

2025년 2분기 실적 자료

2025.08.11



Disclaimer

본 자료에 포함된 재무실적 및 영업성과는 가결산 재무제표 기준으로 투자자 편의를 위하여 작성된 것으로
향후 최종 결산 결과에 따라 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

당사는 본 자료에 서술된 재무실적 및 영업성과의 정확성과 완전함을 보장하지 않으며,
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.

Contents

- 01. '25년 2분기 Highlight
- 02. 실적요약
- 03. 영업수익
- 04. 영업비용
- 05. 영업이익 및 분기순이익
- 06. Q&A

Appendix

- 요약 재무제표

01. '25년 2분기 Highlight

1

창사 이래 역대 최고 실적¹ 달성

2분기 영업수익 1,124억원

2분기 영업이익 682억원

<승리의 여신: 니케>

유저 트래픽을 중심으로 안정적인 운영 중

<승리의 여신: 새로운 희망²>

중국 시장에 성공적으로 출시

주요 캐릭터 위주의 빠른 업데이트로

콘텐츠 볼륨 확대 중

2

AAA 게임의 역사를 새롭게 쓴
<스텔라 블레이드>

PC 버전의 성공적인 론칭

- 1) 스팀 출시 3일만에 판매량 100만장 돌파
- 2) 전체 플랫폼 (PS5 & PC) 누적 판매량 300만장 돌파³

글로벌 플래그십 AAA 프랜차이즈
IP로 공고히 자리매김

- 1) 스팀 최대 동시접속자 20만명 육박, 역대 최고 기록⁴
- 2) 스팀 긍정 리뷰 98%로 압도적 긍정 평가⁵

02. 실적 요약

2분기 경영 실적 보고

❖ '25년 2분기 영업수익 1,124억원, 영업이익 682억원, 분기순이익 513억원

- 분기 역대 최고 실적 달성, YoY / QoQ 대비 각각 72.4% / 166.1% 증가

(단위 : 백만원, %)

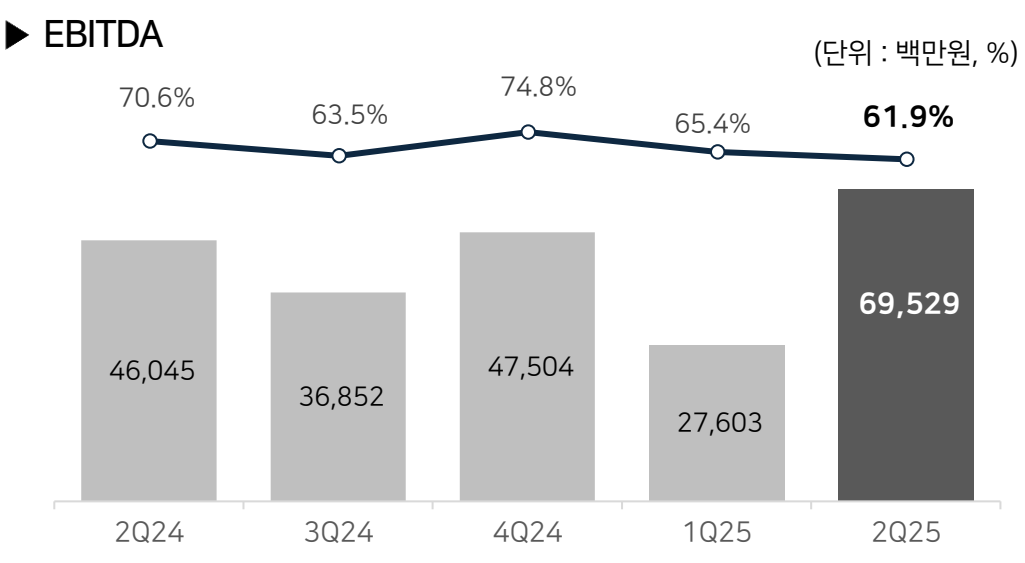
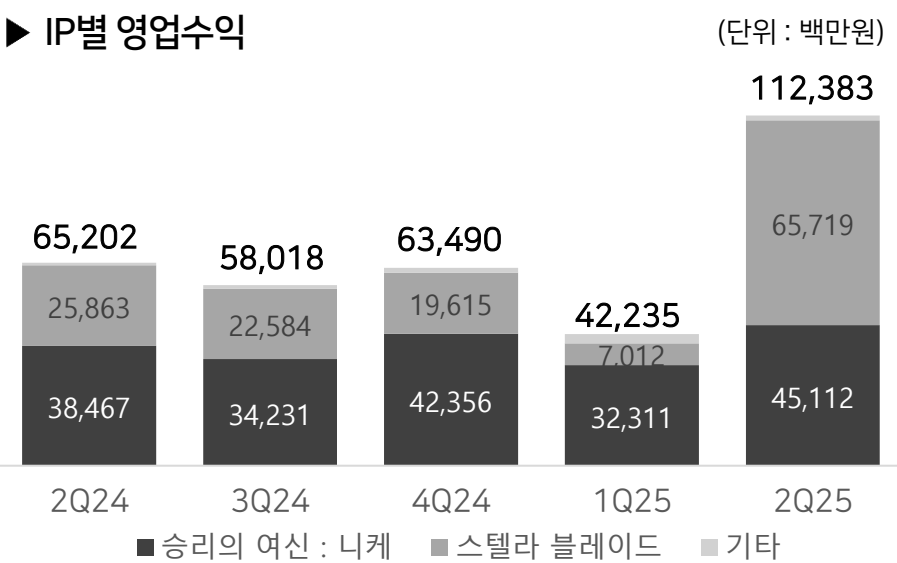
구분	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	증감률	
						YoY	QoQ
영업수익	65,202	58,018	63,490	42,235	112,383	72.4%	166.1%
승리의 여신 : 니케	38,467	34,231	42,356	32,311	45,112	17.3%	39.6%
스텔라 블레이드	25,863	22,584	19,615	7,012	65,719	154.1%	837.3%
기타	871	1,202	1,519	2,912	1,552	78.1%	-46.7%
영업비용	20,195	22,441	17,332	15,983	44,167	118.7%	176.3%
영업이익	45,007	35,577	46,157	26,251	68,215	51.6%	159.9%
영업이익률	69.0%	61.3%	72.7%	62.2%	60.7%	-8.3%(p)	-1.5%(p)
영업외손익	2,113	(3,754)	24,466	5,395	(5,629)	-366.4%	-204.3%
법인세차감전순이익	47,120	31,824	70,623	31,646	62,586	32.8%	97.8%
분기순이익	40,260	23,484	59,530	26,846	51,306	27.4%	91.1%
분기순이익률	61.7%	40.5%	93.8%	63.6%	45.7%	-16.0%(p)	-17.9%(p)

03. 영업수익

2분기 경영 실적 보고

❖ '25년 2분기 영업수익 1,124억원 (QoQ +166.1%, YoY +72.4%)

- <승리의 여신: 니케>: 연간 계획에 부합하는 분기 실적 시현
 - [글로벌] 'UNBREAKABLE SPHERE' 2.5주년 업데이트, <승리의 여신: 니케> x <스텔라 블레이드> 콜라보에 대한 유저들의 긍정적인 반응 확인
 - [중국] <승리의 여신: 새로운 희망> 성공적인 초반 지표로 시장 진입
- <스텔라 블레이드>: 국내 개발 AAA 싱글 패키지 게임 역사상 가장 성공적인 성과, PC 버전 글로벌 매출 순위 1위를¹ 달성하며 K-게임 위상 제고
 - 현재까지 모든 소니 (PS) PC 사업 성과 (최고 동시 접속자 수) 중 역대 최고의 성과; 2위와의 격차 2배 이상 (19.2만명 vs. 7.7만명)²
 - 국내 게임 중 최단 기간 (스팀 출시 직후 3일) 스팀 100만장 판매 돌파, 본편 기준 전체 플랫폼 (PS5 + PC) 누적 판매량 300만장 돌파



04. 영업비용

2분기 경영 실적 보고

❖ '25년 2분기 영업비용 442억원 (QoQ +176.3%, YoY +118.7%)

- 인건비는 성과 인센티브 지급 등으로 전분기 대비 66억원 증가한 164억원
- 변동비는 <스텔라 블레이드> 관련 지급수수료 증가로 254억원
- 고정비는 전분기 일시 인식 비용 (외주비) 효과가 제거되며 전분기 대비 15억원 감소한 23억원

(단위 : 백만원, %)

구분	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	증감률 (YoY)	증감률 (QoQ)
영업비용	20,195	22,441	17,332	15,983	44,167	118.7%	176.3%
인건비 ¹	17,198	19,083	9,790	9,845	16,441	-4.4%	67.0%
변동비 ²	890	833	4,993	2,307	25,408	2755.9%	1001.0%
고정비 ³	2,107	2,525	2,549	3,831	2,318	10.0%	-39.5%

※ 분기별 인원 현황⁴

(단위 : 명, %)

구분	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	증감률 (YoY)	증감률 (QoQ)
전체 인원	309	314	322	326	340	10.0%	4.3%
개발	276	278	286	290	302	9.4%	4.1%
임원 / 경영지원	33	36	36	36	38	15.2%	5.6%

05. 영업이익 및 분기순이익

2분기 경영 실적 보고

❖ '25년 2분기 영업이익 682억원 (QoQ +159.9%, YoY +51.6%) / 분기순이익 513억원 (QoQ 91.0%, YoY 27.4%)

- 영업외손익은 2분기 환율 하락에 따라 외화환산손실 발생

(단위 : 백만원, %)

구분	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	증감률	
						YoY	QoQ
영업이익	45,007	35,577	46,157	26,251	68,215	51.6%	159.9%
영업이익률	69.0%	61.3%	72.7%	62.2%	60.7%	-8.3%(p)	-1.5%(p)
영업외손익	2,113	(3,754)	24,466	5,395	(5,629)	-366.4%	-204.3%
법인세차감전순이익	47,120	31,824	70,623	31,646	62,586	32.8%	97.8%
법인세비용	6,860	8,340	11,094	4,800	11,280	64.5%	135%
분기순이익	40,260	23,484	59,530	26,846	51,306	27.4%	91.0%
분기순이익률	61.7%	40.5%	93.8%	63.6%	45.7%	-16%(p)	-17.9%(p)

06. Q&A

<승리의 여신: 니케>

Q.1 : <승리의 여신: 니케>의 '25년 2분기 성과에 대한 리뷰?

A.1 : '25년 2분기, <승리의 여신: 니케> (글로벌)은 안정적인 유저 지표 및 라이브 서비스 전략에 기반하여 긍정적인 분기 성과를 시현했습니다. <승리의 여신: 새로운 희망> (중국)은 성공적으로 시장에 진입하였으며, 이에 힘입어 <승리의 여신: 니케> IP의 2분기 성과는 전년 동기 대비 17.3% 상승한 451억원을 기록하였습니다.

4~5월에 진행된 2.5주년 이벤트와, 6월 자사 IP <스텔라 블레이드>와의 콜라보를 통해 유저 지표 (MAU)는 견조한 흐름을 유지할 수 있었습니다. 특히, 6월 <스텔라 블레이드> 콜라보를 통해 선보인 신규 픽업 캐릭터 '이브' 및 '레이븐'과 미니 게임, 스토리 이벤트가 글로벌 유저들로부터 큰 호응을 얻으며 자사 IP간의 크로스 콜라보에 대한 긍정적인 반응을 재차 확인할 수 있었습니다.

<승리의 여신: 새로운 희망>(중국)은 5월 22일 중국 시장에 정식 출시, 이후 '도로시', '모더니아', '헬름' 등 인기 캐릭터를 순차적으로 선보이며 우수한 초기 유저 지표들과 함께 중국 시장에 안착하였습니다.

Q.2 : <승리의 여신: 니케>의 '25년 하반기 기대 성과는?

A.2 : '25년 하반기 중 계절 이벤트와 3주년 이벤트 등 주요 업데이트를 통해 다양한 신규 콘텐츠들을 선보일 예정입니다. 글로벌 유저분들의 뜨거운 성원에 힘입어 다채롭고 매력적인 콘텐츠 업데이트와 연계 마케팅을 준비하고 있고, <승리의 여신: 니케> IP 세계관의 확장과 다양한 MD판매 전개를 지속적으로 이어 나갈 계획입니다.

출시 3년 차에 접어들며 <승리의 여신: 니케> 유저들과의 관계가 점차 견고 해지며 'evergreen'한 게임으로서 자리 잡아가고 있다고 판단하고 있습니다. 유저들의 애정에 보답하기 위해, 유저들의 목소리에 늘 귀 기울이고 양질의 콘텐츠를 제공해 나갈 것이며, 진심이 전해질 수 있도록 노력하겠습니다. '25년 하반기 <승리의 여신: 니케> 기대 성과는 작년 동기와 유사한 수준을 목표로 하고 있습니다.

06. Q&A

<스텔라 블레이드>

Q.1 : <스텔라 블레이드> 의 2분기 성과 리뷰는?

A.1 : <스텔라 블레이드> PC 버전은 글로벌 AAA IP 역사상 가장 성공적인 플랫폼 확장 중 하나였다는 평가를 받으며 '25년 6월 12일 출시되었습니다. 국내 개발 게임 중 최단기간(3일) 스팀 판매 100만장을 돌파하며 글로벌 흥행작 대열에 합류함으로써 명실공히 플래그십 AAA IP로 자리매김 하였습니다. 이와 함께 <스텔라 블레이드>의 2분기 영업수익은 전년 동기(YoY) 대비 154.1% 증가한 657억 원을 기록하였습니다.

<스텔라 블레이드> PC 버전 출시 이후, 스팀 최대 동시 접속자 수 20만 명에 육박, 유저 평가 '압도적으로 긍정적 (98% 이상 유저 추천)'을 달성하였고, 이는 매우 괄목할 만한 수치입니다. 특히 지금까지의 소니 (PlayStation)의 대표 타이틀인 <고스트 오브 쓰시마> (스팀 최고 동시 접속자 수 7.7만명), <갯오브워> (7.3만명), <스파이더맨> (6.6만명), <호라이즌: 제로던> (5.7만명), 그리고 <라스트오브어스> (3.7만명) 등 글로벌 대형 AAA 프랜차이즈 IP와 비교해 보아도 당사의 <스텔라 블레이드> PC버전은 최소 2배에서 최대 5배 더 큰 성과를 거두면서 역대 최고의 PS 독점 출시 IP의 PC 사업 성과를 기록하였습니다.

PS5 버전의 <스텔라 블레이드>가 AAA IP로서 콘솔 시장에 성공적으로 안착한 데 이어, 게임 최적화 · 편의성 강화 · 콘텐츠 보완 · 시장 맞춤형 마케팅 등 시프트업 고유의 개발 역량을 통해 PC 시장에서도 흥행을 이어갈 수 있었습니다. 이로써 당사는 모바일 · PC · 콘솔에서 모두 성공적으로 게임을 개발, 출시한 회사로 거듭났습니다.

Q.2: <스텔라 블레이드> 의 하반기 기대 성과는?

A.2 : <스텔라 블레이드>의 IP 열기는 '25년 하반기에도 꾸준히 이어질 것으로 기대하고 있습니다.

IP 인지도 강화 및 판매량 제고를 위해 향후에도 다양한 활동을 지속해 나갈 예정이며 스팀 플랫폼에서의 위시리스트(wishlist) 감안 시, 아직까지 <스텔라 블레이드> IP를 즐기지 못한 unmet demands가 많다고 판단, 이에 따라 꾸준히 판매가 이어질 것으로 예상합니다.

06. Q&A

<기타 사항>

Q.1 : <Project Spirit> 의 준비 현황은 어떠한지? 시장과의 소통 일정은?

A.1 : '25년 6월, <Project Spirit>의 일러스트 첫 공개와 동시에 개발자 채용을 개시하였으며, 현재 업계 내 뛰어난 인재분들을 적극적으로 모집하고 있습니다. '27년 이후 론칭을 목표로 게임을 개발 중이며, 하반기 중 <Project Spirit>의 개발 방향성에 대해 소통을 진행할 계획에 있습니다.

시프트업의 신규 프로젝트 <Project Spirit>을 향한 유저 및 팬분들의 많은 관심을 부탁드립니다.

Q.2 : 향후 주주환원 정책 방향성은?

A.2 : 정부정책의 변화와 시장 기대치를 면밀하게 살핀 뒤, 주주가치가 실질적으로 제고될 수 있는 주주환원 정책들을 준비하고자 합니다.

지속가능한 주주환원 정책에 기반하여 주주분들께서 보내주시는 신뢰에 보답 할 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

Appendix: 요약 재무제표

2분기 경영 실적 보고

재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	제 12 (전) 기	제 13 (당) 반기
자산총계	803,832	886,012
유동자산	768,172	824,454
비유동자산	35,660	61,558
부채총계	39,428	92,894
유동부채	28,586	81,131
비유동부채	10,842	11,763
자본총계	764,404	793,117
자본금	11,667	11,756
자본잉여금	527,437	531,187
이익잉여금	219,071	297,223
기타포괄손익	(51)	(51)
자본조정 등	6,281	(46,998)
부채와 자본총계	803,832	886,012

손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25
영업수익	65,202	58,018	63,490	42,235	112,382
영업비용	20,195	22,441	17,332	15,983	44,167
영업이익	45,007	35,577	46,157	26,251	68,215
영업외수익	2,843	3,640	23,927	9,458	8,165
영업외비용	730	7,394	(539)	4,063	13,794
법인세차감전 순이익	47,120	31,824	70,623	31,646	62,586
법인세비용	6,860	8,340	11,094	4,800	11,280
분기순이익	40,260	23,484	59,530	26,846	51,306