언론취합, 교보증권 리서치센터

[도표 30] 2023년 주요 호러 게임 기대작

게임명	개발사	배급사	출시 시기
데드스페이스 리메이크	Motive Studio	EA	2023-01-27
바이오하자드 RE: 4	Capcom	Capcom	2023-03-24
레이어스 오브 피어스	Bloober Team	Bloober Team	2023년 상반기

자료: 언론취합, 교보증권 리서치센터

신규 사업 - 웹 3.0 메타버스 & 버추얼 휴먼

한편 C2E(Create-to-Earn) 기반의 크립토 메타버스 프로젝트인 ‘미글루’가 내년 출시를 목표로 개발되고 있다. C2E는 크리에이터가 콘텐츠를 생산해 돈을 벌 수 있는 서비스를 의미하며, 메타버스 서비스 제페토를 운영하고 있는 ‘네이버제트’와 협업 하에 준비되고 있다. 2022년 내 네이버제트와 합작회사 출범을 목표로 하고 있으며, 크래프톤은 월드, 샌드박스, 블록체인 시스템 개발을, 네이버제트는 서비스 기획과 파트너십 확보 분야에서 협력한다.

크래프톤의 딥러닝, 모션 애니메이션 기술과 거리 기반 보이스챗, 샌드박스 툴, 블록체인 기반 제공에 있어서의 강점과 네이버제트의 플랫폼 운영 노하우를 결합해 광범위한 유저층을 확보할 것으로 기대된다. 충분한 유저와 크리에이터 활동을 확보시 마켓플레이스 거래수수료, 광고비, 오리지널 콘텐츠 서비스 수수료 등 안정적 수익원을 확보할 수 있을 것으로 전망한다.

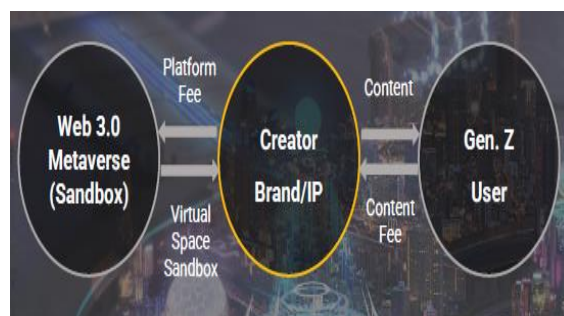
광범위한 유저층을 확보하고 있는 배틀그라운드, 그리고 2023년 알파테스트를 진행할 미글루를 기반으로 버추얼 휴먼 시장에서도 선점을 꾀하고 있다. 버추얼 휴먼 ‘ANA’는 데이터분석 기반으로 지역, 장르에 구애 받지 않고 선호도를 가진 페이스타입, 스타일, 헤어 컬러 등을 적용하였으며 AI 보이스를 활용해 싱글곡 ‘Shine Bright’를 출시한 상태로, 음원 및 뮤직비디오 발매를 시작으로 글로벌 파트너십가 콜라보 등 다양한 엔터테인먼트 영역으로 확장 및 활동 예정이다.

[도표 31] C2E 메타버스 프로젝트 ‘Project Migaloo’



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[도표 32] Project Migaloo의 Create-to-Earn 생태계



자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

[크래프톤 259960]

포괄손익계산서

단위: 십억원

12 결산(십억원)	2020A	2021A	2022F	2023F	2024F
매출액	1,670	1,886	1,955	2,109	2,259
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	1,670	1,886	1,955	2,109	2,259
매출총이익률 (%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매비와관리비	897	1,247	1,190	1,296	1,400
영업이익	774	640	764	813	860
영업이익률 (%)	46.3	33.9	39.1	38.6	38.0
EBITDA	818	707	817	855	892
EBITDA Margin (%)	49.0	37.5	41.8	40.5	39.5
영업외손익	-107	111	181	181	181
관계기업손익	0	-1	0	0	0
금융수익	3	11	24	24	24
금융비용	-6	-7	-6	-6	-6
기타	-105	108	164	164	164
법인세비용차감전순이익	667	750	946	994	1,041
법인세비용	111	231	235	248	259
계속사업순이익	556	520	710	747	782
중단사업순이익	0	0	0	0	0
당기순이익	556	520	710	747	782
당기순이익률 (%)	33.3	27.6	36.3	35.4	34.6
비지배지분순이익	0	0	0	0	0
지배지분순이익	556	520	710	747	782
지배순이익률 (%)	33.3	27.6	36.3	35.4	34.6
매도가능금융자산평가	0	0	0	0	0
기타포괄이익	36	18	-5	-5	-5
포괄순이익	592	538	705	742	777
비지배지분포괄이익	0	0	0	0	0
지배지분포괄이익	592	538	705	742	777

주: K-IFRS 회계기준 개정으로 기존의 기타영업수익/비용 항목은 제외됨

현금흐름표

단위: 십억원

12 결산(십억원)	2020A	2021A	2022F	2023F	2024F
영업활동 현금흐름	649	714	877	879	906
당기순이익	556	520	710	747	782
비현금항목의 가감	393	435	450	448	448
감가상각비	41	62	49	38	30
외환손익	79	-60	-44	-44	-44
자본법평가손익	0	1	0	0	0
기타	273	433	445	454	461
자산부채의 증감	-153	-35	-54	-78	-77
기타현금흐름	-148	-206	-229	-238	-247
투자활동 현금흐름	-1	-1,200	-648	-648	-649
투자자산	121	-415	-10	-10	-10
유형자산	-26	-61	0	0	0
기타	-96	-724	-638	-638	-639
재무활동 현금흐름	-27	2,736	-35	-35	-35
단기차입금	-1	0	0	0	0
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	0	0	0	0
자본의 증가(감소)	0	2,772	0	0	0
현금배당	0	0	0	0	0
기타	-26	-36	-35	-35	-35
현금의 증감	573	2,299	778	802	866
기초 현금	147	720	3,019	3,798	4,600
기말 현금	720	3,019	3,798	4,600	5,466
NOPLAT	646	443	574	611	646
FCF	511	415	573	574	602

자료: 크래프톤, 교보증권 리서치센터

재무상태표

단위: 십억원

12 결산(십억원)	2020A	2021A	2022F	2023F	2024F
유동자산	1,293	3,654	4,457	5,312	6,236
현금및현금성자산	720	3,019	3,798	4,600	5,466
매출채권 및 기타채권	474	547	574	629	689
재고자산	0	0	0	0	0
기타유동자산	99	87	85	83	81
비유동자산	427	1,981	1,940	1,909	1,888
유형자산	140	244	195	157	127
관계기업투자금	17	395	406	417	428
기타금융자산	116	226	226	226	226
기타비유동자산	154	1,117	1,113	1,109	1,107
자산총계	1,719	5,635	6,397	7,222	8,124
유동부채	407	638	675	735	836
매입채무 및 기타채무	196	340	340	340	340
차입금	0	0	0	0	0
유동성채무	1	0	0	0	0
기타유동부채	210	298	334	395	496
비유동부채	98	389	404	421	441
차입금	0	0	0	0	0
사채	0	0	0	0	0
기타비유동부채	98	389	404	421	441
부채총계	505	1,027	1,079	1,157	1,277
지배지분	1,214	4,608	5,318	6,065	6,847
자본금	4	5	5	5	5
자본잉여금	1,004	3,839	3,839	3,839	3,839
이익잉여금	38	558	1,268	2,015	2,796
기타자본변동	135	156	156	156	156
비지배지분	0	0	0	0	0
자본총계	1,214	4,608	5,318	6,065	6,847
총차입금	56	316	328	341	355

주요 투자지표

단위: 원, 배, %

12 결산(십억원)	2020A	2021A	2022F	2023F	2024F
EPS	68,548	11,442	14,471	15,217	15,928
PER	0.0	40.2	14.7	14.0	13.4
BPS	141,883	94,107	108,377	123,594	139,522
PBR	0.0	4.9	2.0	1.7	1.5
EBITDAPS	100,804	15,564	16,649	17,415	18,182
EV/EBITDA	0.0	28.0	8.5	7.2	5.9
SPS	41,169	41,515	39,838	42,983	46,038
PSR	0.0	11.1	5.3	5.0	4.6
CFPS	63,014	9,125	11,675	11,702	12,259
DPS	0	0	0	0	0

재무비율

단위: 원, 배, %

12 결산(십억원)	2020A	2021A	2022F	2023F	2024F
성장성					
매출액 증가율	53.6	12.9	3.6	7.9	7.1
영업이익 증가율	115.4	-17.3	19.5	6.4	5.7
순이익 증가율	99.5	-6.5	36.6	5.2	4.7
수익성					
ROIC	221.4	64.3	53.7	57.4	59.6
ROA	41.1	14.1	11.8	11.0	10.2
ROE	61.9	17.9	14.3	13.1	12.1
안정성					
부채비율	41.6	22.3	20.3	19.1	18.7
순차입금비율	3.2	5.6	5.1	4.7	4.4
이자보상배율	136.6	91.9	109.8	116.8	123.5

크래프톤 최근 2년간 목표주가 변동추이



최근 2년간 목표주가 및 괴리율 추이

일자	투자의견	목표주가	괴리율		일자	투자의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저				평균	최고/최저
2022.08.02	매수	300,000	(16.85)	(13.85)					
2022.08.12	매수	300,000	(25.92)	(11.52)					
2022.09.28	매수	300,000							

자료: 교보증권 리서치센터

■ Compliance Notice ■

이 자료에 게재된 내용들은 작성자의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다.

이 조사항목은 당사 리서치센터가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻어진 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보증하는 것이 아닙니다. 따라서 이 조사항목은 투자참고자료로만 활용하시기 바라며, 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 또한 이 조사항목의 지적재산권은 당사에 있으므로 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.

- 동 자료는 제공시점 현재 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 전일기준 당사에서 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 추천종목은 전일기준 조사분석 담당자 및 그 배우자 등 관련자가 보유하고 있지 않습니다.

■ 투자 의견 비율공시 및 투자등급관련사항 ■ 기준일자_2022.06.30

구분	Buy(매수)	Trading Buy(매수)	Hold(보유)	Sell(매도)
비율	97.5	0.0	2.5	0.0

[업종 투자 의견]

Overweight(비중확대): 업종 펀더멘털의 개선과 함께 업종주가의 상승 기대

Underweight(비중축소): 업종 펀더멘털의 악화와 함께 업종주가의 하락 기대

Neutral(중립): 업종 펀더멘털상의 유의미한 변화가 예상되지 않음

[기업 투자기간 및 투자등급] 향후 6개월 기준, 2015.6.1(Strong Buy 등급 삭제)

Buy(매수): KOSPI 대비 기대수익률 10%이상

Hold(보유): KOSPI 대비 기대수익률 -10~10%

Trading Buy: KOSPI 대비 10%이상 초과수익 예상되나 불확실성 높은 경우

Sell(매도): KOSPI 대비 기대수익률 -10% 이하