

2026년 1분기 실적 자료



2026.05.11

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. 2026 and Beyond

02. 실적요약

03. 영업수익

04. 영업비용

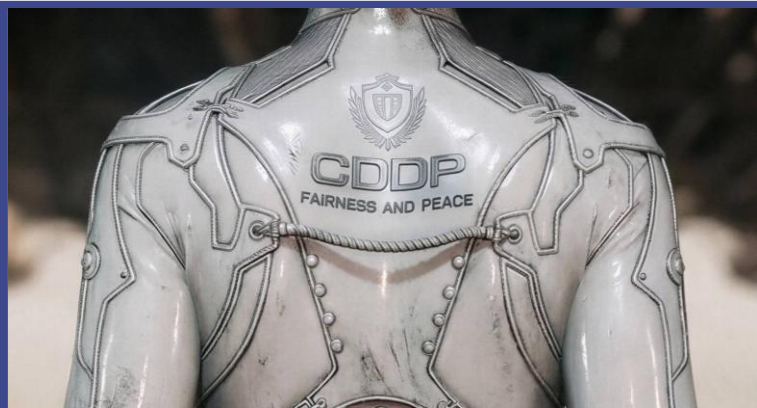
05. 영업이익 및 분기순이익

06. Q&A

Appendix

· 요약 재무제표

FY2026 and Beyond



본격화될 신작 사이클

<Stellar Blade> Sequel

<Project Spirits>

- <스텔라 블레이드> 차기작, 그리고 <프로젝트 스피릿> 연내 작품 정보 공개



강화된 IP 라인업과 사업역량

자체 서비스

언바운드

- 언바운드 합류로 복수의 PC/콘솔 개발 파이프라인 추가
- 이로써 시프트업은 라이브서비스 게임 뿐만 아니라 PC/콘솔 게임에서도 다수의 IP를 확보
- <스텔라 블레이드> 차기작과 언바운드 신작들은 자체 서비스로 출시



순항 중인 <승리의 여신: 니케>

<Goddess of Victory: NIKKE>

- 방주의 별 '아니스'의 아이돌 데뷔 스토리 등 풍부한 콘텐츠 및 활발한 온·오프라인 행사와 함께 성공적으로 진행된 3.5주년 업데이트
- 큰 기대감을 가지고 준비 중인 4주년 까지, 2026년에도 순항을 예상

02. 실적 요약

1분기 경영 실적 보고

❖ '26년 1분기 영업수익 473억원, 영업이익 215억원, 분기순이익 378억원

(단위 : 백만원, %)

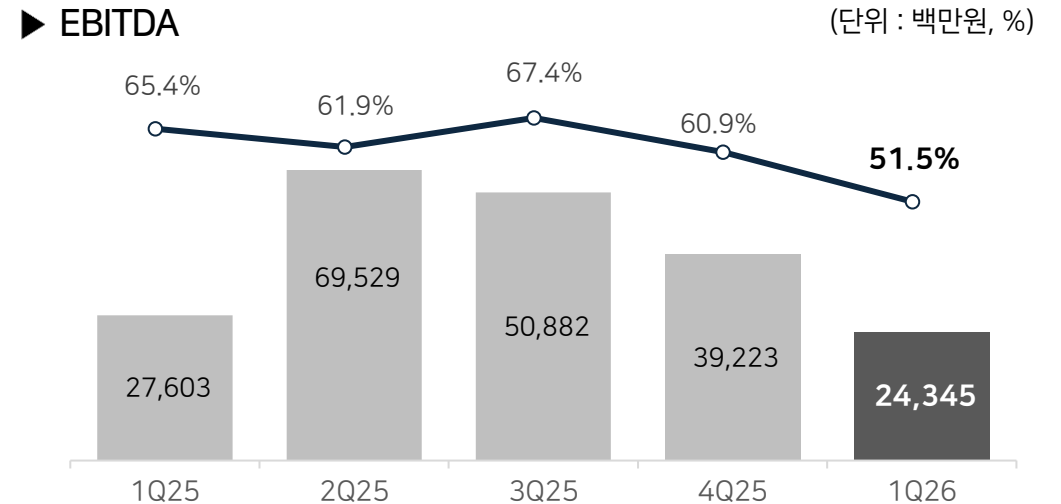
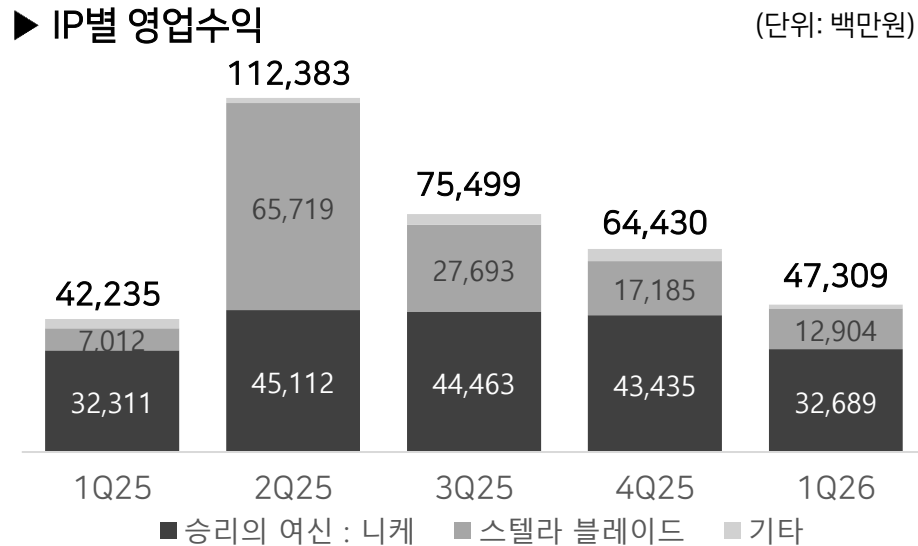
구분	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	증감률 (YoY)	증감률 (QoQ)
영업수익	42,235	112,383	75,499	64,430	47,309	12.0%	-26.6%
승리의 여신 : 니케	32,311	45,112	44,463	43,435	32,689	1.2%	-24.7%
스텔라 블레이드	7,012	65,719	27,693	17,185	12,904	84.0%	-24.9%
기타	2,912	1,552	3,343	3,810	1,716	-41.1%	-55.0%
영업비용	15,983	44,167	25,952	27,026	25,803	61.4%	-4.5%
영업이익	26,251	68,215	49,548	37,403	21,506	-18.1%	-42.5%
영업이익률	62.2%	60.7%	65.6%	58.1%	45.5%	-16.7%(p)	-12.6%(p)
영업외손익	5,395	(5,629)	18,512	18,510	25,705	376.5%	38.9%
지분법손익				14,841	(820)	N/A	-105.5%
법인세차감전순이익	31,646	62,586	68,059	70,755	46,390	46.6%	-34.4%
분기순이익	26,846	51,306	54,628	58,649	37,796	40.8%	-35.6%
분기순이익률	63.6%	45.7%	72.4%	91.0%	79.9%	16.3%(p)	-11.1%(p)

03. 영업수익

1분기 경영 실적 보고

❖ '26년 1분기 영업수익 473억원 (QoQ -26.6%, YoY +12.0%)

- <승리의 여신: 니케>: 3.5주년 대규모 이벤트를 앞두고 글로벌 유저 만족도 제고 및 리텐션 관리
 - [글로벌] 신년 이벤트 및 '리코리스 리코일' 콜라보 이벤트 업데이트 등에 대한 유저들의 긍정적인 반응 확인
 - [중국] <승리의 여신: 새로운 희망> 글로벌 빌드와의 콘텐츠 시차를 점진적으로 해소하며, 중장기 서비스 기반을 단계적으로 확보 중
- <스텔라 블레이드>: 꾸준한 판매 흐름을 만들어 내기 위해 다양한 전략을 수립·실행 중
 - [PC] 2월 프로모션 전개를 통해 판매량 감소 폭을 최소화하며 건조한 판매세 유지; 스팀 플랫폼 기준 '압도적으로 긍정적' 평가 유지하며 스테디셀러 IP로서의 입지를 공고히 함
 - [PS5] 2월 PS Store 할인 프로모션 진행 통해 판매량 반등



04. 영업비용

1분기 경영 실적 보고

❖ '26년 1분기 영업비용 258억원 (QoQ -4.5%, YoY +61.4%)

- 인건비는 인센티브 지급 영향으로 전분기 대비 19.5% 증가한 162억원
- 변동비는 <스텔라 블레이드> 관련 지급수수료 감소로 전분기 대비 14.4% 감소한 49억원
- 고정비는 <승리의 여신: 니케> 외주비 감소로 전분기 대비 39.6% 감소한 46억원

(단위 : 백만원, %)

구분	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	증감률 (YoY)	증감률 (QoQ)
영업비용	15,983	44,167	25,952	27,026	25,803	61.4%	-4.5%
인건비 ¹	9,845	16,441	13,977	13,589	16,240	65.0%	19.5%
변동비 ²	2,307	25,408	9,637	5,754	4,926	113.5%	-14.4%
고정비 ³	3,831	2,318	2,338	7,683	4,638	21.1%	-39.6%

※ 분기별 인원 현황⁴

(단위 : 명, %)

구분	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	증감률 (YoY)	증감률 (QoQ)
전체 인원	326	335	329	339	355 ¹	8.9%	4.7%
개발	290	293	287	297	311	7.2%	4.7%
임원 / 경영지원	36	42	42	42	44	22.2%	4.8%

05. 영업이익 및 분기순이익

1분기 경영 실적 보고

❖ '26년 1분기 영업이익 215억원 (QoQ -42.5%, YoY -18.1%) / 분기순이익 378억원 (QoQ -35.6%, YoY +40.8%)

- 영업외손익은 당분기 환율 변동에 따른 외환관련이익과 자금운용수익으로 전분기 대비 38.9% 증가한 257억원

(단위 : 백만원,%)

구분	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	증감률	
						YoY	QoQ
영업이익	26,251	68,215	49,548	37,403	21,506	-18.1%	-42.5%
영업이익률	62.2%	60.7%	65.6%	58.1%	45.5%	-16.7%(p)	-12.6%(p)
영업외손익	5,395	(5,629)	18,512	18,510	25,705	376.5%	38.9%
지분법손익	-	-	-	14,841	(820)	N/A	-105.5%
법인세차감전순이익	31,646	62,586	68,059	70,755	46,390	46.6%	-34.4%
법인세비용	4,800	11,280	13,431	12,105	8,594	79.0%	-29.0%
분기순이익	26,846	51,306	54,628	58,649	37,796	40.8%	-35.6%
분기순이익률	63.6%	45.7%	72.4%	91.0%	79.9%	16.3%(p)	-11.1%(p)

06. Q&A

<승리의 여신: 니케>

Q.1 : <승리의 여신: 니케>의 '26년 기대 성과는?

A.1 : 최근 <승리의 여신: 니케>는 역대급 호평을 받은 3.5주년 업데이트를 성공적으로 선보이며 뜨거운 유저 반응을 이끌어냈습니다. 3.5주년 이벤트에서는 매력적인 신규 캐릭터와 대규모 콘텐츠 업데이트를 통해 글로벌 유저분들의 압도적인 호응을 확인할 수 있었으며, 매출 순위를 비롯하여 유저 지표에서도 의미 있는 성과를 기록하였습니다. (대한민국 iOS/안드로이드 양대 마켓 매출 최고 순위 1등, 일본 iOS/안드로이드 양대 마켓 매출 최고 순위 1등, 대만 iOS 마켓 매출 최고 순위 4위, 미국 iOS 마켓 매출 최고 순위 17위 등)

이는 <승리의 여신: 니케>가 메인 스토리와 니케 각각의 서사가 날줄과 씨줄로서 직조해낸 내러티브들이 유저들에게 감동을 주며 IP 밸류를 쌓아왔기에 가능한 결과이고, 2026년도에도 이러한 상승 흐름을 이어갈 것으로 기대하고 있습니다. 상반기에는 볼륨감 있는 시즌 이벤트들이 예정되어 있으며, 하반기 4주년 이벤트에서는 3.5주년의 성과를 뛰어넘는 수준의 대규모 업데이트를 준비하고 있습니다. <승리의 여신: 니케>가 유저분들과 함께 쌓아온 견고한 신뢰를 바탕으로, IP 세계관 확장 및 양질의 오리지널 콘텐츠 제공을 통해 유저분들이 보내주시는 애정에 보답하기 위해 최선을 다하겠습니다.

Q.2 : 향후 <승리의 여신: 니케>의 IP 고도화 전략은?

A.2 : <승리의 여신: 니케>는 인게임 콘텐츠 강화와 IP 사업 확장이라는 두 축을 중심으로 IP의 생애주기를 고도화하고 있습니다.

인게임 측면에서는, 게임 안에서의 새로운 플레이 경험을 지속적으로 만들어 나가고 있습니다. 이는 출시 3년 차를 넘어선 <승리의 여신: 니케>가 유저분들에게 반복적인 콘텐츠 소비를 넘어 늘 신선한 재미를 제공하기 위한 전략적 시도이며, 다양한 유저 지표에서 긍정적인 효과를 확인하고 있습니다.

IP 사업 측면에서는, MD 사업의 저변을 점진적으로 넓혀가는 단계에 진입하였습니다. <승리의 여신: 니케> 캐릭터들의 높은 인지도와 팬덤을 기반으로 MD 상품군을 확대해 나가고 있으며, 이를 통해 IP의 오프라인 접점을 넓혀가고 있습니다. 향후에도 IP 세계관 확장, MD 라인업 다각화, 오프라인 이벤트 등 유저분들이 <승리의 여신: 니케>를 게임 안팎에서 폭넓게 즐기실 수 있도록 IP 고도화에 지속 투자해 나갈 계획입니다

06. Q&A

<스텔라 블레이드>

Q.3 : <스텔라 블레이드>의 '26년 기대 성과는?

A.3 : <스텔라 블레이드>는 출시 이후 꾸준한 판매 추이를 이어가며 PC/콘솔 시장에서 스테디셀러 IP로서의 입지를 공고히 하고 있습니다. 당분기에도 시즌 프로모션 및 할인 이벤트를 통해 신규 유저 유입이 지속되었으며, 안정적인 장기 판매 흐름을 확인하였습니다.

<스텔라 블레이드> 차기작 출시 이전까지 글로벌 IP와의 협업 등을 통해 <스텔라 블레이드> 프랜차이즈의 브랜드 인지도를 넓혀 나가는 활동을 지속할 것입니다.

향후에도 계절·연휴 프로모션, 전략적 할인 등을 통해 판매 모멘텀을 유지하는 동시에 추가적인 플랫폼 확장 또한 적극 검토하고 있으며, 글로벌 유저분들의 성원에 보답할 수 있도록 IP의 장기적 가치 극대화를 위한 다양한 활동을 이어 나가겠습니다.

Q.4: <스텔라 블레이드>의 차기작 개발 및 서비스 전략은?

A.4 : <스텔라 블레이드> 차기작은 당사가 목표로 하는 퀄리티 수준에 맞춰 차질 없이 순조롭게 개발이 진행되고 있습니다.

특히 <스텔라 블레이드> 차기작부터는 시프트업이 직접 퍼블리싱을 진행하는 자체 서비스 체제로 전환하고자 합니다. 이를 통해 <스텔라 블레이드> IP 고유의 색채를 온전히 살린 마케팅 전략을 주도적으로 전개할 수 있게 되었으며, IP 고유의 매력을 유저분들에게 직접적이고 효과적으로 전달할 수 있을 것으로 기대하고 있습니다. 아울러 <스텔라 블레이드> 차기작은 전작 <스텔라 블레이드>가 쌓아온 탄탄한 팬덤과 스테디셀러 IP로서의 입지에 더해, 판매량을 극대화할 수 있는 최적의 전략을 수립하여, 출시 초기부터 글로벌 유저층에게 폭넓게 다가가고자 합니다.

<스텔라 블레이드> 차기작은 수준 높은 자체 서비스, 판매 성과 극대화 전략, 그리고 검증된 IP 팬덤이라는 세 가지 순풍에 힘입어 전작 대비 개선된 성과를 시현할 수 있을 것이라 기대하고 있습니다.

06. Q&A

<Project Spirits>

Q.5 : <Project Spirits>의 준비 현황은 어떠한지?

A.5 : 시프트업이 준비 중인 차기 플래그십 타이틀 <Project Spirits>은 효율적이고 체계적인 프로세스에 따라 개발 중입니다. 2026년 연내, 신작에 대한 정보를 유저분들께 제공해 드리고자 합니다.

새로운 프로젝트에 대한 유저 및 팬 여러분의 많은 관심과 응원을 부탁드립니다.

<언바운드>

Q.6 : 언바운드와의 파트너십 체결의 배경은?

A.6 : 이번 파트너십은 애크하이어(Acq-hire) 성격의 딜로, 시프트업과 언바운드 양사가 추구하는 방향성이 일치했고 협업을 통해 창출할 수 있는 시너지가 명확했기에 함께하기로 결정했습니다. 현재 게임 개발을 포함, 전방위적인 교류를 통해 양사 모두에게 긍정적인 영향을 주고 있습니다.

언바운드는 성공 DNA와 역량을 갖춘 개발진이 신작으로 유저들에게 다가가기 위해 개발에 매진하고 있습니다. 언바운드의 개발진은 약 60여 명 규모로, 이중 상당수가 글로벌 최고 수준의 IP를 개발하고 흥행시킨 경험을 가지고 있습니다.

현재 하이엔드 타이틀과 중소 규모 타이틀을 아우르는 복수의 파이프라인을 동시에 개발하고 있는 만큼, 순차적으로 신작 출시가 이어질 것으로 기대하고 있습니다. 현재 언바운드가 개발 중인 신작들은 추후 순차적으로 공개할 계획입니다.

06. Q&A

<기타 사항>

Q.7 : 향후 퍼블리싱 사업 영역 확대 방향성은 어떠한지?

A.7 : <스텔라 블레이드> 차기작과 언바운드 신작 타이틀은 자체 서비스로 출시하고자 합니다. 이에 따라 글로벌 대형 타이틀의 출시 및 서비스 경험을 갖춘 글로벌 인재들이 합류 중입니다.

<스텔라 블레이드> 차기작과 언바운드 신작을 직접 글로벌 서비스할 수 있다는 점이 업계 내 글로벌 인재들에게 매력적인 기회로 인식되고 있으며, 이를 통해 자체 서비스 역량을 빠르게 강화해 나가고 있습니다.

Q.8 : 2026년 주주환원 정책 방향성은?

A.8 : 주주 여러분의 신뢰에 보답하기 위해, 당사는 2026년 하반기 이후 추가 신규 자사주 매입 프로그램의 실시를 검토하고 있습니다.

매입 규모 및 시행 시기 등은 추후 안내드릴 수 있도록 하겠습니다. 주주 여러분의 많은 관심 부탁드립니다.

Appendix: 요약 재무제표 (연결)

1분기 경영 실적 보고

❖ 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	제 13 (전) 기	제 14 (당) 기
자산총계	1,083,336	1,093,484
유동자산	781,867	789,721
비유동자산	301,468	303,763
부채총계	162,145	137,955
유동부채	95,497	70,217
비유동부채	66,648	67,738
자본총계	921,191	955,529
자본금	11,792	11,731
자본잉여금	532,236	532,557
이익잉여금	410,501	448,297
기타포괄손익	13,675	13,675
자본조정 등	(47,013)	(50,731)
부채와 자본총계	1,083,336	1,093,484

❖ 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26
영업수익	42,235	112,383	75,499	64,430	47,309
영업비용	15,983	44,167	25,952	27,026	25,803
영업이익	26,251	68,215	49,548	37,403	21,506
영업외수익	9,458	8,165	17,094	23,958	36,196
영업외비용	4,063	13,794	(1,417)	5,448	10,492
지분법손익	-	-	-	14,841	(820)
법인세차감전 순이익	31,646	62,586	68,059	70,755	46,390
법인세비용	4,800	11,280	13,431	12,105	8,594
분기순이익	26,846	51,306	54,628	58,649	37,796