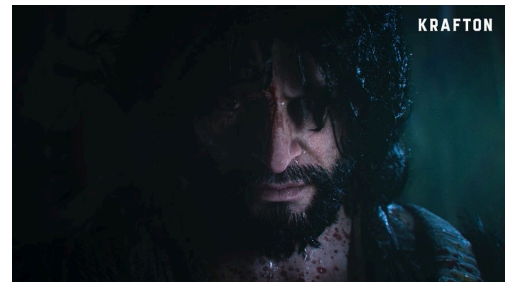


## KRAFTON旗下团队正进行PC和家用主机等新作研发 未来计划建立新工作室开发新游戏

韩国 KRAFTON 公开2022

年第三季的初步营收纪录，透露旗下团队目前正在进行 PC 和家用主机等各类新作研发，包含PvPvE 掠夺射击游戏《Project Black Budget》、多人PvPvE 射击游戏《Project Roam》及冒险游戏《深海迷航 2》等作品。另外，《喝眼泪的鸟》改编游戏持续招募人才，官方也计划在加拿大建立工作室，着手全新游戏的研发。



KRAFTON

以韩国适用的国际会计准则（K-IFRS）为基准，对外公布2022年第三季的营收结算。第三季营收突破 4,338 亿韩元、营业利润约1,403 亿韩元，当季净收益则达到 2,264 亿韩元。虽然全球景气尚未复苏，整体市场缩小，但KRAFTON 不仅持续以各种平台、服务和地区来量身打造出不同的规画，在满足全球玩家期待的同时，更创下稳定的单季营收纪录。

KRAFTON 在旗下游戏《绝地求生（PUBG）》转型为免费游玩后，2022年第三季的游戏流入人数和新玩家数量持续成长，于今年第三季为 PC 和家用主机部门带来亮眼的营收成绩。PC部门在 2022 年营收约1,311 亿韩元，相较上一季约有 48% 成长幅度，这也是自2019 年以来最高的季营收纪录。今年 KRAFTON 不仅在游戏中推出新DESTON 地图、工坊系统，以及 McLaren 超跑品牌

联名合作，吸引了全球众多玩家投入绝地战场，同时期，在北美和西欧等地区的游戏流入人数更是呈现上扬趋势，可见《绝地求生》广受全球粉丝的热络支持和爱戴。家用主机部门则相较上一季成长22%，与去年同期相比提高133%，未来期待家用主机有持续成长的空间。

KRAFTON 手机游戏部门于本次的第三季营收为2,824亿韩元，相较上一季减少

12%，与去年同期对比则减少26%。旗下手游在今年除了携手韩国女团BLACKPINK于游戏内带来在线联名合作演唱会，还有全新的地图NUSA等，提高玩家对于游戏的关注之外，更吸引了许多粉丝加入游戏，同时也以此为基础不断扩大付费游戏内容，延续营收成长趋势。未来，手机游戏部门希望能继续吸引新玩家的加入，首要目标为减轻版本容量，扩大服务至低阶装置用户之外，也预计藉由国际足球明星和超跑品牌等联名合作来吸引玩家。此外，KRAFTON致力于重启印度目前中断的《绝地求生M》游戏服务，期望藉由投入资源为印度游戏市场做出贡献。

KRAFTON除了公布第三季的营收财报外，更释出预计于本周五（12/2）推出的恐怖游戏《卡利斯托协议（The Callisto Protocol）》相关最新消息。《卡利斯托协议》不仅具备新颖的近战和远距离战斗方式，为玩家带来紧张刺激的游玩体验，开发团队十分期待这款游戏未来于市场上的成长潜力。KRAFTON不单是韩国游戏业中提供最多家用主机游戏服务的公司，更在全球市场里累积不少家用主机游戏开发与服务营运的经验。目前KRAFTON正以过往累积的实力为基础，进行PC和家用主机等各种新作开发，其中包含PvPvE硬核掠夺射击游戏《Project Black Budget》、多人PvPvE射击游戏《Project Roam》和冒险游戏《深海迷航2》等作品，持续地尝试不同游戏类型的挑战。

除了推出全新作品和持续扩大IP之外，KRAFTON未来还预计进行合并收购，并创立全新游戏工作室。日前KRAFTON已宣布收购推出动作射击RPG游戏《上行战场（The Ascent）》的瑞典工作室 - Neon Giant。Neon Giant具备3A大作的开发经验，背后更有实力坚强的研发人才和团队，目前Neon Giant正投入开放世界FPS游戏的开发。同一时间，新作《喝眼泪的鸟》

于全球持续招募人才加入「ProjectWindless」团队，也计划在加拿大建立工作室，正式着手准备全新游戏的开发。

## KRAFTON 合并会计报表2022 年第三季整体营收（初步数据）（单位：亿韩元）

	营收纪录 (2022年第三季)	上一季营收纪录 (2022年第二季)	相较上季 成长率 (%)	去年同期 (2021年第三季)	相较去年 同期成长率(%)
营收	4,338	4,237	2%	5,219	-17%
营业利润	1,403	1,623	-14%	1,953	-28%
股东净收益	2,264	1,940	17%	1,783	27%

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/1669787297626.html>