

NIKKE
GODDESS OF VICTORY

Stellar
BLADE™
신성검



SHIFT UP

2025년 05월

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.

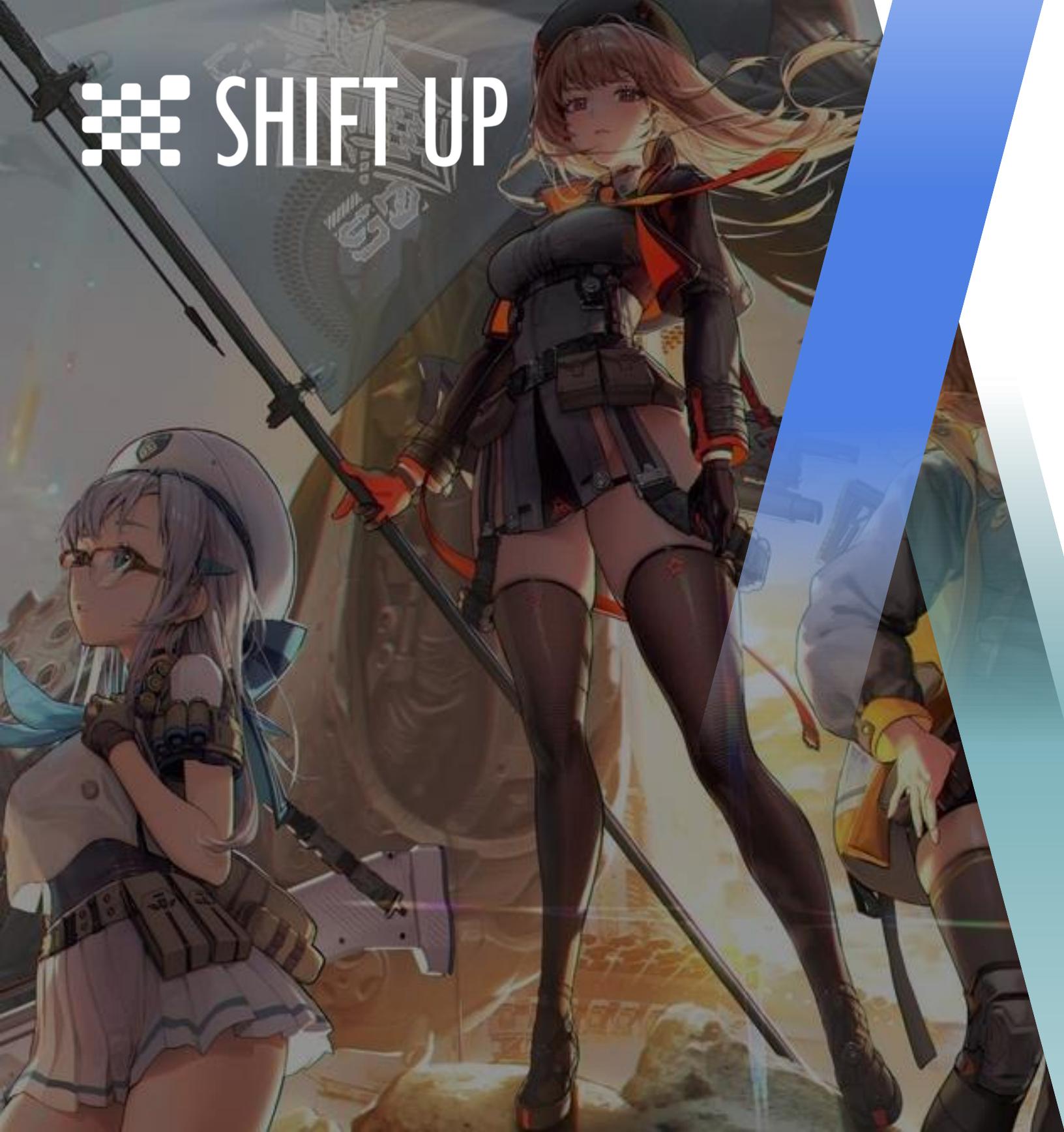
또한, 자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 향후 업데이트 관련 책임을 지지 않으므로 이점 유의하여 주시기 바랍니다.

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	Overview & Results	4
02	IP Highlights	7
03	Industry Trend	13
04	Strategy	16



 SHIFT UP

01

Overview & Results

회사 개요

Company Profile



시프트업
SHIFT UP

설립일	2013년 12월 2일
소재지	서울특별시 서초구 서초대로77길 55 에이프로 스퀘어
대표	김형태
업종	게임 소프트웨어 개발 및 공급업
상장일	2024년 7월 11일 (코스피 상장)
직원 수	326명 ('25년 3월말 기준)
'24 연간 재무 성과	매출: 2,241억 / 영업이익: 1,527억 / 당기순이익: 1,480억 영업이익률: 68.1% 당기순이익률: 66.0%
시가총액	3조 2,167억원 ¹
주주구성 ²	[1] 대표 및 임직원: 43% [2] Tencent: 35% [3] 기타주주: 22% (국민연금 7%)

IP 소개



승리의 여신: 니케

출시일	2022년 11월 4일
장르	건슈팅 액션
플랫폼	모바일 (iOS, 안드로이드), PC
퍼블리셔	레벨 인피니트, HOTCOOL
지역	글로벌 (중국 포함)
매출	1,515억원 ('24)



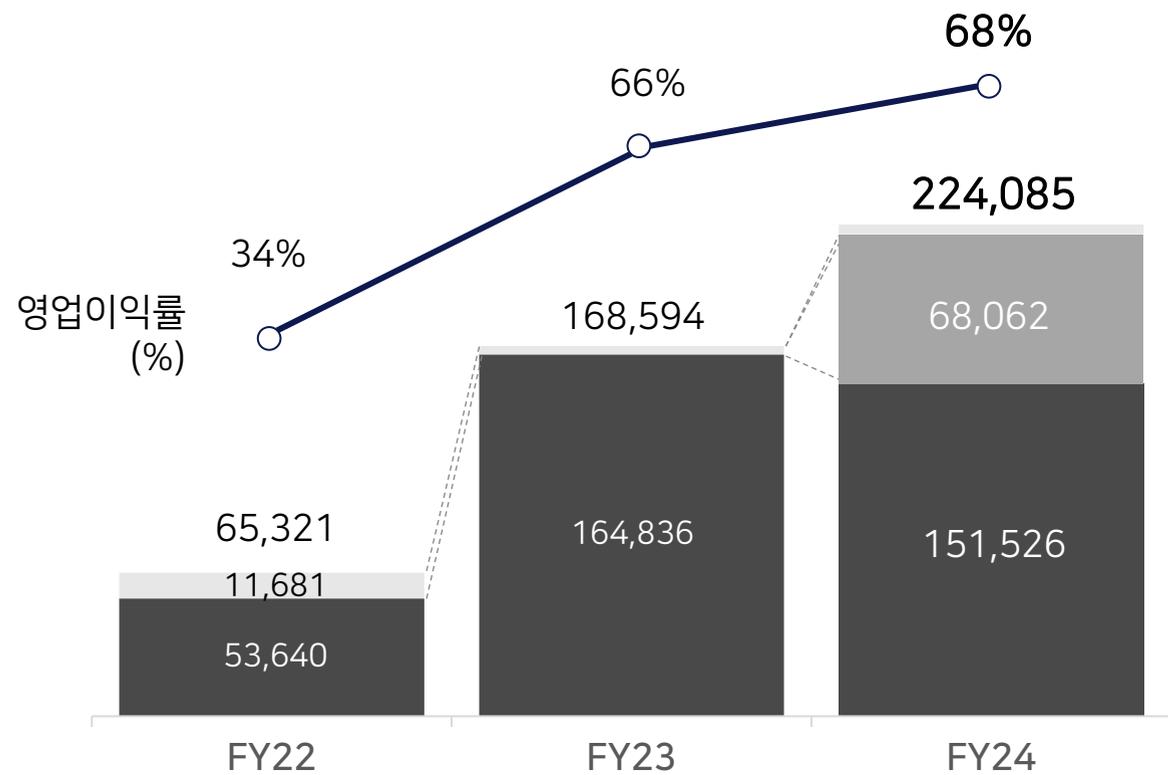
스텔라 블레이드

출시일	2024년 4월 26일
장르	액션 어드벤처
플랫폼	PS5, PC (2025년 6월 확장)
퍼블리셔	Sony Interactive Entertainment
지역	글로벌
매출	681억원 ('24)

'24년 연간 영업수익 및 영업이익 역대 최고 기록

연간 재무실적 추이 (영업수익 & 영업이익률)

(단위 : 백만원, %)

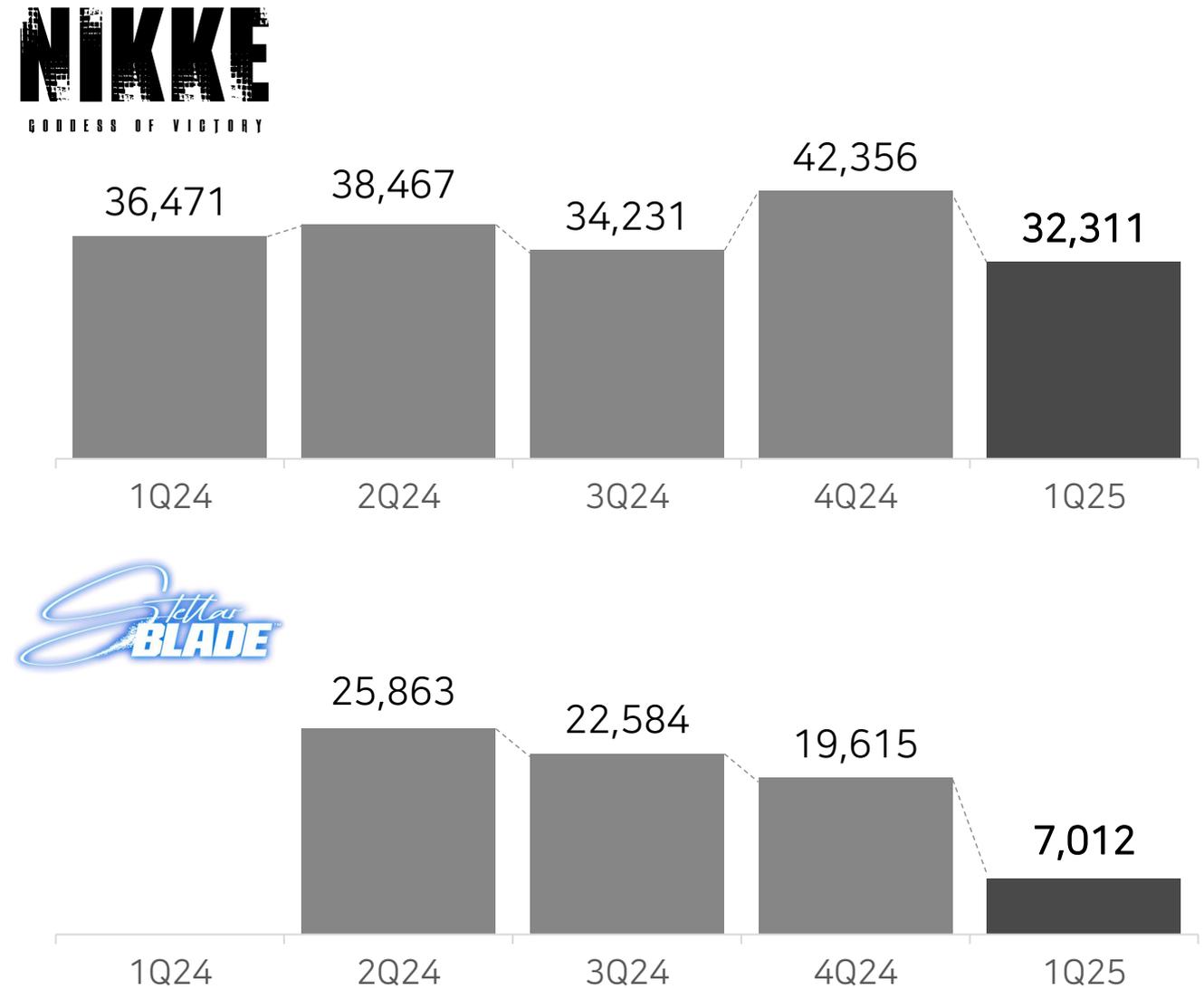


	FY22	FY23	FY24
영업이익	22,180	111,063	152,676
당기순이익	20,393	106,691	147,973



'24 ~ '25년 영업수익 분기 별 breakdown

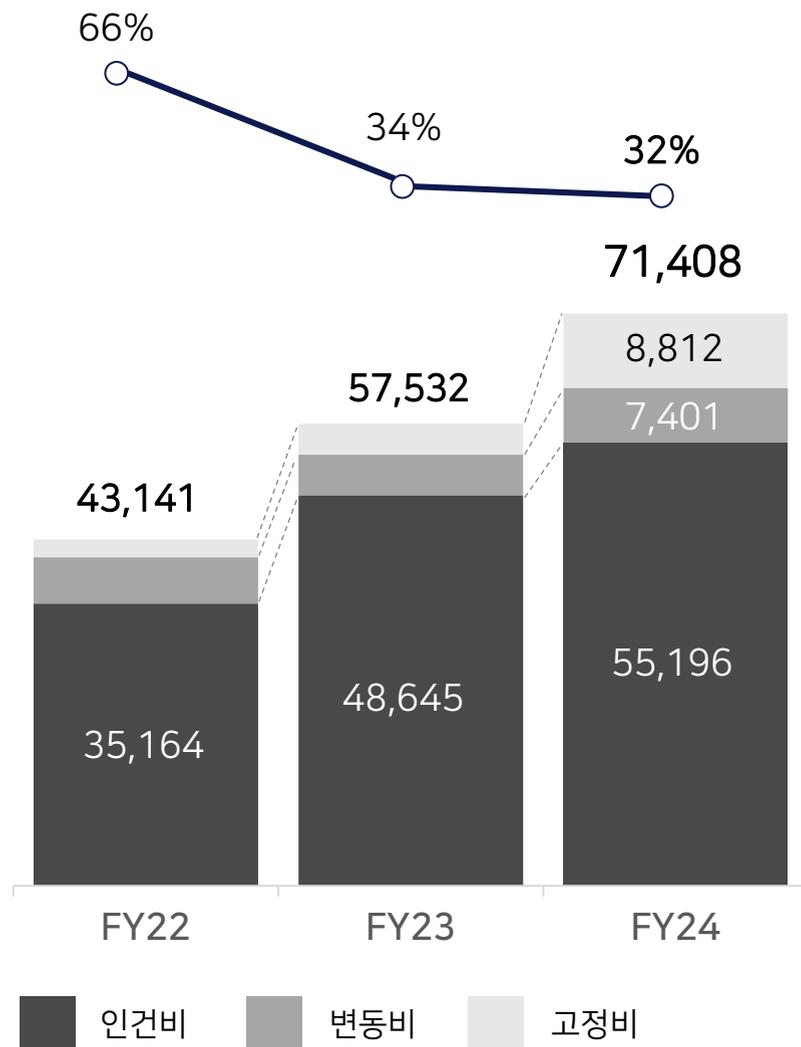
(단위 : 백만원)



간소한 비용구조, 효율 중심의 개발 문화

연간 및 분기 별 영업비용 추이 ('22 ~ '25)

매출 대비 영업 비용 (%) (단위 : 백만원, %)



(단위 : 백만원, %)

	2023	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	2024	1Q25	영업비용 내 비중 (FY24)
1 인건비	48,645	9,123	17,199	19,083	9,790	55,196	9,845	77%
급여 ¹	28,889	7,325	7,640	8,586	8,776	32,327	10,329	45%
상여 등 ²	19,756	1,798	9,457	10,599	1,014	22,868	(484)	(32%)
2 변동비 ³	5,058	686	890	833	4,993	7,401	2,308	11%
3 고정비 ⁴	3,829	1,631	2,107	2,525	2,549	8,812	3,831	12%
총 인원 추이 ⁵	289	296	309	314	322	322	326	

 SHIFT UP



02

IP Highlights

NIKKE

GODDESS OF VICTORY

Stellar
BLADE
스텔라 블레이드

점차 치열해지는 서브컬처 게임 시장 경쟁

❖ '24년 서브컬처 게임 시장 경쟁 구도



❖ 3가지 핵심 시장 트렌드

- 01

지속 성장하는 서브컬처 게임 시장

- '23년 대비 '24년 연간 약 23% 성장'

- 02

Cannibalization 현상 발생

- 일부 대형 서브컬처 게임들의 연간영업 수익 (YoY) 약 20%~30% 감소

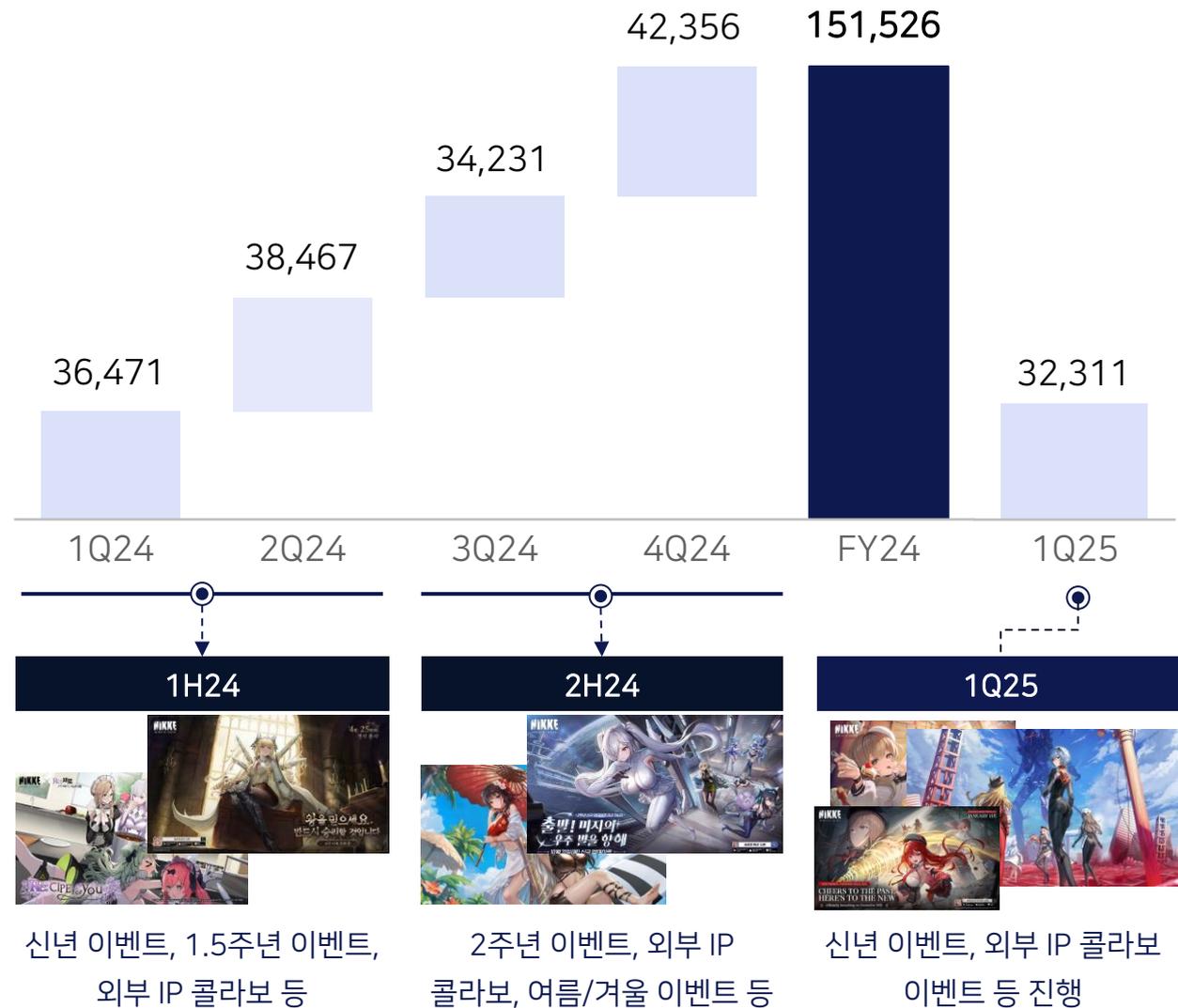
- 03

점차 높아지는 유저 눈높이

- 출시 이후 6개월 이상 살아남는 신작 극소수

<승리의 여신: 니케>만의 매력으로 시장 입지 구축, 장기 흥행 가능성 확인

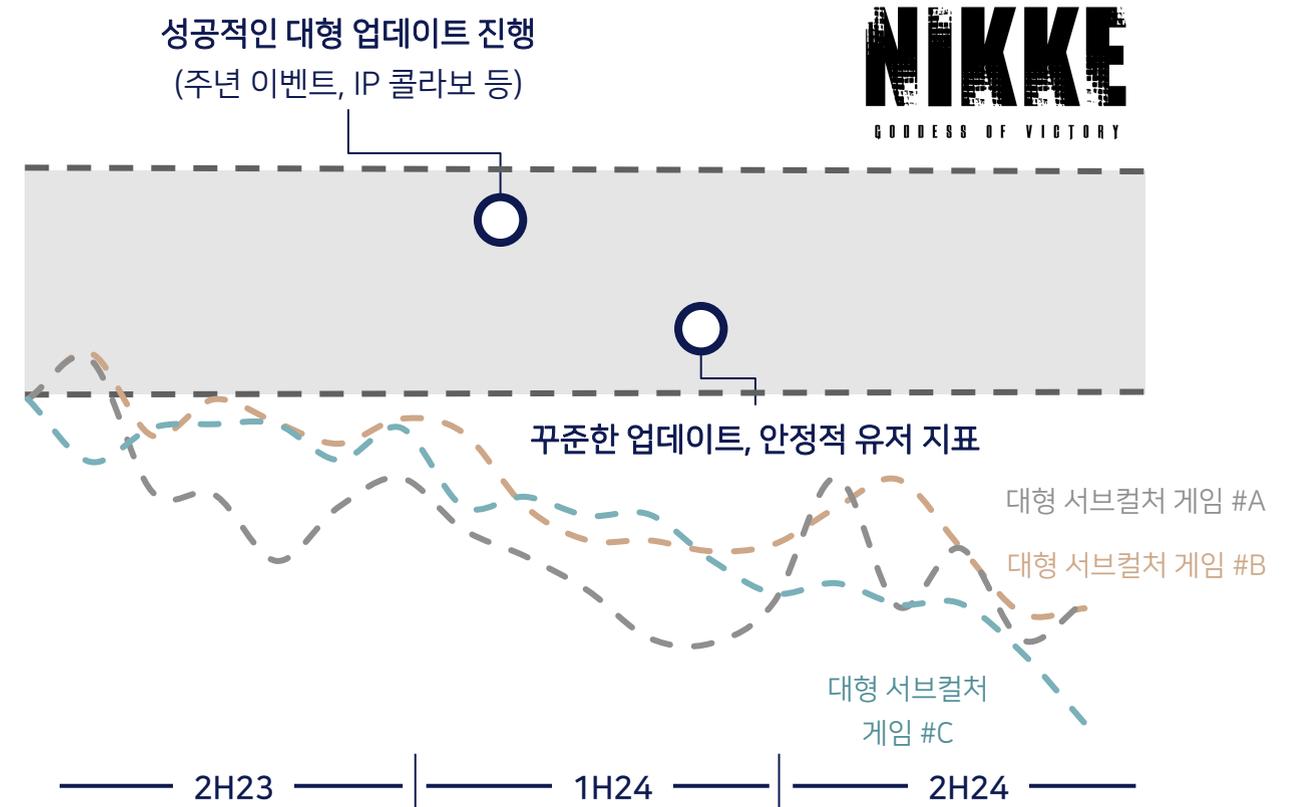
❖ <승리의 여신: 니케> 영업수익 추이



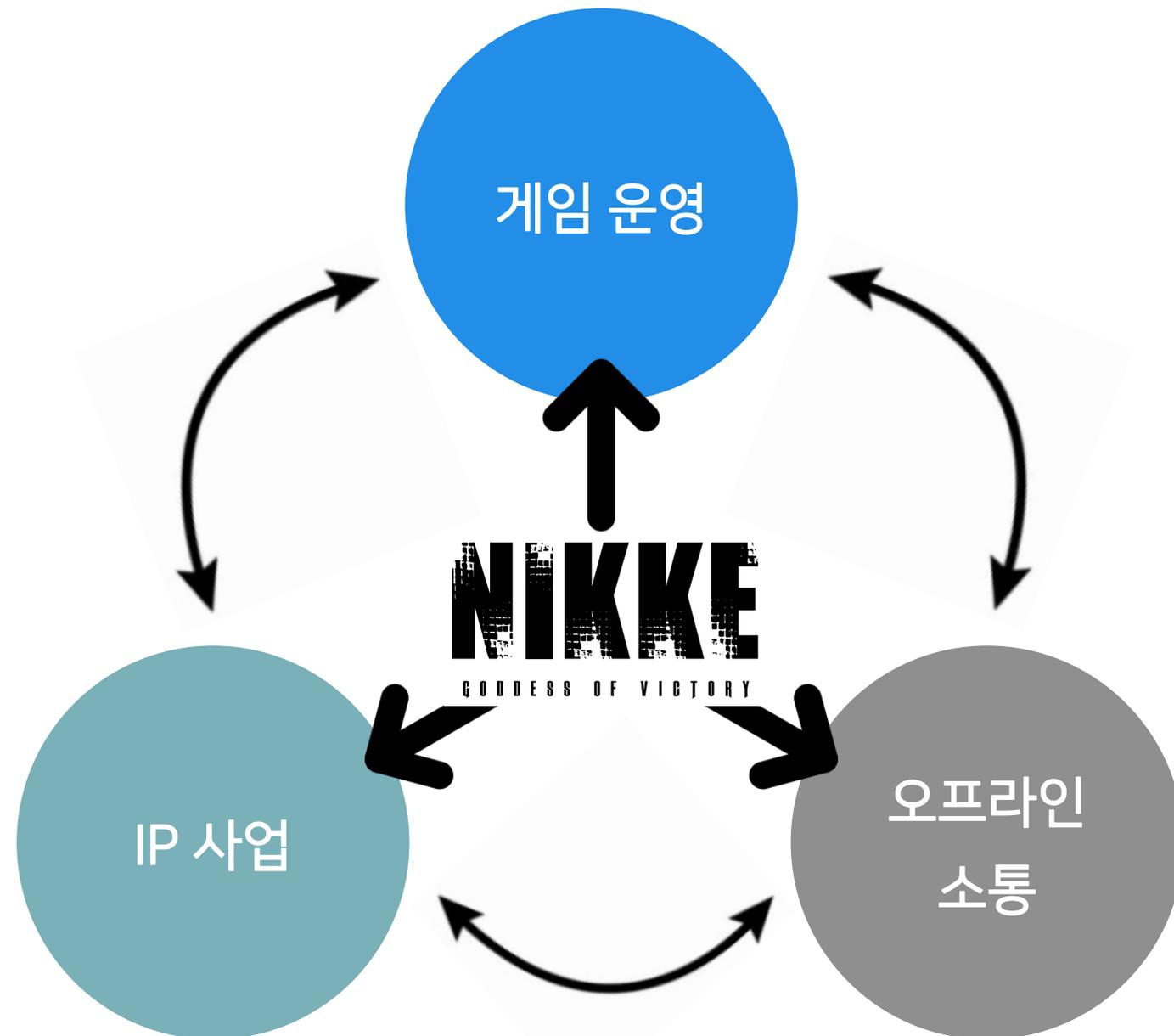
❖ 서브컬처 게임 경쟁 구도

다른 작품과 무관하게, <승리의 여신: 니케>는 순항 중

MAU¹ (월간 유저 지표) Index 추이²



'25년 Outlook: 안정적인 게임 운영 기반, 선순환 구조 확립



게임 운영

밀도 있게 준비한 콘텐츠 기반, 유저 지표를 안정적으로 유지해 나갈 계획

- 각종 주년 이벤트, 계절 이벤트, 외부 IP 콜라보 등 활발히 진행

IP 사업

유저들의 뜨거운 관심과 사랑 기반, 굿즈 판매 등 MD 사업 점진적 확대

- 온/오프라인 매장, 팝업 스토어 등을 통해 IP 기반 굿즈 판매

오프라인 소통

일본 현지 주년 행사, 글로벌 게임쇼 등 오프라인 행사를 통해 유저들과 교감

- 주년 행사, 日 TGS¹, 미국 Anime Expo, AGF² 등 '24년 오프라인 행사 총 13회 참가
- 유저 2차 창작 등 오프라인 커뮤니티 활성화 → IP에 대한 관심과 사랑 확대

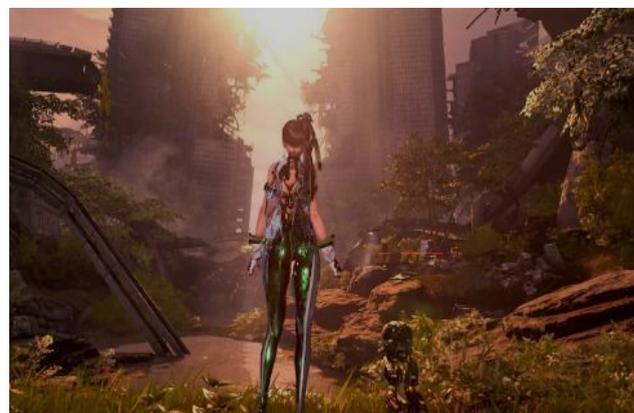
<스텔라 블레이드>의 압도적인 흥행 지표, 글로벌 AAA IP에 걸맞는 수상 실적

AAA급 콘솔 게임 경험

글로벌 유저들의 눈높이에 맞는 대형 프랜차이즈 IP



내러티브 중심의 독창적인 IP 세계관



자유로운 탐험이 가능한 인게임 세계관



최적화된 그래픽 렌더링



놀라운 비주얼과 스타일리시한 액션

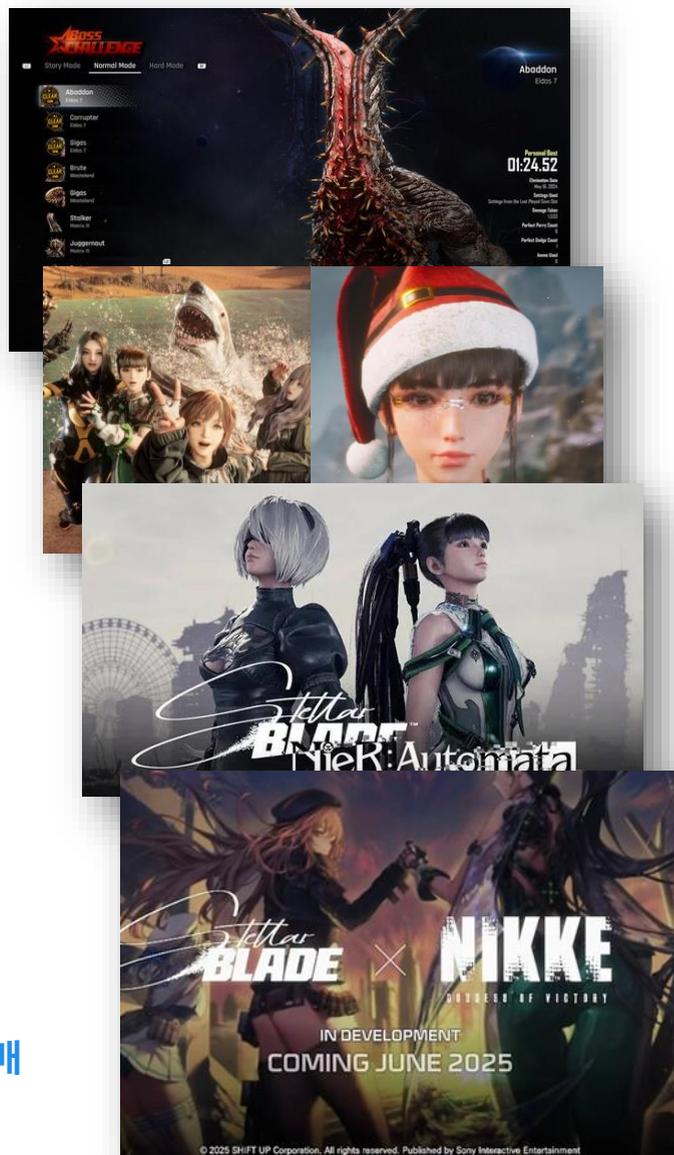
'24년 수상 실적



라이브 서비스 게임과 같은 콘텐츠 업데이트, 이를 기반으로 형성된 강력한 글로벌 팬덤

대규모 고품질 콘텐츠의 지속적인 업데이트

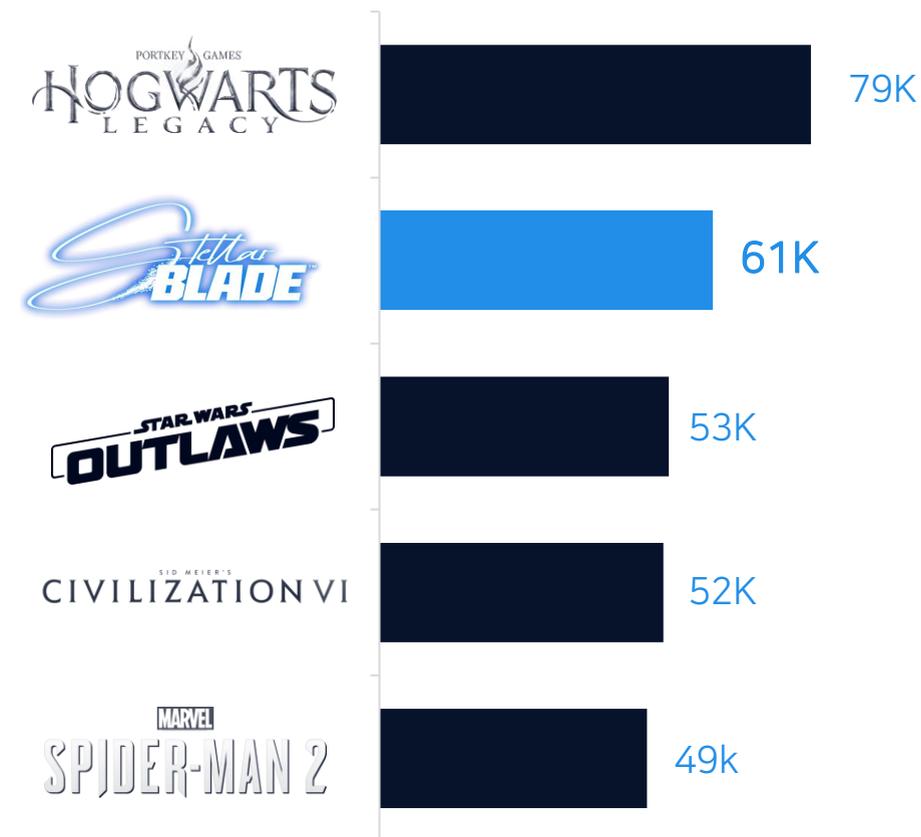
- '24년 5월
 - 보스 챌린지 모드 추가
 - 무료 의상/스킨 5종 추가
- '24년 6월
 - 무료 의상/스킨 2종 추가
- '24년 7월
 - 여름 휴양지 콘텐츠 추가 (무료 신규 의상 2종 포함)
- '24년 10월
 - PS5 Pro 지원 추가
 - <NieR: Automata> DLC
- '24년 11월
 - 포토 모드 추가
 - 무료 의상/스킨 4종 추가
- '24년 12월
 - 크리스마스 업데이트 (무료 신규 의상 3종 포함)
- '25년 6월 (예정)
 - <스텔라 블레이드> PC버전 발매
 - <승리의 여신: 니케> DLC



강력한 글로벌 팬덤과 바이럴

'Reddit' 커뮤니티 랭킹 상위 3%

reddit 커뮤니티 순위 (rank by size)
(주요 AAA급 게임 타이틀)





 **SHIFT UP**

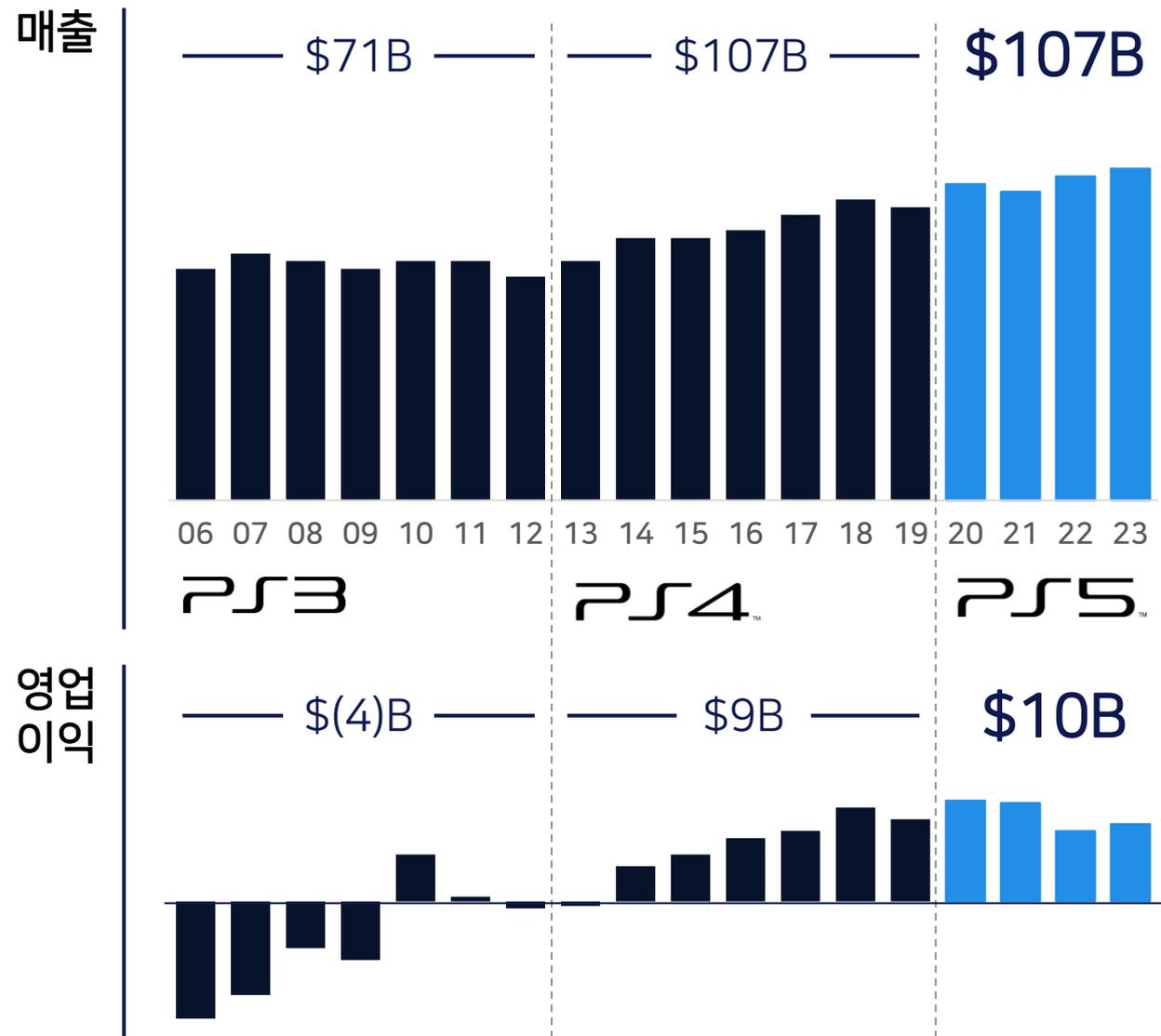
03

Industry Trend

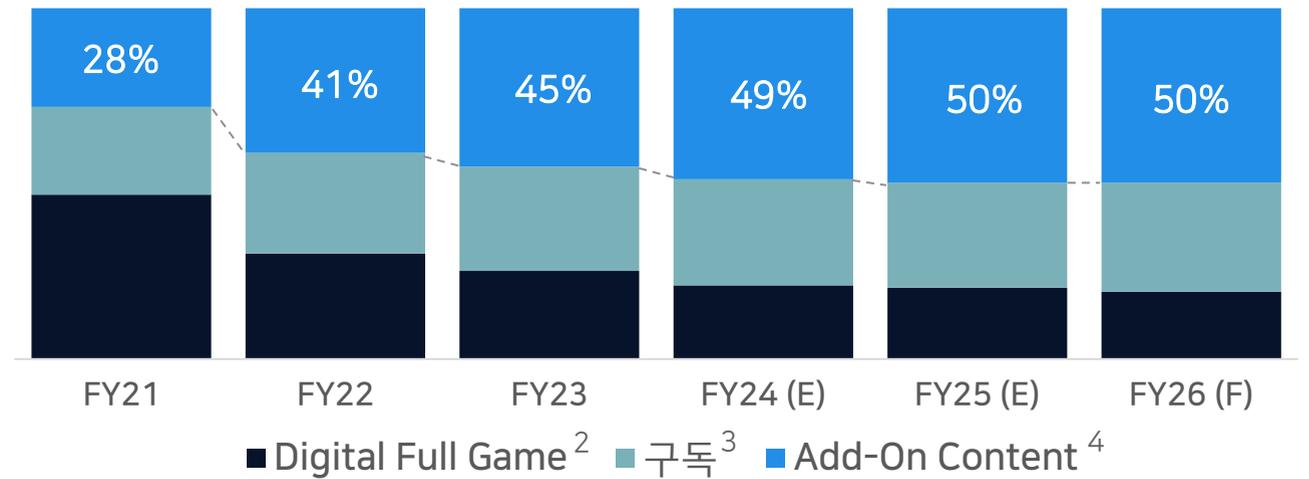
[비디오게임 산업] 최고 품질의 게임을 라이브 서비스로 제공하는 것이 점차 중요

AAA 싱글 게임의 성장 둔화에도 불구하고, PS5 매출 역대 최고

라이브 서비스 영역으로의 산업 패러다임 전환 가속화



글로벌 게임 산업¹ 내 매출 유형 별 비중 변화 전망 ('21 ~ '26F)



비즈니스 모델 별 PS5 투자 계획⁵



[모바일게임 산업]

점차 치열해지는 경쟁 속, 살아남은 게임만 살아남는 구조

1 산업 내 경쟁 심화

- '24년 한해 한국 시장 내 신작 서브컬처 게임 10개 이상 출시
- '25년 및 이후에도 5개 이상의 대형 서브컬처 게임 신작 출시 전망

2 점차 높아지는 출시 비용 규모

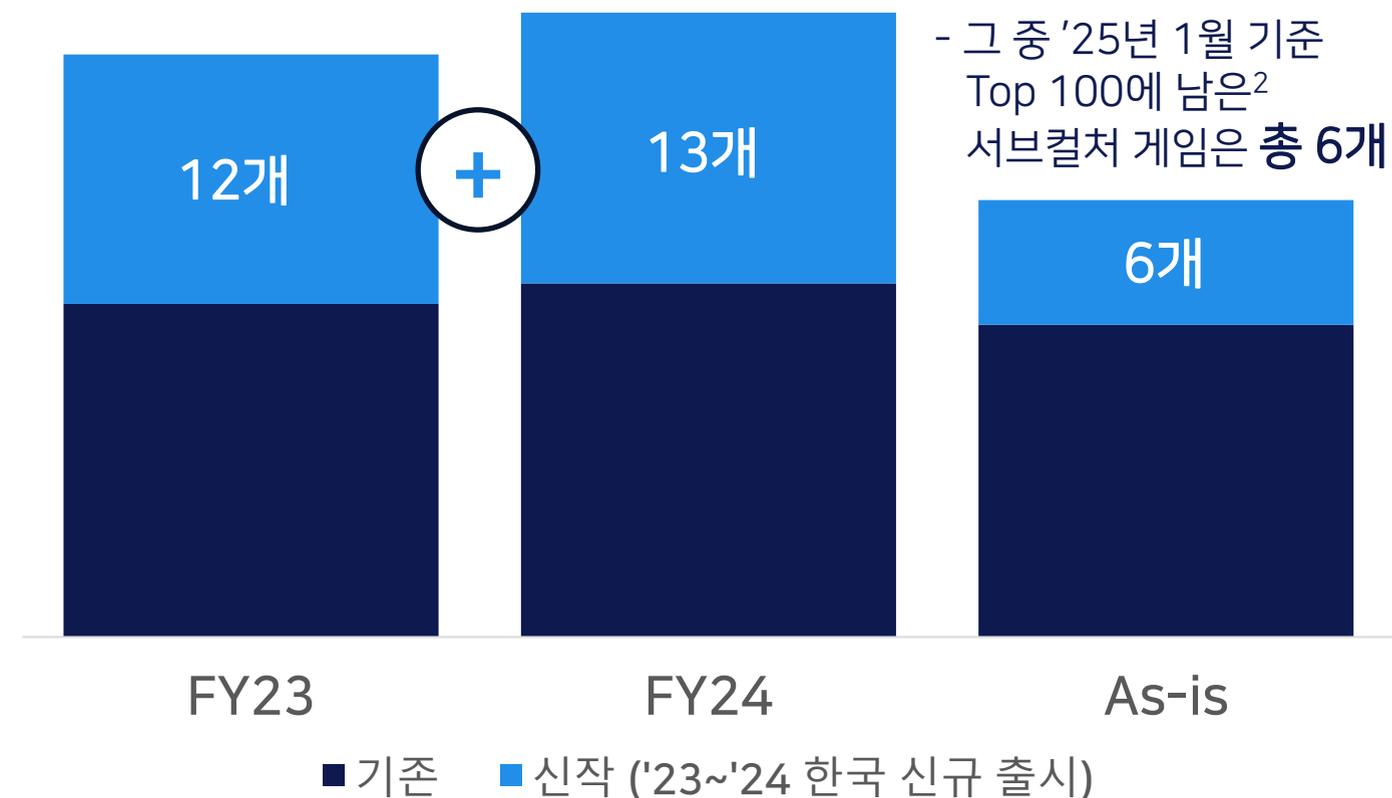
- 높아지는 글로벌 유저들의 눈높이
- 이에 따라 높아지는 개발비, 마케팅비 등

쏟아지는 신작 중, 살아남는 게임들은 극소수

- '23~'24년 한국 신규 출시 이후, 모바일 마켓 매출 순위 Top 100 진입 성과¹를 거둔 서브컬처 게임은 총 25개



- 그 중 '25년 1월 기준 Top 100에 남은² 서브컬처 게임은 총 6개





 SHIFT UP

04 Strategy

주요 전략

오랜 기간 큰 사랑을 받는 게임



합리적인 경영

01 글로벌 유저들이 사랑하는 게임

02 라이브 서비스의 가능성

03 최신/최고 퀄리티의 게임



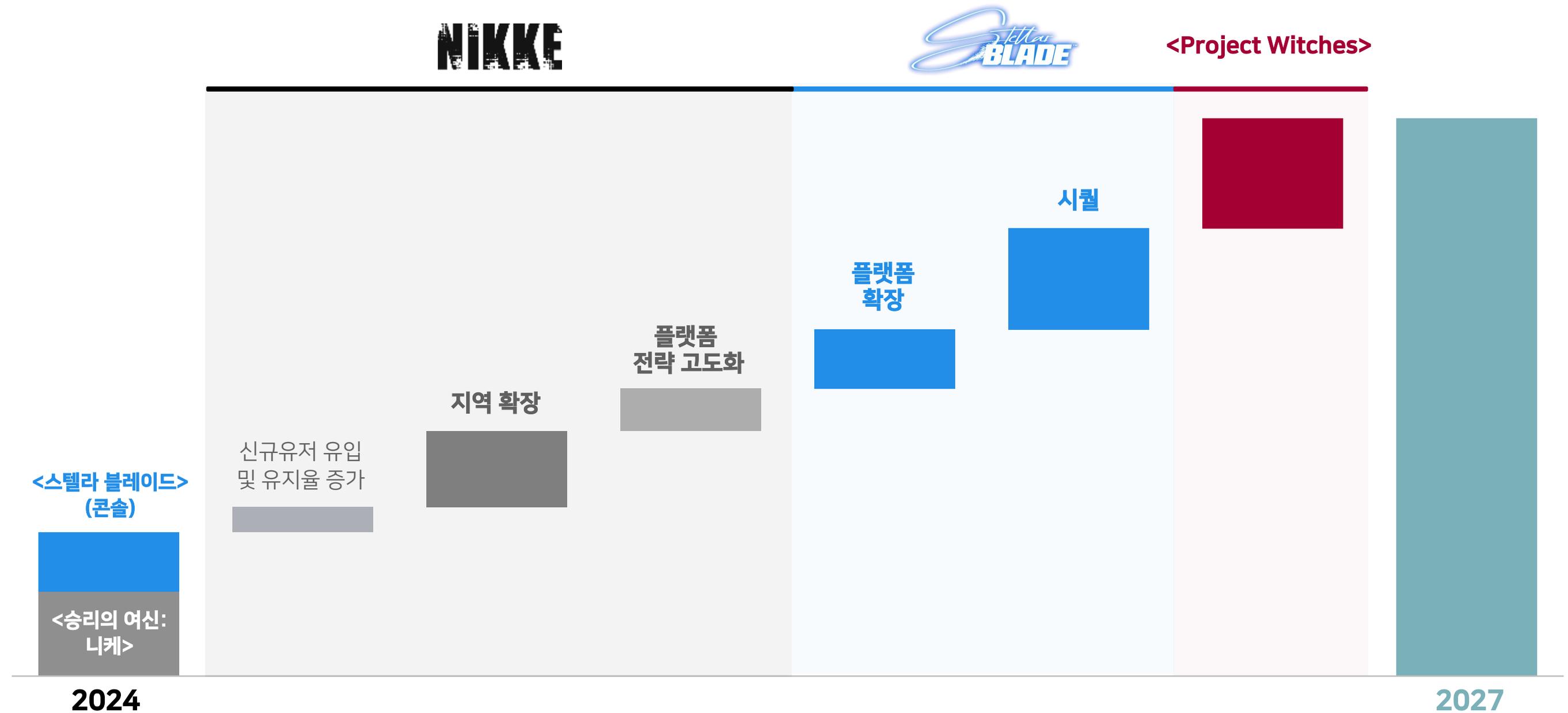
<Project Witches>

04 개발 중심의 조직 문화

05 밀도 높은 개발 관리

06 기술 기반 개발 효율성 향상

가시성 높은 IP 확장 계획



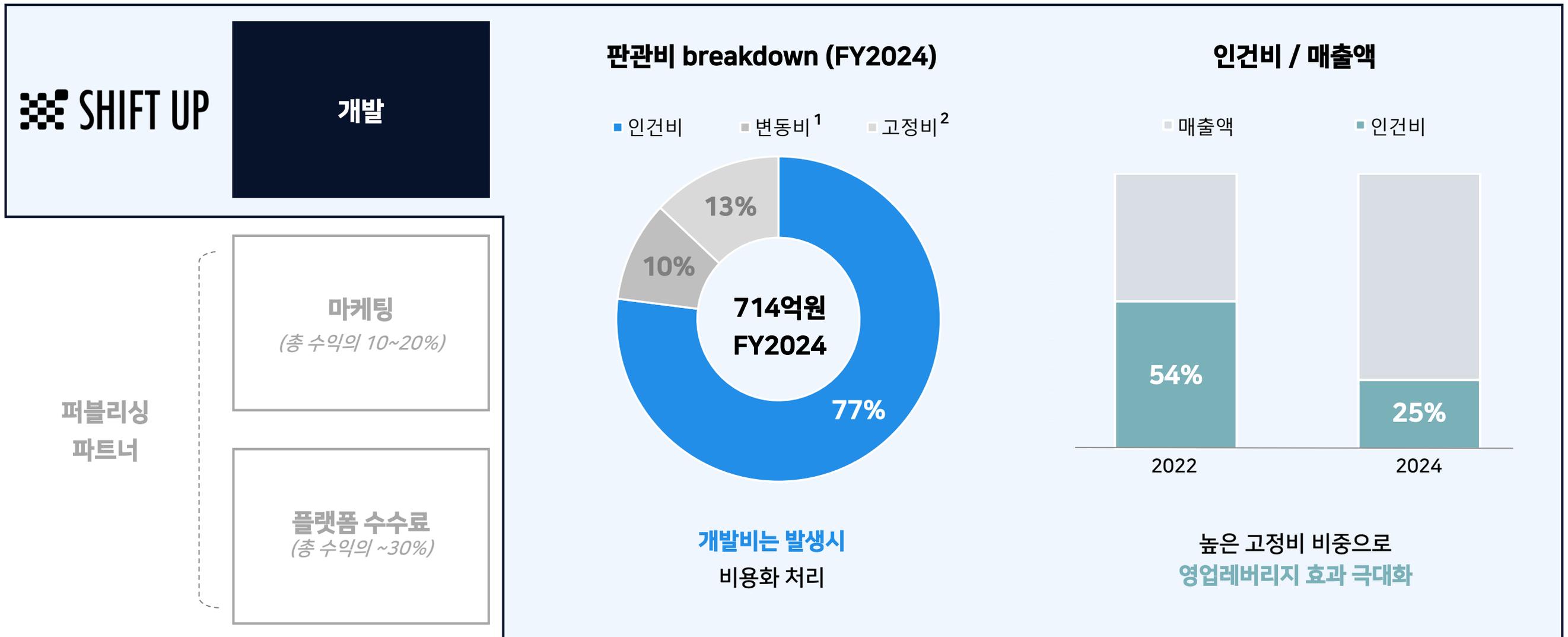
 **SHIFT UP**



Appendix

[참고] 비용구조

주요 비용구조



[참고] 요약 재무제표

❖ 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	제 12 (전) 기	제 13 (당) 기
자산총계	803,832	839,127
유동자산	768,172	803,763
비유동자산	35,660	35,364
부채총계	39,428	48,184
유동부채	28,586	38,008
비유동부채	10,842	10,177
자본총계	764,404	790,943
자본금	11,667	11,697
자본잉여금	527,437	529,611
이익잉여금	219,071	245,917
기타포괄손익	(51)	(51)
자본조정 등	6,281	3,770
부채와 자본총계	803,832	839,127

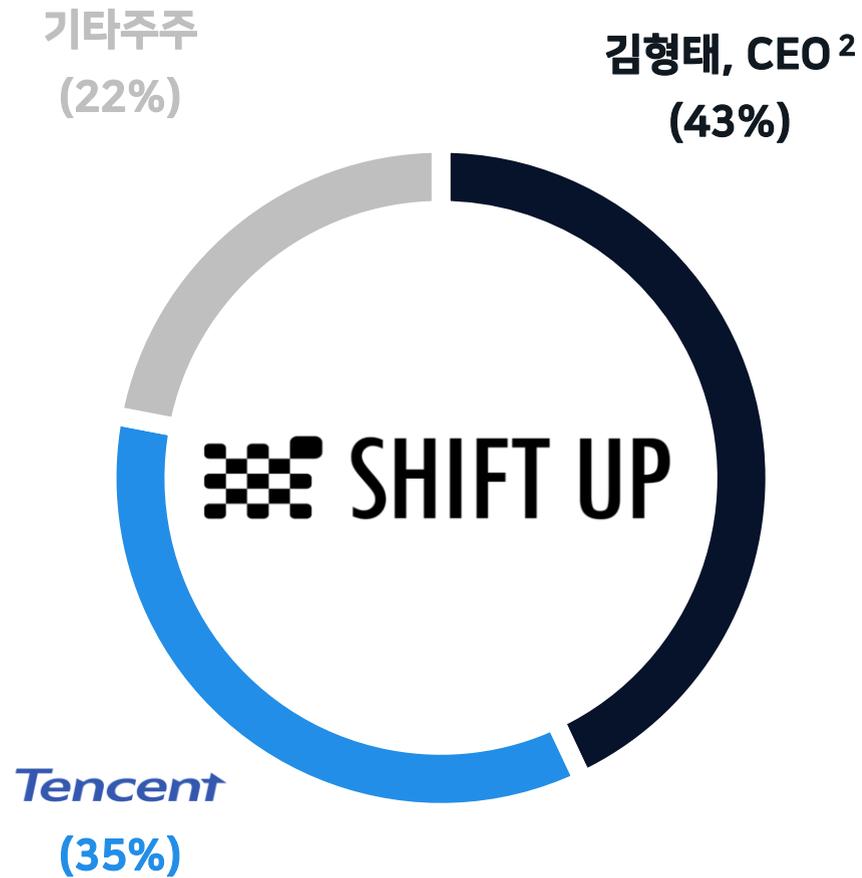
❖ 손익계산서

(단위 : 백만원)

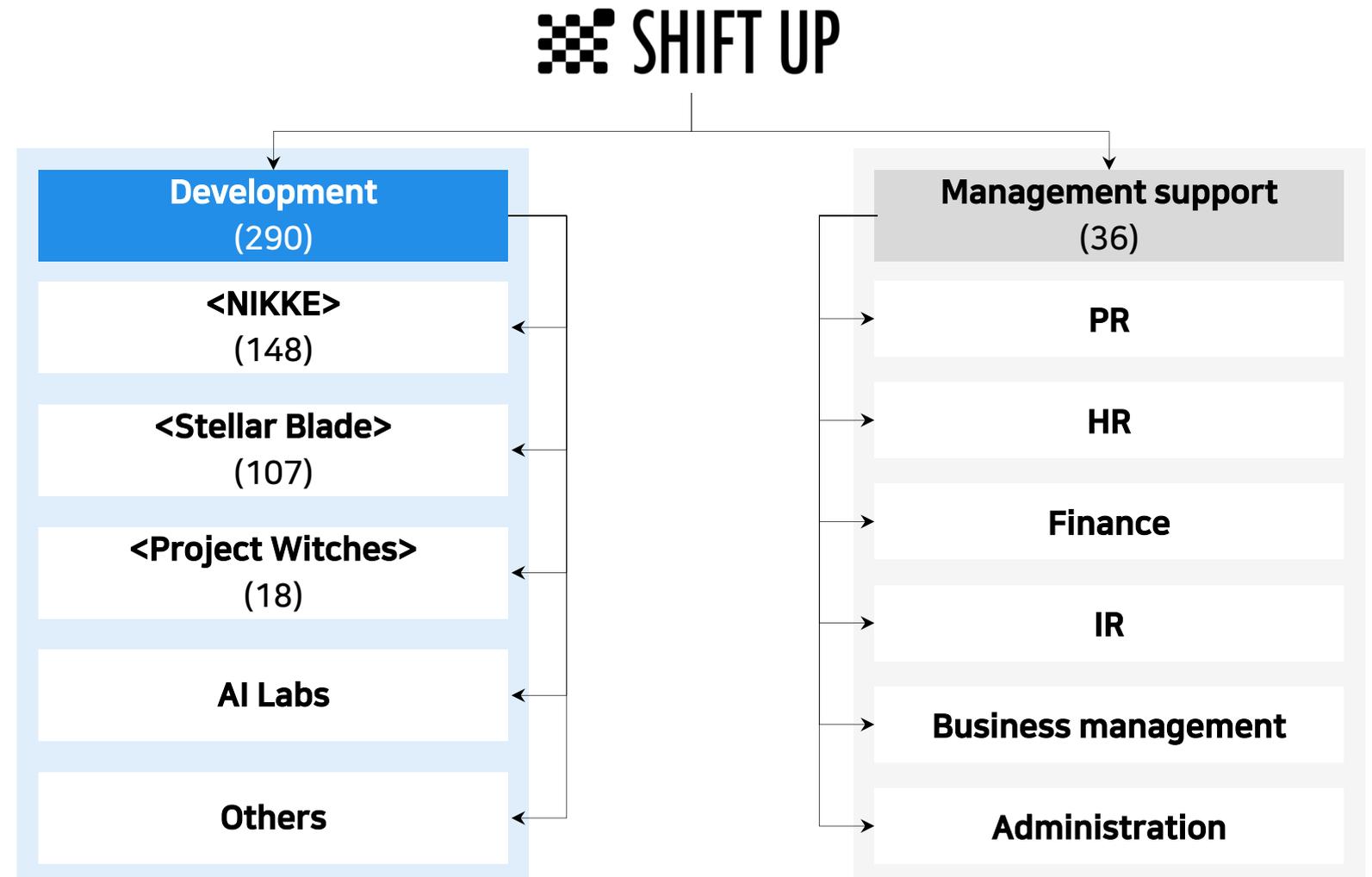
구 분	FY23	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	FY24	1Q25
영업수익	168,594	37,376	65,202	58,018	63,490	224,085	42,235
영업비용	57,532	11,440	20,195	22,441	17,332	71,408	15,983
영업이익	111,063	25,935	45,007	35,577	46,157	152,676	26,251
영업외수익	7,624	3,643	2,843	3,640	23,927	34,053	9,458
영업외비용	4,337	356	730	7,394	(539)	7,941	4,063
법인세차감전 순이익	114,349	29,222	47,120	31,824	70,623	178,789	31,646
법인세비용	7,659	4,523	6,859	8,340	11,094	30,815	4,800
당기순이익	106,691	24,700	40,260	23,484	59,530	147,973	26,846

[참고] 주주구성 및 조직도

주주구성¹



조직도³



[참고] 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