

크래프톤 (259960)

게임스컴에서 next PUBG를 기대하며

인터넷/게임

Analyst 이효진
hyojinlee@meritz.co.krRA 김수민
sumin_kim@meritz.co.kr

2Q26 Review: 탑라인 화려했으나 묵은 인연 씻은 실적

- 2분기 크래프톤의 연결 매출 및 영업이익은 각각 1조 2,902억원(+94.9% YoY)과 4,109억원(+67.0% YoY)으로 영업이익 기준 당사 추정치를 소폭 미달. PUBG 성과가 매출 상회 요인으로 작용했으나 테크놀로지 수익이 예상 대비 미미한 탓

- 세전이익은 언노운월즈 전 경영진들과의 소송 합의 관련 earn-out 약 3,800억원이 반영되며 예상에 부합했다. 이와 관련하여 추가 비용은 더 이상 없을 것

What's next?

- 3분기 high base 구간에 진입함. 특히 연결 편입 효과가 제거되는 4분기부터는 게임 사업의 성장이 더욱 극명하게 드러나는 구간

- 안정적인 2분기 실적, 풍부한 현금을 바탕으로 한 적극적인 주주환원은 투자자들이 현재 산업에서 동사에 가장 높은 선호도를 갖는 이유. 특히 오는 8월말 게임스컴 이벤트가 대기중. 동사는 5개 신작을 공개하며 시장의 평가를 받을 것이라 밝혔으며 이 중 3가지 게임이 시현 가능. 현지 반응이 <펍지>, <서브노티카>에 이은 다음 동사의 프랜차이즈 게임에 대한 기대를 결정할 것

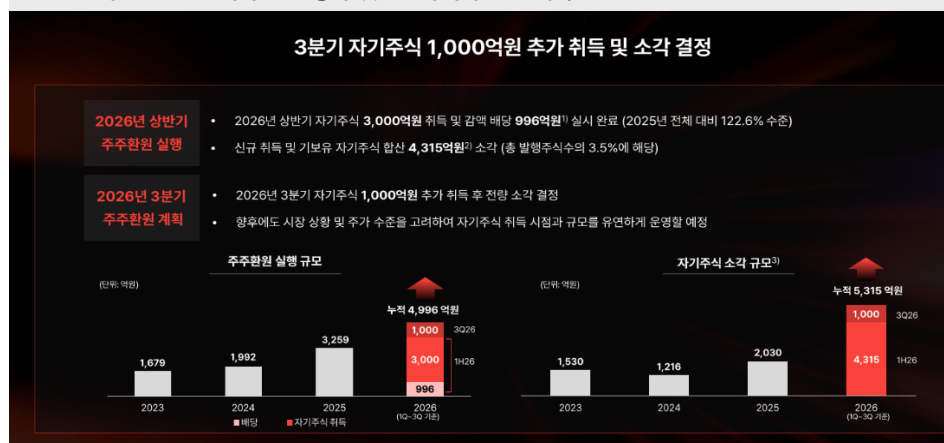
Meritz Research 2026. 7. 30

표1 크래프톤 2Q26P 실적 Review

(십억원)	2Q26P	2Q25	(% YoY)	1Q26	(% QoQ)	기존 추정치	(% diff.)	컨센서스	(% diff.)
매출액	1,290.2	662.0	94.9	1,371.4	-5.9	1,216.2	6.1	1,200.7	7.5
영업이익	410.9	246.1	67.0	561.6	-26.8	435.2	-5.6	375.0	9.6
세전이익	94.2	23.9	294.2	719.1	-86.9	91.5	3.0	285.9	-67.1
순이익	-27.4	15.2	적전	514.8	적전	64.0	N/A	187.7	N/A
영업이익률(%)	31.8	37.2		40.9		35.8		31.2	
세전이익률(%)	7.3	3.6		52.4		7.5		23.8	
순이익률(%)	-2.1	2.3		37.5		5.3		15.6	

자료: 크래프톤, 메리츠증권 리서치센터

그림1 크래프톤 1H26 주주환원 성과 및 3분기 주주환원 계획



자료: 크래프톤

그림2 2026년 3분기 PUBG Franchise 콘텐츠



자료: 크래프톤

그림3 크래프톤 <게임스컴 2026> 참가 신작 (5종): <NO LAW>, <타래: 언바운드>, <펍지 스튜디오 미공개 신작>, <프로젝트 제타>, <에이지 트위스터>



자료: 크래프톤

Compliance Notice

본 조사분석자료는 제 3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다. 당사는 자료작성일 현재 본 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.

본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 추천 종목과 재산적 이해관계가 없습니다.

본 자료에 게재된 내용은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.

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 조사분석자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 당사의 허락 없이 복사, 대여, 배포될 수 없습니다.