

SHIFT UP

2024년 11월



Disclaimer

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적이 아닌, 투자자의 이해를 증진시키고 투자판단에 참고가 되는 각종 정보를 제공할 목적으로 작성된 자료입니다.

본 자료는 객관적인 기준으로 작성되었으나, 일부 계획, 추정, 예상, 전망 등을 포함하는 사항들은 주관적 판단에 의한 표현이 포함되어 있을 수 있으며, 향후 실제 결과와는 다르게 나타날 수 있고, 당사는 서술된 재무실적 및 영업성과의 정확성과 완전함을 보장할 수 없습니다.

또한, 자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 향후 업데이트 관련 책임을 지지 않으므로 이점 유의하여 주시기 바랍니다.

따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 아니되며,

본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

Table of contents

01	Company overview	4
02	Investment highlights	7
03	Financial highlights	20



 **SHIFT UP**

01

Company overview

스텔라 블레이드 - 압도적인 흥행 지표

81 /100

 metacritic
Metascore

4.8 /5



#1

amazon best seller


60+

판매량 1위 국가¹

 metacritic User score ²
(주요 AAA급 액션 어드벤처)

Stellar
BLADE

GHOST
OF TSUSHIMA

FINAL FANTASY VII
REBIRTH

MARVEL
SPIDER-MAN 2

GOD OF WAR
RAGNAROK

ELDEN RING

9.2

9.1

8.9

8.8

8.1

8.1

니케 - 2024년에도 지속되는 성장 모멘텀

~1,686억원¹

1,228억원¹
(3Q 2023)

2023

~1,606억원²

3Q 2024



Top-tier IP 파트너십

유저 확보를 위해 세계적으로 인정받는 IP와 협업 진행



게임 내 콘텐츠 확장

새로운 캐릭터와 내러티브를 추가하여 세계관 확장



타겟 마케팅

주요 시장(일본, 한국, 미국 등)별로 최적화된 마케팅 전략



IP 강화

온/오프라인 전체에 걸친 다양한 콘텐츠 제공

The logo for SHIFT UP, featuring a stylized white checkered icon to the left of the text "SHIFT UP" in a bold, white, sans-serif font. The background of the slide is a composite image: on the left, a character from Final Fantasy VII Remake (Barret Wallace) is shown in a dynamic pose, holding a large green and brown mechanical arm. On the right, a character from Final Fantasy VII Remake (Tifa Lockhart) is shown in a similar pose, holding a large green and brown mechanical arm. The background is split diagonally by a blue and white geometric shape.

SHIFT UP

02 Investment highlights

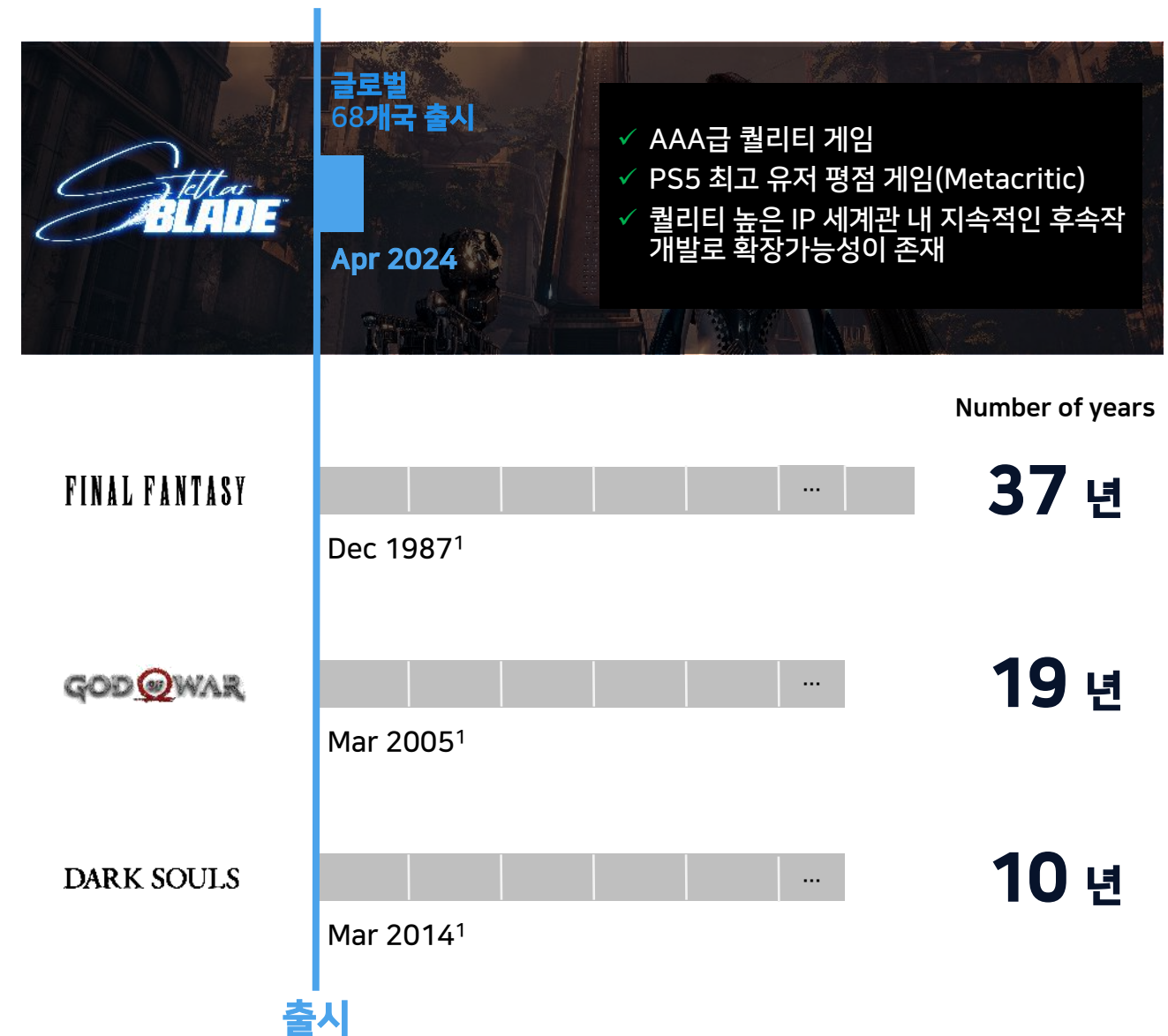
Key investment highlights

1 지속적인 성장이 가능한 PLC 초기 단계의 다수 Hit IP 보유

2 모바일, PC, 콘솔 등 모든 주요 플랫폼에서의 흥행 달성

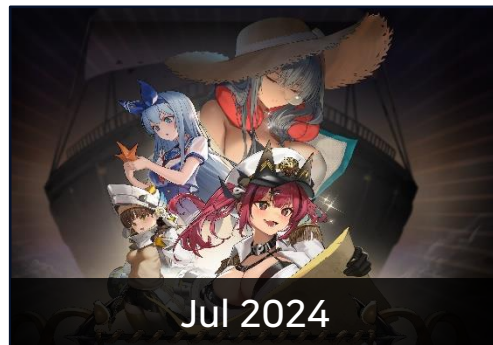
3 기술 중심의 개발 플랫폼

지속적인 성장이 가능한 2개의 PLC 초기 단계 Mega Hit IP 보유



PLC 극대화 전략: 대규모 고품질 콘텐츠의 지속적인 업데이트

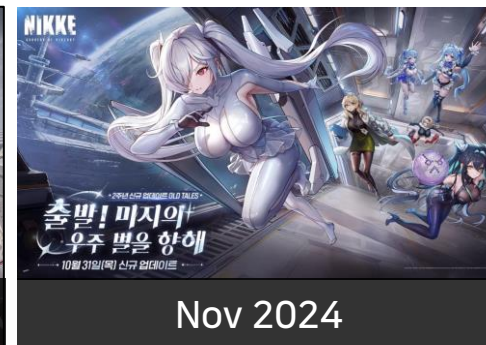
NIKKE
GODDESS OF VICTORY



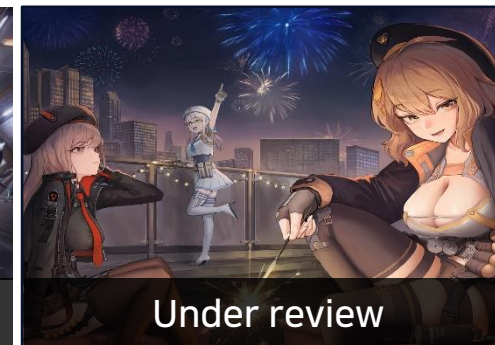
Summer event



IP collaboration



2nd anniversary event



New year event



2.5th anniversary event



Boss-challenge mode



New character skin



Summer event



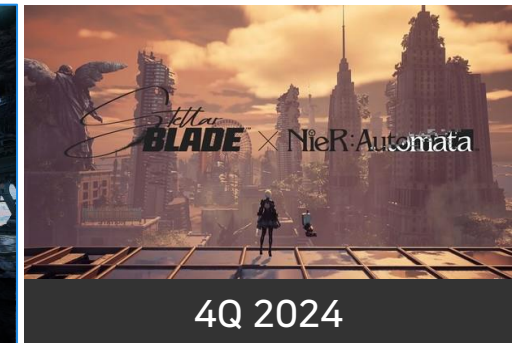
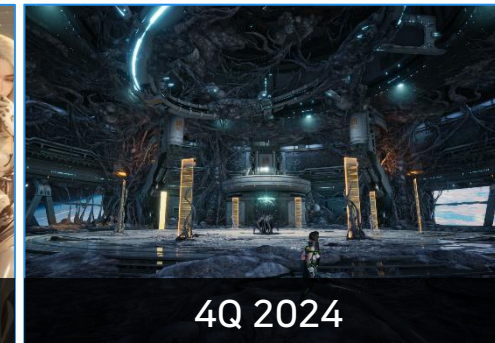
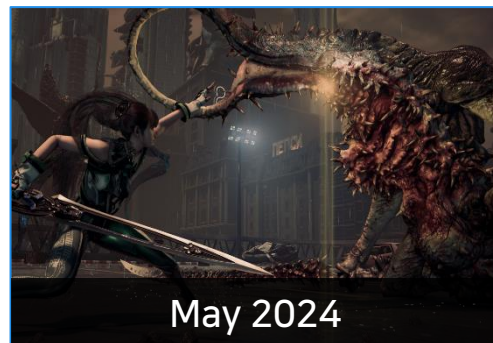
New photo mode



IP collaboration



Stellar
BLADE



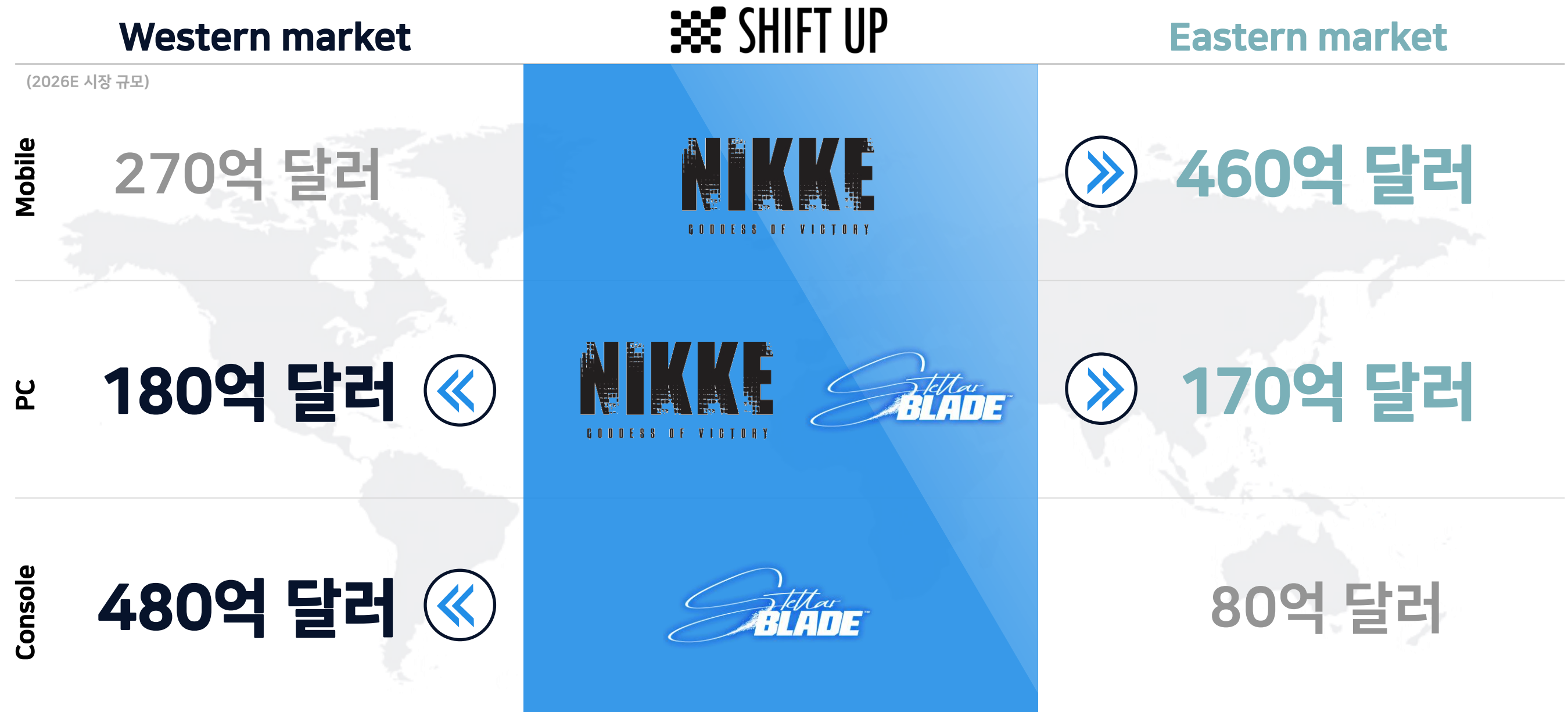
Key investment highlights

1 지속적인 성장이 가능한 PLC 초기 단계의 다수 Hit IP 보유

2 모바일, PC, 콘솔 등 모든 주요 플랫폼에서의 흥행 달성

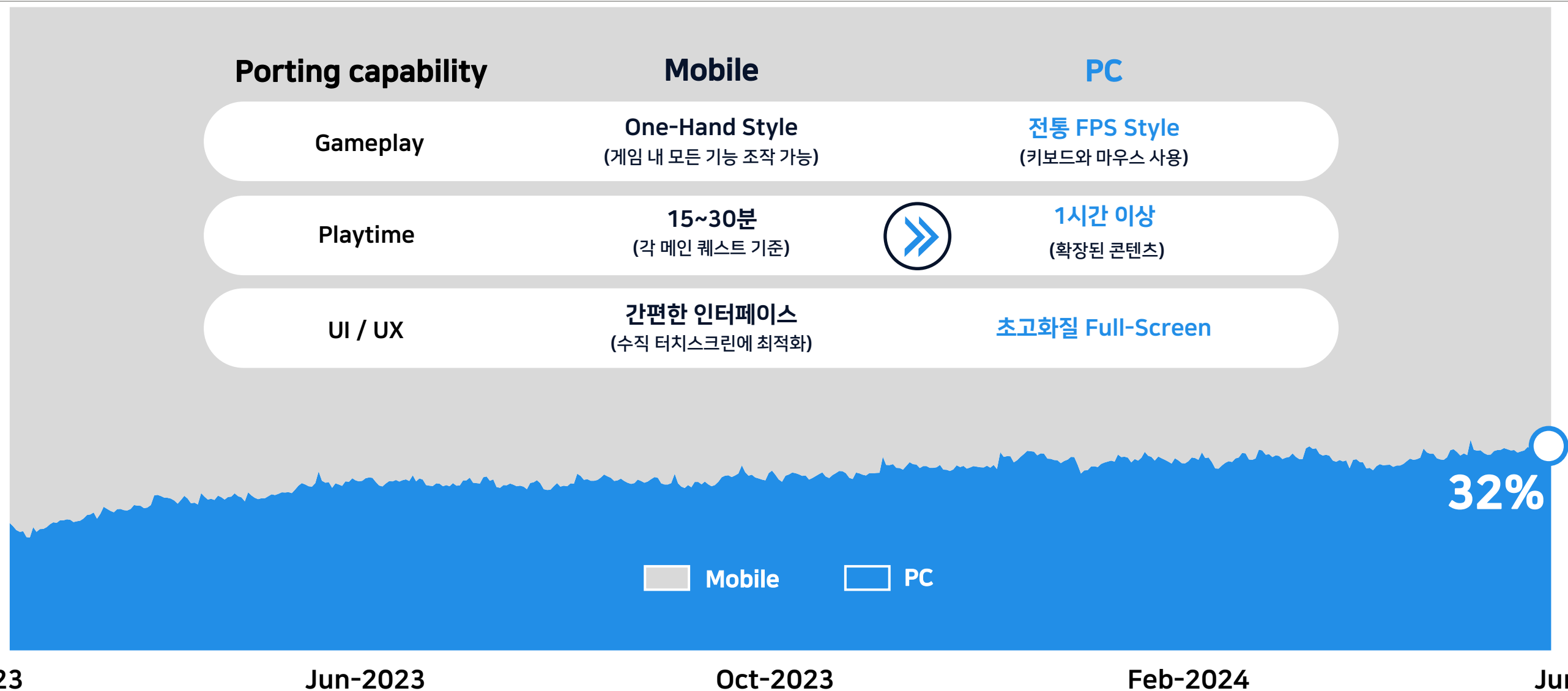
3 기술 중심의 개발 플랫폼

글로벌 게이머의 다양한 니즈를 충족하는 게임 개발 전략



멀티플랫폼 확장 역량

니케: 32% (최근 PC DAU 비중) VS 20% (출시 당시 PC DAU 비중)



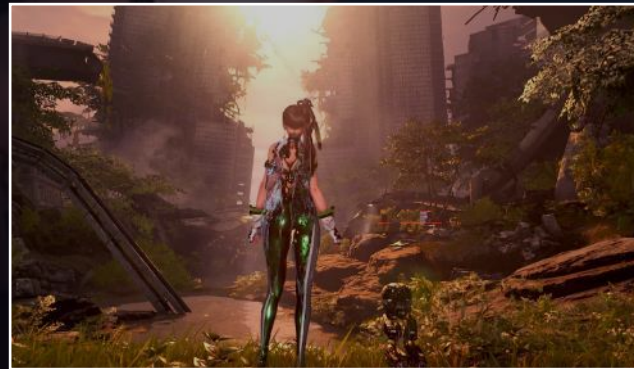
AAA급 콘솔 게임 경험



혁신적이고 독창적인 게임플레이를 통해 몰입할 수 있는 경험을 제공



내러티브 위주의 독창적인 IP 세계관



자유로운 탐험이 가능한 인게임 세계관



최적화된 그래픽 렌더링



놀라운 비주얼과 스타일리쉬한 액션

Forbes

2024년 5월 1일

“스텔라 블레이드는 현재 모든 PS5 게임들을 통틀어 가장 높은 Metacritic user score를 받은 타이틀이다.”

metacritic impulse gamer

2024년 4월 24일

“다양한 게임플레이, 탁월한 비주얼, 웅장한 사운드트랙과 매력적인 스토리를 모두 갖춘 스텔라 블레이드는 우리의 기대를 훨씬 뛰어넘는 타이틀이다. 액션 게임 팬이라면 반드시 플레이해봐야 하는 게임이다.”

IGN

2024년 4월 26일

“스텔라 블레이드는 매력적인 캐릭터 및 몬스터 디자인과 흥미진진한 전투시스템을 제공하고, 플레이타임 30시간 내내 새롭고 재미있는 플레이 요소를 제공하는 훌륭한 액션 게임이다.”

GAMESPOT

2024년 4월 26일

“뛰어난 전투 시스템과 흥미진진한 순간들을 가진 스텔라 블레이드는 결코 모방작품이 아니다 [...] 스텔라 블레이드의 강점은 재미있으면서 질리지 않는 전투 시스템과 다양하고 광범위한 콘텐츠이다.”

Key investment highlights

1 지속적인 성장이 가능한 PLC 초기 단계의 다수 Hit IP 보유

2 모바일, PC, 콘솔 등 모든 주요 플랫폼에서의 흥행 달성

3 기술 중심의 개발 플랫폼

다양한 장르와 플랫폼의 게임들을 모두 성공시킨 역량 있는 개발진

김형태, CEO

한국 게임 업계를 대표하는
Game director 중 1인
'99년 이래 성공적인
Track Record

Game art

IP creation

Production

“김형태 대표 및 팀원들과 창조적 영감에
대해 이야기를 나눌 수 있어서 즐거웠고,
그를 만날 수 있어 큰 영광이었습니다.
전 그가 만든 작품의 빅팬입니다.”

- Bruno Velazquez,
God of War 디렉터



유형석

Game design

現 <승리의 여신: 니케> 리드 게임 디렉터
前 <로스트아크 M> 리드 게임 디렉터



이동기

Development

現 <스텔라 블레이드> 기술 디렉터
前 <블레이드&소울> 프로그래밍 팀장



지호근

Game art

現 <Project Witches> 아트 디렉터
前 <설국열차> 컨셉 아티스트



1999
(PC)



국내 최초
블록버스터 SRPG

2004~2009
(PC / Console)



국내 개발 JRPG
판매량 1위

2012
(PC)



국내 및 중국
PC 게임 1위

2016
(Mobile)



국내 서브컬처 게임
최초 양대 마켓 1위

2022
(Mobile)



글로벌
서브컬처 게임

2024
(Console)

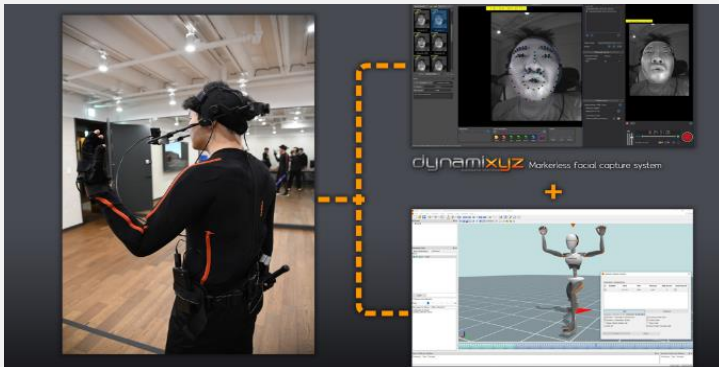


PS5 독점 AAA급
콘솔 액션 RPG

2026-27

Project Witches + α

개발자 중심의 기업 문화



1 업계 최고의 IP

- 새로운 IP 프로토타입과 로드맵에 대한 Showcase
- 명확한 비전을 갖춘 경력 있는 인재 유치

2 인센티브 구조

- 경쟁력 있는 급여와 복지
- 프로젝트 팀 성과에 따른 유연한 보상 체계

3 최첨단 인프라

- 최첨단 그래픽 기술
- 효율성을 극대화하는 AI 및 기술 애플리케이션

기술을 활용한 개발 효율성 향상과 제작 과정의 신속화

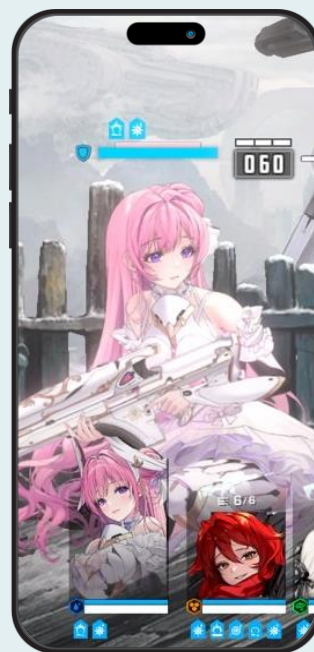
Vivid 2D

동일한 일러스트와 인게임 그래픽

일러스트



인게임 그래픽



최첨단 3D 그래픽



창의적 아트워크

3D 스컬프팅 & 프린팅



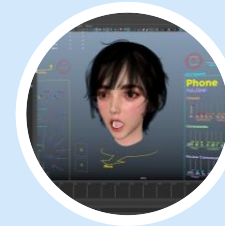
극현실적 모델링

3D 스캐너



매끄럽고 자연스러운 움직임

3D 모션 캡처



생동감 높은 그래픽

물리 시뮬레이션

최고의 퍼포먼스와 비용 효율을 모두 추구하는 개발 프로세스

프리 프로덕션 단계



전반적 개발 방향성을 정하기 위해
게임 프로토타입을 신속하게 제작

제작 단계



기술을 활용해
개발 기간 단축, 비용 최소화

Go-to-market 및 게임 출시



게임 퍼블리셔의 기술 및
QA 지원으로 품질을 향상



vs. 일반 콘솔 AAA 게임¹

2/3
개발 기간

1/3
투입 인력

1/3
총 개발 비용



03

Financial highlights

Key financial highlights

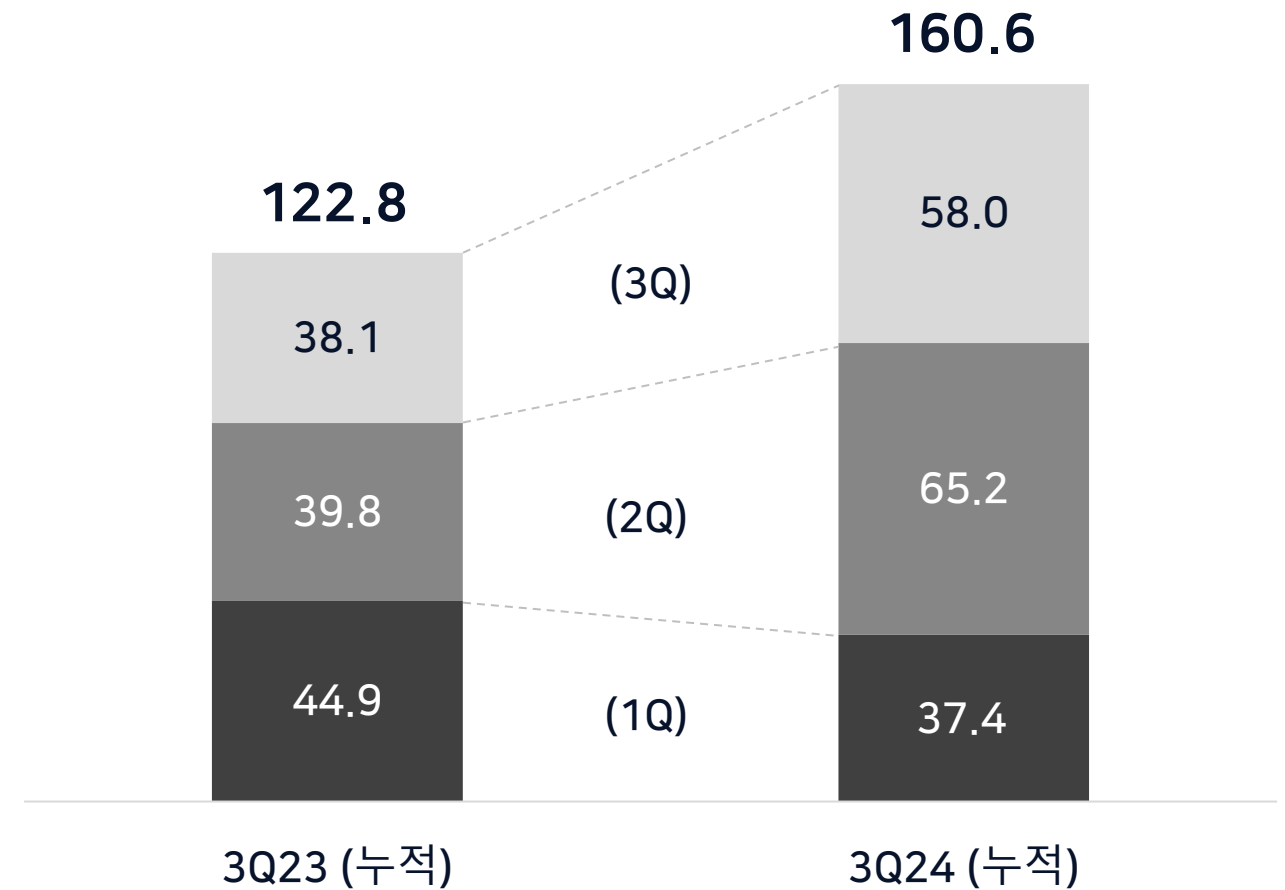
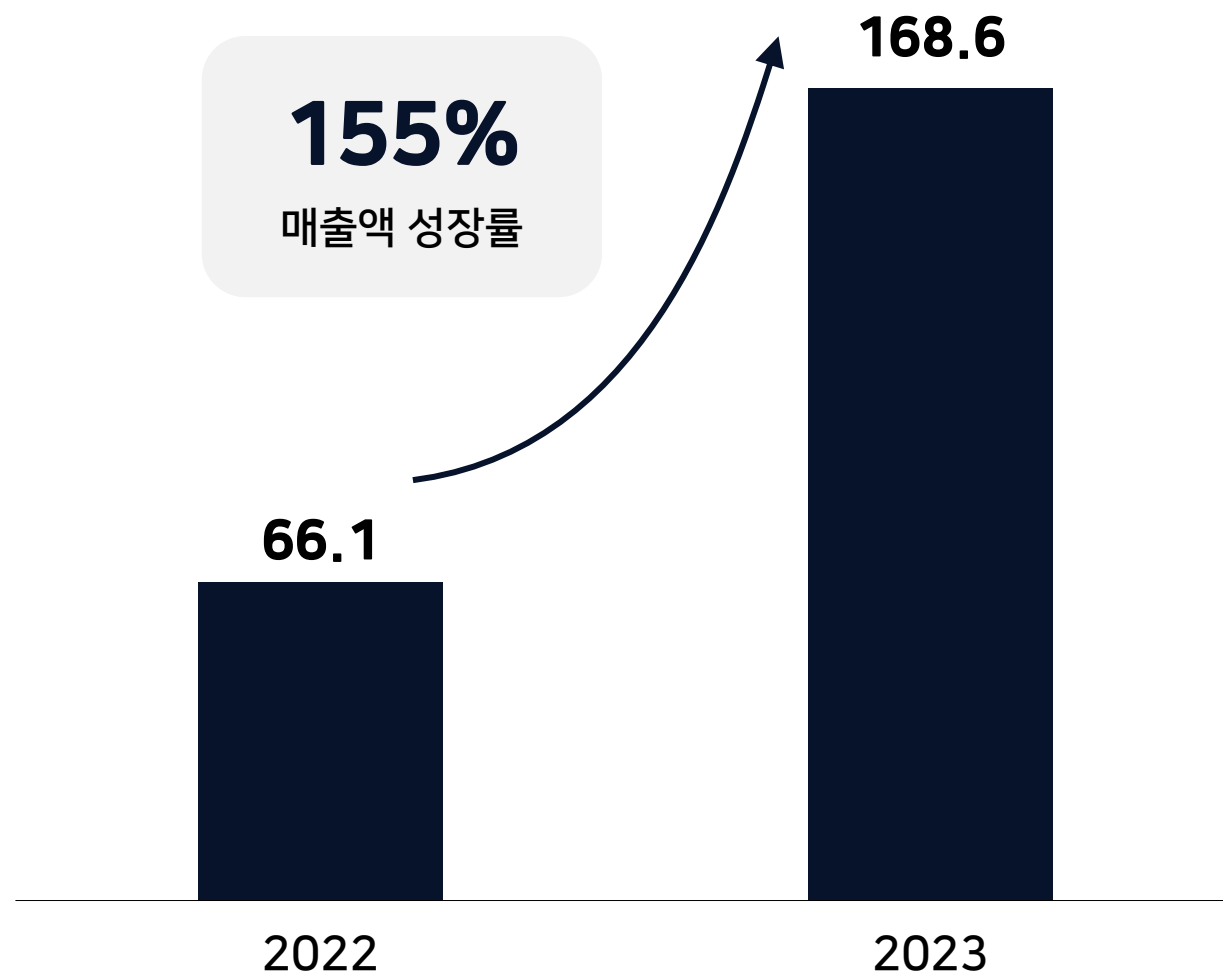
1 지속적이고 가시성 높은 매출액 성장

2 효율적인 비용 구조에 근거한 높은 수익성

지속적이고 가시성 높은 매출액 성장

연도별&분기별 매출액 추이

(단위: 십억원)



스텔라 블레이드 – 대규모 수익 창출의 핵심 요소



핵심 성과

전 세계

사전주문 순위

#1
62개국

최고 DAU(데모)

690,000

(파이널 판타지 VII 리버스: 380,000)

하위

PlayStation 스토어 점수

4.8 / 5.0
2024년 8월 19일 기준2024년 4월 PlayStation
다운로드 순위#1 / #2
일본 / 북미Metacritic score¹
Metascore

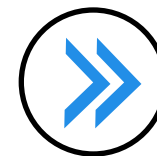
81

134개의 평론가 리뷰 기준

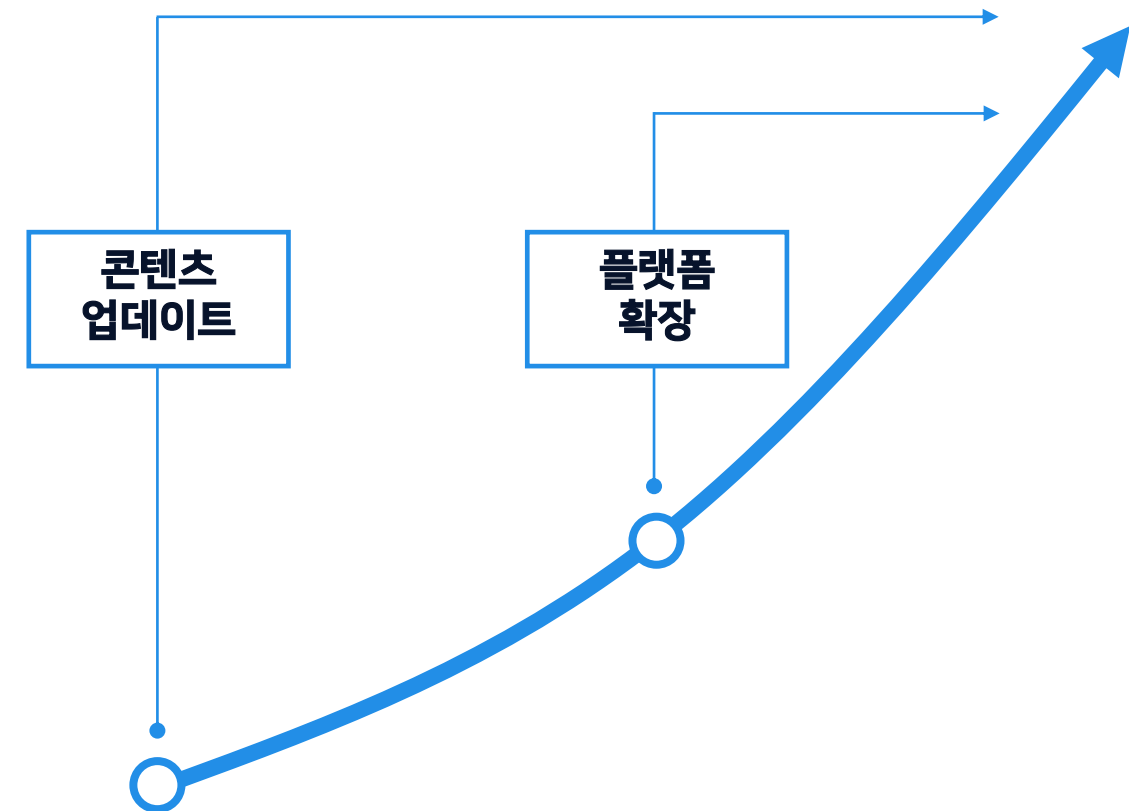
Metacritic score¹
User score

9.2

6,497개 리뷰 기준



스텔라 블레이드 예상 실적²



Key financial highlights

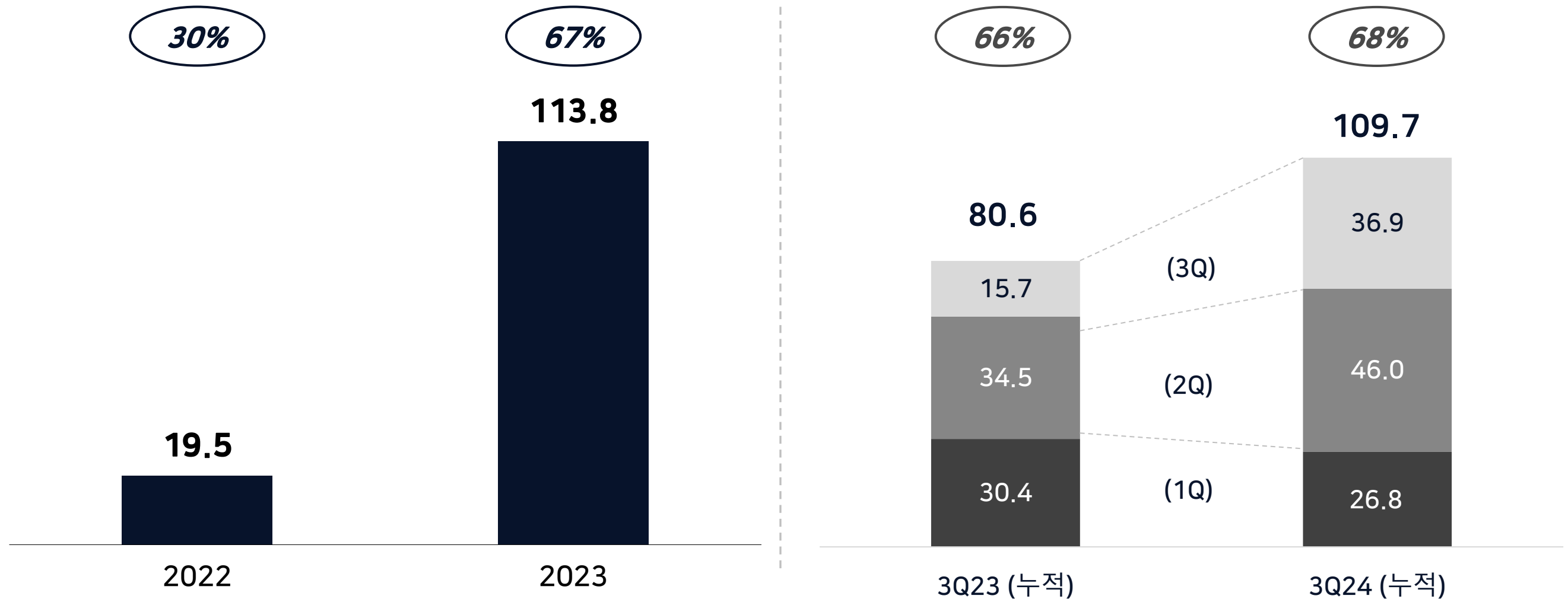
1 지속적이고 가시성 높은 매출액 성장

2 효율적인 비용 구조에 근거한 높은 수익성

업계 최고 수준의 수익성 달성

Adj. EBITDA¹ 및 Adj. EBITDA¹ 마진율

(단위: 십억원)



우호적인 퍼블리싱 계약으로 유리한 수익구조 확보

산업 평균 수익 배분율 %



 **SHIFT UP**

NIKKE



향후 게임 파이프라인

- IP 파워와 검증된 개발 역량으로 **유리한 수익 배분 구조 확보**
- 마케팅 비용은 모두 **퍼블리셔가 부담**

- 더욱 유리한 조건을 달성할 수 있는 높은 잠재력

간소하고 효율적인 비용구조

주요 비용구조

SHIFT UP

개발

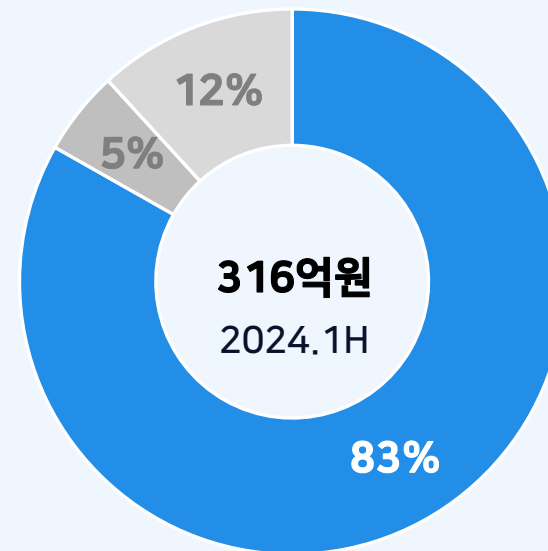
퍼블리싱
파트너

마케팅
(총 수익의 10~20%)

플랫폼 수수료
(총 수익의 ~30%)

판관비 breakdown (2024.1H)

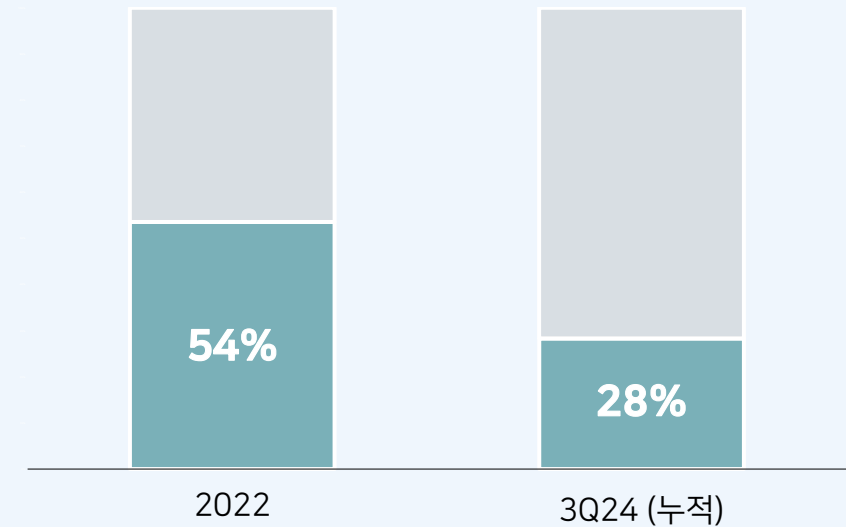
■ 인건비 ■ 변동비 ¹ ■ 고정비 ²



개발비는 발생시
비용화 처리

인건비 / 매출액

■ 매출액 ■ 인건비



높은 고정비 비중으로
영업레버리지 효과 극대화



 **SHIFT UP**

Appendix

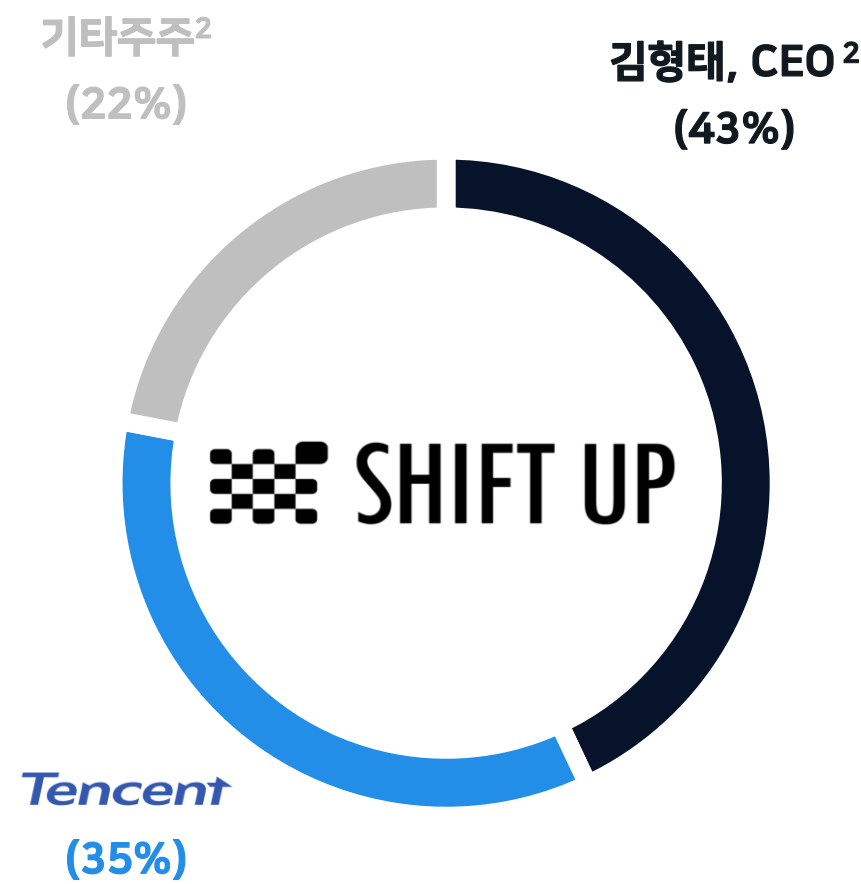
주요 재무수치

연간 & 분기별 Adj. EBITDA¹

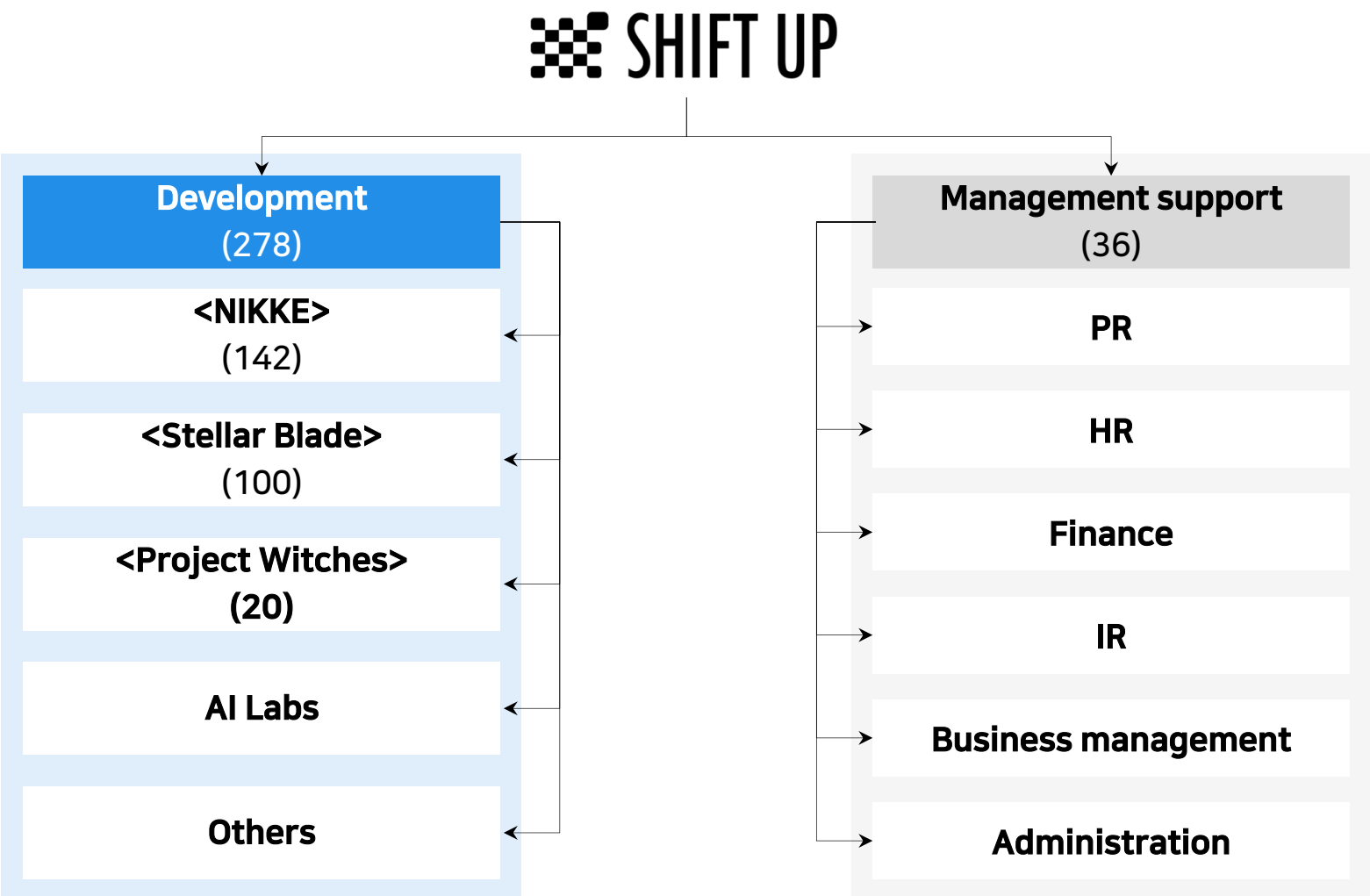
(십억원)	2022	2023	3Q23	3Q24 (누적)
영업수익	66.1	168.6	122.8	160.6
(-) 영업비용	47.8	57.5	44.1	54.1
영업손익	18.3	111.1	78.7	106.5
(+) 감가상각비	0.9	0.6	0.5	0.6
(+) 무형자산상각비	0.3	0.4	0.4	0.7
(+) 사용권자산상각비	-	1.8	1.0	1.8
Adj. EBITDA ¹	19.5	113.9	80.6	109.6

주주구성 및 조직도

주주구성¹



조직도³



진화하는 서브컬처 게임

시장 개화기

~2016

만화/소설 IP를 이용한
캐릭터 위주의 게임 출시



Story

Art

Gameplay

IP business

초기 성장기

2016~2018

높은 수준의 퀄리티를 보유한
독점적인 IP의 등장



Story

Art

Gameplay

IP business

가속 성장기

2019~2020

혁신적인 게임플레이를 도입한
주요 블록버스터 게임 출시



Story

Art

Gameplay

IP business

주류 편입기

현재

모바일 게임 시장에서 주목받는
주요 고품질 서브컬처 작품들이 연달아 출시



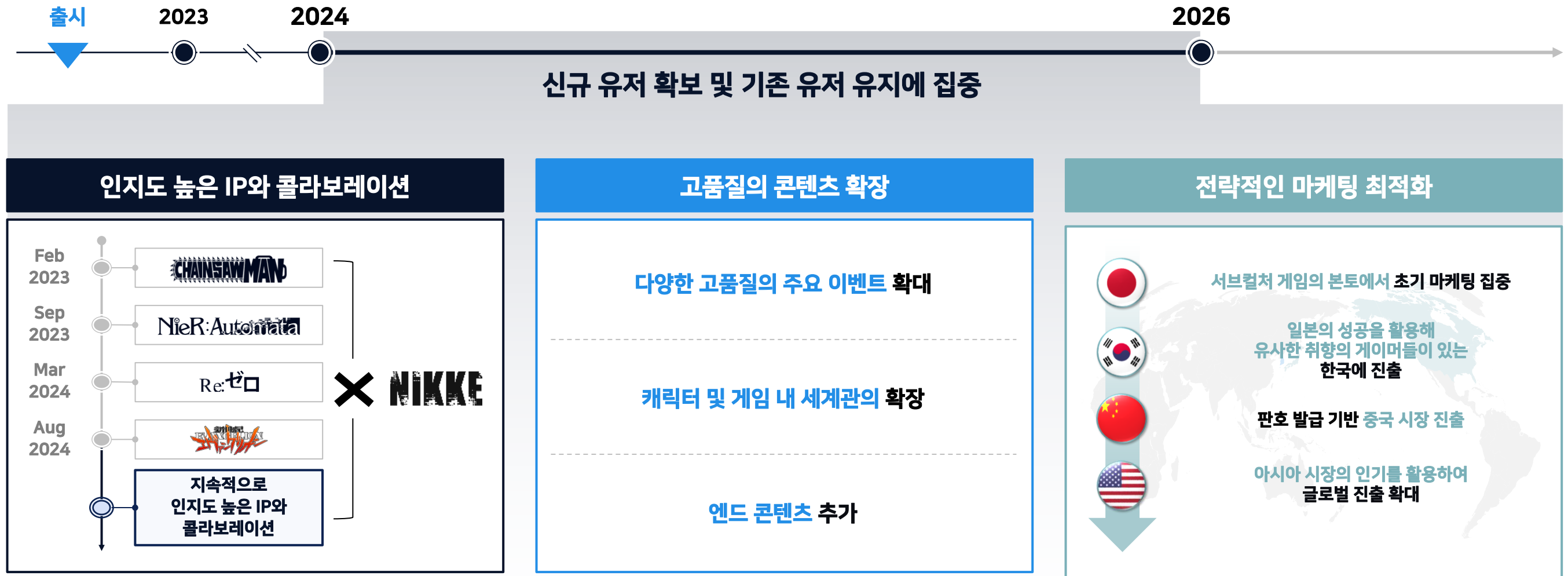
Story

Art

Gameplay

IP business

유저 친화적인 라이브 운영을 통해 몰입감을 극대화



재무제표

재무상태표

(단위: 원)	3Q24	2023
자산총계	732,291,628,577	203,918,102,465
유동자산	707,202,298,008	177,200,980,837
비유동자산	25,089,330,569	26,717,121,628
부채총계	26,036,743,326	22,859,817,720
유동부채	16,028,061,761	11,198,987,853
비유동부채	10,008,681,565	11,660,829,867
자본총계	706,254,885,251	181,058,284,745
자본금	11,666,944,000	9,916,152,000
자본잉여금	529,651,676,502	87,669,982,753
이익잉여금	159,541,178,470	71,097,412,670
기타포괄손익	(53,244,210)	(53,244,210)
자본조정 등	5,448,330,489	4,202,445,287
부채와 자본총계	732,291,628,577	203,918,102,465

손익계산서

(단위: 원)	3Q24	2Q24
영업수익	58,017,726,621	65,201,790,796
영업비용	22,440,533,226	20,195,176,360
영업이익	35,577,193,395	45,006,614,436
영업외수익	3,640,093,163	2,843,176,953
영업외비용	7,393,605,133	730,223,331
법인세차감전순이익	31,823,681,425	47,119,568,058
법인세비용	8,340,034,179	6,859,307,318
분기순이익	23,483,647,246	40,260,260,740