

# 2024년 4분기 및 연간 실적 자료



2025.02.10

# 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. '24년 연간 Review

02. '24년 4분기 Highlight

03. '24년 4분기 실적 요약

- A. 영업수익
- B. 영업비용
- C. 영업이익 및 당기순이익

04. Q&A

## Appendix

- 요약 재무제표



경쟁이 더욱 치열해진 '24년 서브컬처 시장,  
**<승리의 여신: 니케>만의 매력으로 시장 입지 구축, 장기 흥행 가능성 확인**

### ❖ 성공적인 대형 업데이트 진행

- 1.5주년 LAST KINGDOM / 2주년 OLD TALES 업데이트
- 여름 이벤트 BEAUTY FULL SHOT, 겨울 ICE DRAGON SAGA
- 상반기 <Re: 제로> 콜라보, 하반기 <데이브: 더 다이버> 콜라보 및 <에반게리온> 콜라보 등 활발한 IP 협업 진행

### ❖ 오프라인에서도 이어진 IP 열기

- 일본 현지 주년 행사, 일본 TGS, 미국 Anime Expo, 더현대 팝업스토어, AGF 등 각종 오프라인 행사를 통해 교감한 유저들의 뜨거운 관심과 사랑
- <승리의 여신: 니케> MD/굿즈 판매 등 IP 비즈니스 점진적 확대



전세계 유저들의 많은 사랑을 받으며  
**글로벌 AAA IP로 자리매김, 강력한 팬덤 형성**

### ❖ 4월 출시 후, 메타크리틱 유저 평점 9.2점 유지

- 62개국에서 사전 예약 순위 #1 달성
- 출시 이후, 미국, 영국, 일본 등 주요 콘솔 시장에서 판매량 1위
- PlayStation 스토어 점수 4.8/5.0 유지

### ❖ 라이브 서비스와 같이 콘텐츠를 지속적으로 업데이트

- 보스 챌린지, 신규 의상, 포토 모드, 다국어 더빙 등
- 하반기 <니어: 오토마타> 콜라보레이션 DLC 발매

**'24년, 「지휘관」님과 함께 써 내려간 수많은 이야기들**

[2024년 주요 업데이트 내역]

**신년 이벤트**

'24년 1월  
NEW YEAR,  
NEW SWORD

**IP 콜라보**

'24년 3월  
Re:CIPE  
FOR YOU

**1.5주년 이벤트**

'24년 4월  
LAST KINGDOM

**여름 이벤트**

'24년 7월  
BEAUTY FULL  
SHOT

**IP 콜라보**

'24년 7월  
AEGIS THE  
DIVER

**IP 콜라보**

'24년 8월~9월  
YOU CAN (NOT)  
EVADE

**2주년 이벤트**

'24년 11월  
OLD TALES

**겨울 이벤트**

'24년 12월  
ICE DRAGON  
SAGA



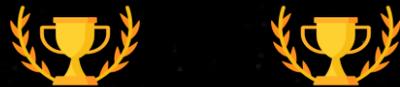
# 글로벌 AAA IP에 걸맞는 수상 실적



- 최우수상
- 기술/창작상: 시나리오
- 기술/창작상: 사운드
- 기술/창작상: 그래픽
- 기술/창작상: 캐릭터
- 인기게임상
- 우수개발자상 (김형태)



- 최고의 신규 캐릭터
- 최고의 듀얼센스 활용
- 올해의 스튜디오
- 최고의 스토리
- 최고의 사운드 트랙
- 최고의 음향 디자인
- 최고의 PS5 게임
- 최고의 그래픽



- 유저 초이스 어워드
- 스페셜 어워드



- 액션게임상
- 음악상



- 최고의 한국 게임
- 올해의 게임 (GOTY)
- 올해의 인물 (김형태)



- 올해의 게임 (GOTY)
- 음악상



- 올해의 액션게임



- 신규 IP 카테고리/게임

# '24년 4분기 Highlight

01.

식지 않는  
IP 열기

<승리의 여신: 니케>  
1주년 보다 더 뜨거웠던 2주년,  
유저 지표 안정적 유지

<스텔라 블레이드>  
글로벌 팬덤 확립, 4분기에도  
이어진 IP 열기와 판매량

02.

탁월한  
재무 성과

영업수익 593억원  
영업이익 421억원  
영업이익률 71%

신작 개발 중에도  
업계 최고 수준의 수익성 유지

03.

성장을 향한  
기대감 고조

<승리의 여신: 니케>  
중국 지역 확장 예정  
(사전 예약 진행 중)

<스텔라 블레이드>  
플랫폼 확장 예정

# 실적 요약

'24년 4분기 실적 자료

❖ '24년 4분기 영업수익 593억원, 영업이익 421억원, 분기순이익 542억원

- '24년 연간 영업수익 및 영업이익 역대 최고, 전년 대비 각각 30% / 24% 증가

(단위 : 백만원,%)

구분	4Q23	3Q24	4Q24	증감률	
				YoY	QoQ
영업수익	45,818	58,018	59,258	29.3%	2.1%
승리의 여신 : 니케	45,410	34,231	43,899	-3.3%	28.2%
스텔라 블레이드	-	22,584	14,348	N/A	-36.5%
기타	408	1,202	1,011	147.7%	-15.9%
영업비용	13,431	22,440	17,196	28.0%	-23.4%
영업이익	32,387	35,577	42,062	29.9%	18.2%
<i>영업이익률</i>	<i>70.7%</i>	<i>61.3%</i>	<i>71.0%</i>	<i>0.3%</i>	<i>9.7%</i>
영업외손익	(1,335)	(3,754)	22,290	1,769.7%	693.8%
법인세차감전순이익	31,052	31,824	64,353	107.2%	102.2%
분기/당기순이익	32,618	23,484	54,168	66.1%	130.7%
<i>분기/당기순이익률</i>	<i>71.2%</i>	<i>40.5%</i>	<i>91.4%</i>	<i>20.2%</i>	<i>50.9%</i>

FY2023	FY2024	증감률
		YoY
168,594	219,853	30.4%
164,836	153,069	-7.1%
-	62,795	N/A
3,758	3,989	6.1%
57,532	71,272	23.9%
111,063	148,582	33.8%
65.9%	67.6%	1.7%
3,287	23,937	628.3%
114,349	172,518	50.9%
106,691	142,611	33.7%
63.3%	64.9%	1.6%

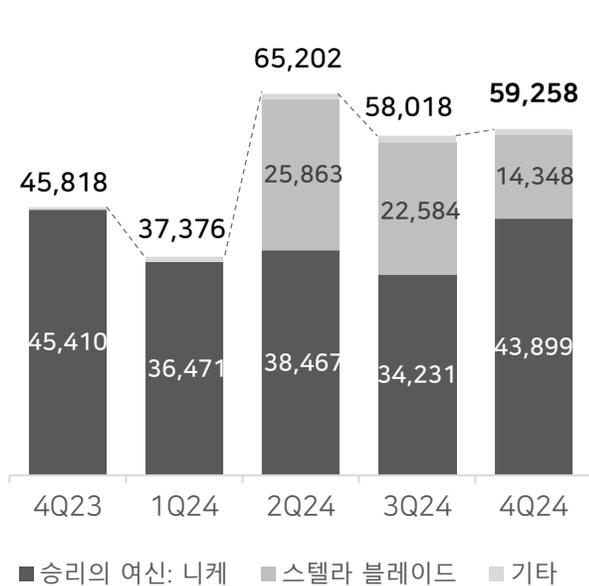
# 영업수익

'24년 4분기 실적 자료

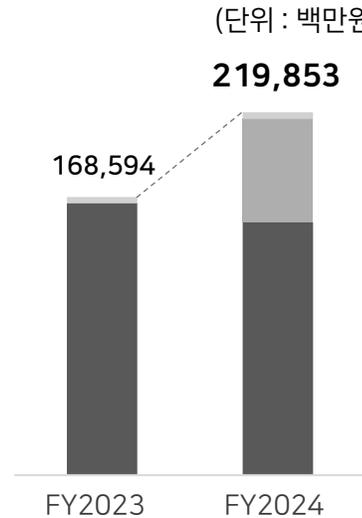
❖ '24년 4분기 영업수익 593억원 (QoQ 2.1%, YoY 29.3%) / EBITDA 434억원 (QoQ 17.8%, YoY 30.9%)

- <승리의 여신: 니케> 성공적인 2주년 이벤트를 기반으로 유저 트래픽(MAU)을 안정적으로 유지 중
- <스텔라 블레이드> 4분기 <니어: 오토마타> DLC 발매 및 프로모션 등을 통해 IP 열기 이어가는 중

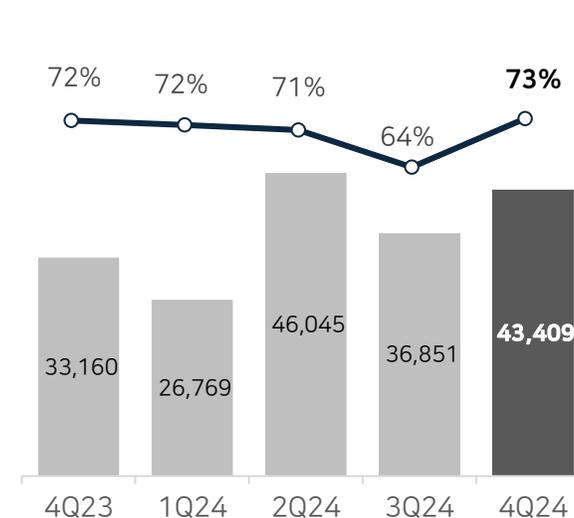
## ▶ 영업수익



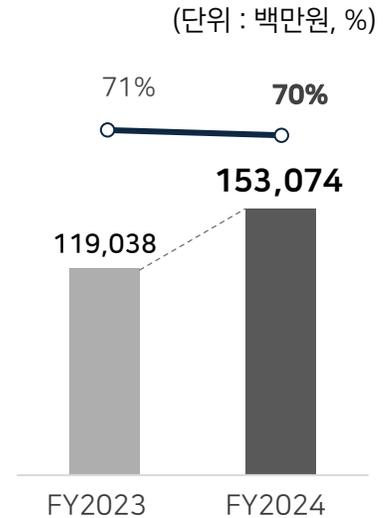
(단위 : 백만원)



## ▶ EBITDA & EBITDA 마진율 (%)



(단위 : 백만원, %)



# 영업비용

'24년 4분기 실적 자료

## ❖ '24년 4분기 영업비용 172억원 (QoQ -23.4%, YoY 28.0%)

- 인건비는 별도 상여금 지급이 없음에 따라 전분기 대비 49% 감소한 98억원
- 변동비는 일시 인식 비용 (게임 엔진 로열티 수수료, IP 비즈니스 수수료)등 44억원

(단위: 백만원,%)

구분	4Q23	3Q24	4Q24	증감률	
				YoY	QoQ
영업비용	13,431	22,441	17,196	28.0%	-23.4%
인건비 <sup>1</sup>	10,933	19,083	9,790	-10.5%	-48.7%
변동비 <sup>2</sup>	877	833	4,406	402.4%	428.9%
고정비 <sup>3</sup>	1,621	2,525	3,000	85.1%	18.8%

FY2023	FY2024	증감률
		YoY
57,532	71,272	23.9%
48,645	55,195	13.5%
5,058	6,814	34.7%
3,829	9,263	141.9%

## ※ 분기별 인원 현황

(단위: 명, %)

구분	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	증감률	
						YoY	QoQ
전체 인원	289	296	309	314	322	11.4%	2.5%
개발	255	265	276	278	286	11.3%	2.9%
임원 / 비개발	34	31	33	36	36	12.5%	0.0%

# 영업이익 및 분기순이익

'24년 4분기 실적 자료

❖ '24년 4분기 영업이익 421억원 (QoQ 18.2%, YoY 29.9%) / 분기순이익 542억원 (QoQ 130.7%, YoY 66.1%)

- 영업외손익은 당분기 외화환산이익 등 금융수익 증가로 인해 223억원

(단위 : 백만원, %)

구분	4Q23	3Q24	4Q24	증감률		FY2023	FY2024	증감률
				YoY	QoQ			YoY
영업이익	32,387	35,577	42,062	29.9%	18.2%	111,063	148,582	33.8%
<i>영업이익률</i>	70.7%	61.3%	71.0%	0.3%	9.7%	65.9%	67.6%	1.7%
영업외손익	(1,335)	(3,754)	22,290	1,769.7%	693.8%	3,287	23,937	628.3%
법인세차감전순이익	31,052	31,823	64,353	107.2%	102.2%	114,349	172,518	50.9%
법인세비용	(1,567)	8,340	10,185	-750.2%	22.1%	7,659	29,907	290.5%
분기/당기순이익	32,618	23,484	54,168	66.1%	130.7%	106,691	142,611	33.7%
<i>분기/당기순이익률</i>	71.2%	40.5%	91.4%	20.2%	50.9%	63.3%	64.9%	1.6%

## 06. Q&A

### <승리의 여신: 니케>

Q.1 : <승리의 여신: 니케>의 2024년 4분기 성과 및 연간 성과에 대한 리뷰?

A.1 : 2024년 한해 동안 <승리의 여신: 니케>는 지휘관 (유저)들의 뜨거운 사랑에 힘입어 안정적으로 운영되었습니다. 2024년에는 수많은 서브컬처 게임 대작들이 출시되며 경쟁이 매우 치열해졌고, 그에 따라 일부 주요 게임들은 유저 관심도가 하락하기도 하였으나, <승리의 여신: 니케>는 독창적인 매력을 바탕으로 꾸준히 사랑을 받을 수 있었습니다. 또한 유저들의 반응과 관심도에서 장기 흥행의 가능성을 한번 더 확인할 수 있었습니다. 모든 시프트업 임직원이 가슴 깊이 감사드리고 있으며, 앞으로도 책임감을 가지고 성원에 보답해 나갈 것 입니다. 다만, 2024년 중 기대에 미치지 못한 일부 업데이트가 있었고, 이를 통해 확인한 아쉬운 부분들은 2025년도에 잘 보완해 나갈 계획입니다.

2024년 4분기 <승리의 여신: 니케> 글로벌 성과는 2주년 이벤트 등 주요 이벤트들이 성공적으로 진행되며 전분기 (342억원) 대비 28% 상승한 439억원을 기록하였습니다.

Q.2 : <승리의 여신 : 니케>의 2025년 기대 성과는?

A.2 : 2025년에는 기존 글로벌 <승리의 여신: 니케>의 경우 2024년도 보다 더욱 밀도 있게 준비한 콘텐츠와 유저들과의 적극적인 소통을 기반으로, 뜨거운 사랑과 관심도를 이어 나가며 유저 지표를 안정적으로 유지해 나갈 계획입니다. 이에 따라 성과 또한 2024년 대비 같거나 더 나은 성과를 목표로 하고 있습니다.

또한, 중국 등 신규 지역 진출을 준비 중에 있으며, 풍부한 경험을 보유한 역량 있는 퍼블리셔와 면밀하게 준비하고 있으며, 좋은 성과를 기대하고 있습니다.

Q.3 : 중국 진출 사전 예약 현황에 대한 내부 반응은?

A.3 : <승리의 여신: 니케> 사전 예약 등 중국 시장 반응은 당초 예상치에 부합하는 흐름을 보여주고 있습니다. 중국 시장에서도 안정적으로 오랜 기간 동안 성과를 낼 수 있도록, 게임 운영과 마케팅 등에 있어서 차별화된 전략을 준비하고 있습니다.

# 06. Q&A

## <스텔라 블레이드>

Q.1 : <스텔라 블레이드> 의 2024년 4분기 성과 및 연간 성과에 대한 리뷰?

A.1 : 2024년 4월 PS5 독점 타이틀로 출시된 <스텔라 블레이드>는 글로벌 게이머들에게 큰 사랑을 받으며 AAA IP로서 성공적으로 시장에 안착하였습니다. 엔딩이 존재하는 네러티브 기반의 싱글 플레이 게임임에도 불구하고, 라이브 서비스 게임과 같이 지속적인 업데이트를 진행하며 게임을 운영해왔고, <스텔라 블레이드> IP에 대한 글로벌 팬덤을 공고하게 쌓아 나갔습니다.

2024년 4분기에는 PS5 프로를 타겟한 성능 개선 업데이트, <니어 오토마타> 콜라보, 블랙프라이데이 프로모션 등이 진행되며 꾸준한 판매가 이어졌고, IP 열기 또한 지속적으로 유지되고 있습니다.

Q.2: <스텔라 블레이드> PC 버전의 기대 성과, 그리고 그 이유는?

A.2 : AAA 게임 시장에서 PC 기기가 콘솔 기기보다 높은 시장 점유율을 보이고 있어, PC 버전에서의 성과는 콘솔 이상의 성과를 기대하고 있습니다. 특히 아시아 게임 시장에서 싱글 플레이 액션 게임 시장이 크게 확대되는 등의 트렌드를 살피고 있습니다.

콘솔 플랫폼 독점작 중 PC 출시에서 흥행한 사례와 저조한 성과를 기록한 사례들을 인지하고 분석하였으며, PC 시장에서도 흥행을 이어나갈 수 있도록 최적화, 편의성 강화, 콘텐츠 보완, 시장에 맞춘 마케팅 등 시프트업만의 다양한 방식으로 잘 준비하여 출시 할 계획입니다. 특히 UMPC (스팀덱) 환경에서도 원활한 플레이가 가능할 수준의 최적화 작업을 거쳐 출시할 예정입니다.

# 06. Q&A

## <기타 사항>

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

A.1 : '27년 이후 론칭을 목표로 게임 개발하고 있습니다. 올해 상반기 중 <Project Witches>에 대한 새로운 정보들을 공개할 예정이며, 게임의 대략적인 컨셉 등을 포함한 흥미로운 내용들을 시장과 유저분들이 확인할 수 있는 기회를 만들겠습니다.

Q.2 : 변동비에서의 특이사항은?

A.2 : 당사는 퀄리티 높은 게임을 효율적이고 안정적으로 개발하기 위해 외부 개발 엔진 등을 활용하고 있으며, 굿즈/MD 판매 등 IP 비즈니스를 점진적으로 확대할 예정입니다. '24년 4분기 변동비는 스텔라 블레이드의 '24년 연간 판매 수익에 대한 엔진 로열티 정산금액이 반영되었으며, 일시에 지급하게 된 IP 비즈니스 관련 수수료가 4분기에 반영되면서 전분기 대비 증가가 있었습니다.

Q.3 : 인원 현황 및 향후 총원 계획은?

A.3 : '24년 12월 말 기준, 당사의 총 인원은 322명이며, 이중 개발자가 약 90%를 차지하고 있습니다. 주로 신규 프로젝트 (Project Witches) 개발을 위해 '25년 연말까지 총 인원 약 400~420명 수준으로 인력을 총원할 것이 예상되며, 역량 있는 개발자 분들을 지속해서 발굴/육성해 나갈 예정입니다.

# Appendix: 요약 재무제표

'24년 4분기 실적 자료

## 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2023	2024
자산총계	203,918	801,667
유동자산	177,201	766,057
비유동자산	26,717	35,610
부채총계	22,860	40,410
유동부채	11,199	29,568
비유동부채	11,661	10,842
자본총계	181,058	761,257
자본금	9,916	11,667
자본잉여금	95,896	529,652
이익잉여금	71,097	213,709
기타포괄손익	(53)	(51)
자본조정 등	4,202	6,281
부채와 자본총계	203,918	801,667

## 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	2023	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	2024
영업수익	168,594	37,376	65,202	58,018	59,258	219,853
영업비용	57,532	11,440	20,195	22,441	17,196	71,272
영업이익	111,063	25,935	45,007	35,577	42,062	148,582
영업외수익	7,624	3,643	2,843	3,640	23,938	34,064
영업외비용	4,337	356	730	7,394	1,648	10,127
법인세차감전 순이익	114,349	29,222	47,120	31,823	64,353	172,518
법인세비용	7,659	4,523	6,859	8,340	10,185	29,907
분기/당기순이익	106,691	24,700	40,260	23,484	54,168	142,611