

SHIFT UP

2026년 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 발생되는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

Table of contents

01 Company Overview 4

02 IP Highlights 8

03 Industry Trend 14

04 Financial Performance 16



01 Company Overview

SHIFT UP at a Glance

장기 흥행하는 글로벌 IP

01 강력한 팬덤 기반의 글로벌 IP

02 검증된 라이브 서비스 운영 역량

03 AAA급 퀄리티의 개발 역량

SHIFT UP

NIKKE GODDESS OF VICTORY

Stellar BLADE 스텔라 블레이드

Stellar Blade BLOOD RAIN

PROJECT SPIRITS 星之神

개발에 최적화된 Lean한 조직

04 개발자 중심의 조직 문화

05 소수 정예의 고밀도 개발

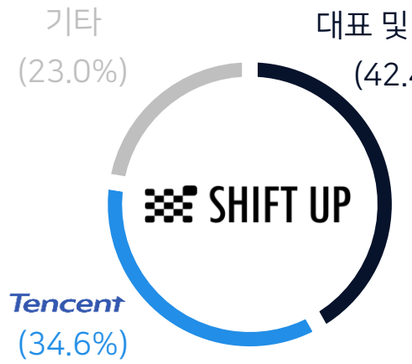
06 최신 기술을 활용한 개발 효율화

출처: 회사자료

회사 개요 (Company Profile)

설립일	2013년 12월 2일
소재지	서울특별시 서초구 서초대로77길 55 에이프로스퀘어
대표	김형태
상장일	2024년 7월 11일 (코스피 상장)
직원 수	460명 ('26년 9월말 기준)
'25 연간 재무 성과	매출: 2,945억 / 영업이익: 1,814억 / 당기순이익: 1,914억 *영업이익률: 61.6%* *당기순이익률: 65.0%*
시가총액	1조 7,909억원[1]

주주구성[2]



자회사 UNBOUND

- 2026년 4월 1일 지분 100% 인수
- 다수의 글로벌 흥행 IP를 직접 탄생시킨 미카미 신지가 이끄는 일본 게임 개발 스튜디오
- 복수의 PC/콘솔 IP 개발 중

2013년 설립 SHIFT UP

2016년 출시 DESTINY CHILD
국내 서브컬처 게임 최초 양대 마켓 1위

2022년 출시 NIKKE
글로벌 서브컬처 게임, 매출 1억 USD 달성

2024년 출시 Stellar Blade
글로벌 AAA급 콘솔 액션 타이틀, 메타크리틱 유저 점수 최상위권

2025년 PC 확장 Stellar Blade
Steam 플랫폼 '압도적으로 긍정적' 호평, 전체 플랫폼 누적 300만 이상 판매

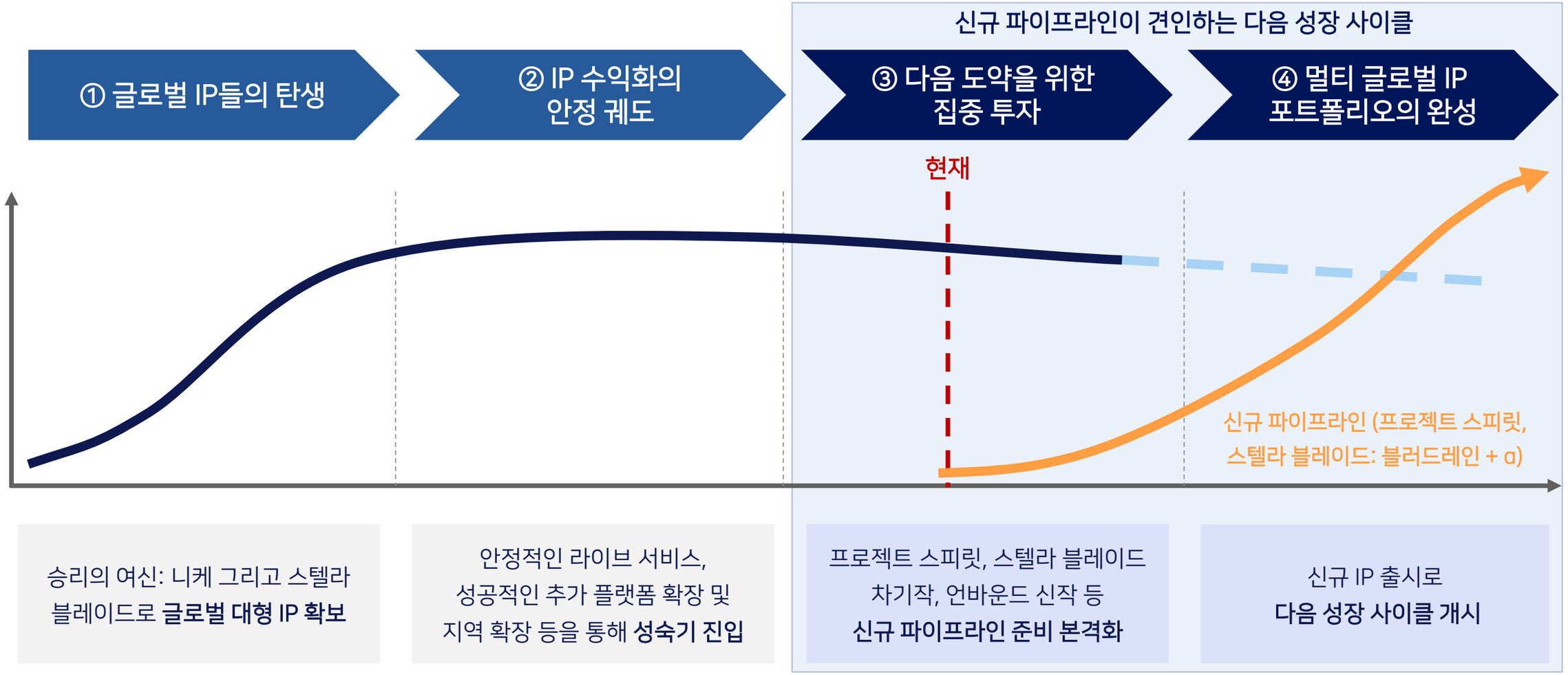
2026년 차기작 공개 Stellar Blade BLOOD RAIN
<스텔라 블레이드 >차기작 <스텔라 블레이드: 블러드 레인> 트레일러 공개

신규 플래그십 IP PROJECT SPIRITS
<프로젝트 스피릿> 공개

출처: 회사자료; 공시자료 Note: 2026년 3분기 실적은 연결재무제표 기준의 가결산 재무정보로, 외부감사 결과에 따라 변경될 수 있습니다
주: [1]2026년 9월 30일 기준 market cap; [2]2026년 9월 말 기준

Equity Story: 검증된 이익 체력 위에 신규 파이프라인이 더해지는 성장 재점화 구간

성장 로드맵: 장기 라이브 IP의 안정적 수익 위에 신규 파이프라인으로 성장 모멘텀 지속 확대



출처: 회사자료



SHIFT UP

02 IP Highlights

NIKKE
GODDESS OF VICTORY

Stellar Blade
스텔라 블레이드

Stellar Blade
BLOOD RAIN

PROJECT
SPIRITS

<승리의 여신: 니케>만의 매력으로 시장 입지 구축, 장기 흥행 중

IP 개요

NIKKE
GODDESS OF VICTORY



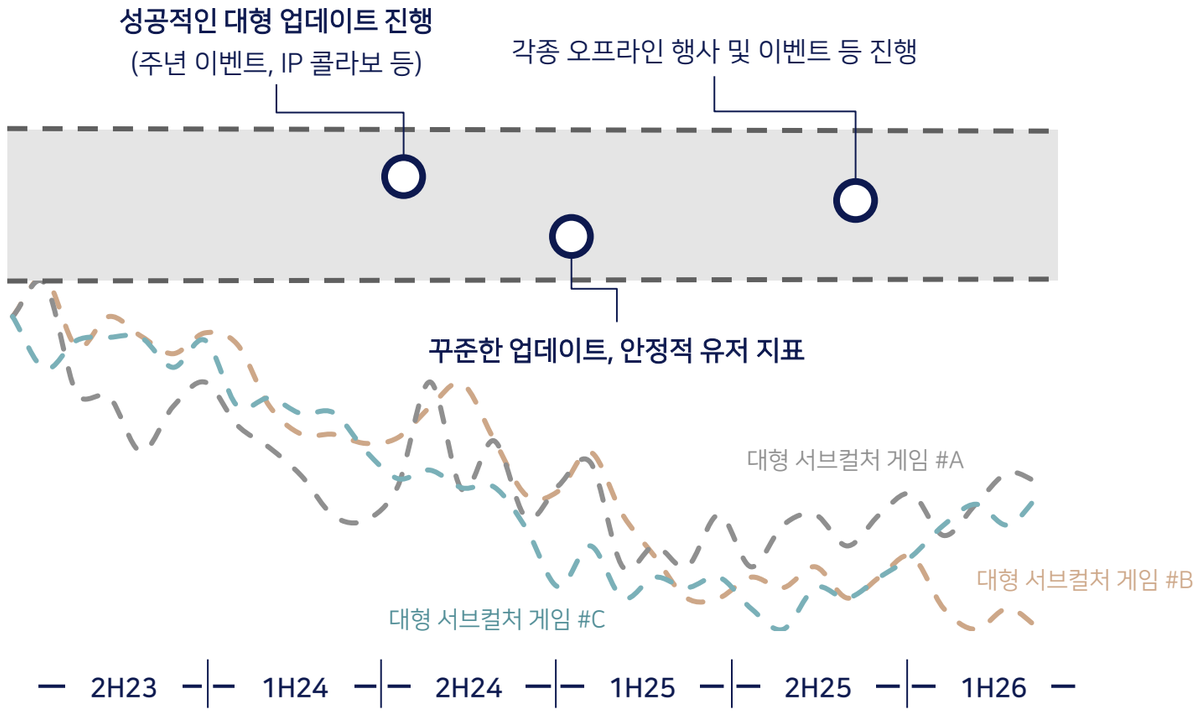


출시일	2022년 11월 4일	퍼블리셔	레벨 인피니트 외
장르	건슈팅 액션	지역	글로벌 (중국 포함)
플랫폼	모바일, PC (라이브 서비스 게임)	매출	1,653억원 ('25)

유저 트래픽 (MAU) 추이

다른 작품과 무관하게, <승리의 여신: 니케>는 순항 중

MAU[1] (월간 유저 지표) Index 추이[2]

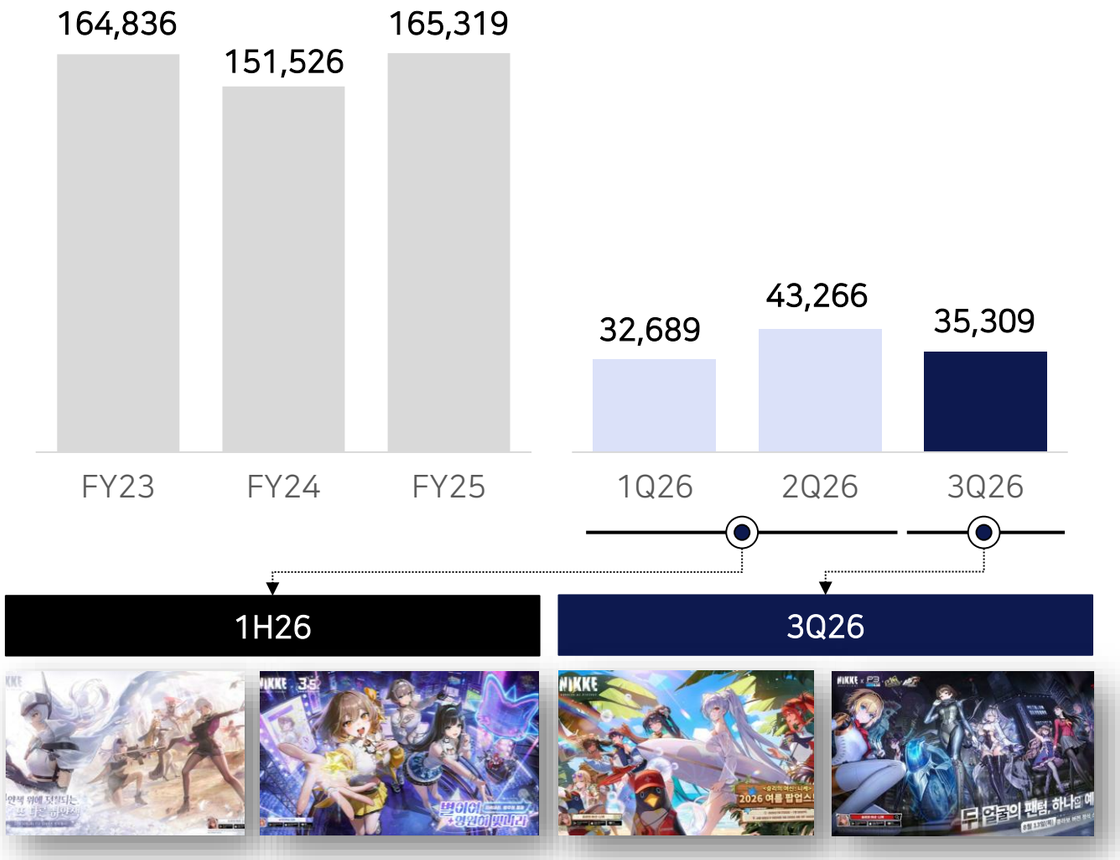


출처: 회사자료; Sensor Tower 주:[1]Monthly Active User의 약자, 한달에 한번 이상 접속한 유저 수 기준; [2]Sensor Tower 기준, 2023년 7월부터 2026년 6월까지 주요 서브컬처 게임의 MAU 지표를 100 index화하여 MAU 변화 추이 분석하였으며, 각 게임 별로 2023년 7월 MAU 지표를 index 100 기준 값으로 설정, 비교 경쟁작은 글로벌 매출 Top 10 서브컬처 게임

안정적인 게임 운영 및 성과 기반, <승리의 여신: 니케> IP의 선순환 구조 확립

<승리의 여신: 니케> 영업수익 추이

(단위 : 백만원)



신년 이벤트 및 외부 IP 콜라보, 3.5주년 이벤트 성료, 출시 4년 차에도 견조한 매출 성장 시현

여름 시즌 이벤트 및 '페르소나' 시리즈 콜라보레이션 이벤트 성공적으로 진행

주요 IP 팬덤 확장 활동

대형 오프라인 행사

- 북미 Anime Expo, 중국 빌리빌리 월드 등 대형 오프라인 행사 참석
- IP 음원 활용한 오프라인 콘서트 개최
  - 니케 오케스트라 콘서트 Unbreakable Memories
  - 니케 밴드 라이브 콘서트 Full Burst Live 등



유저 이벤트

- 일본 현지 주년 행사 개최, NIKKE in 교토, LAWSON 편의점 캠페인 등 유저들과의 오프라인 소통 강화
- 각종 팝업 스토어 진행
  - 신세계 강남 백화점, 여의도 더현대 백화점 팝업 등



MD · 커머스

- 국내외 MD 사업 지속 확대
  - 피규어, 굿즈 등 상품군 다변화로 팬덤 수익화 채널 강화
- 게임 매출 외 IP 기반 수익원 확보로 IP 프랜차이즈 가치 제고



출처: 회사자료
Note : 2026년 3분기 실적은 연결재무제표 기준의 가결산 재무정보로, 외부감사 결과에 따라 변경될 수 있습니다

<스텔라 블레이드>, 흥행과 수상을 모두 입증한 글로벌 AAA급 IP

IP 개요





출시일	2024년 4월 26일	퍼블리셔	Sony Interactive Entertainment
장르	싱글 플레이 액션 어드벤처	지역	글로벌
플랫폼	PS5, PC, NSW2	매출	1,176억원 ('25)

수상 실적

- 2024 대한민국 게임대상
- PlayStation Blog 2024 GAME OF THE YEAR
- PlayStation® Partner Awards 30th Anniversary JAPAN / ASIA 2024
- THE GAME AWARDS
- 2024 INVEN GAME AWARDS
- AIPT
- DICE 28TH ANNUAL AWARDS
- BAFTA GAMES AWARDS

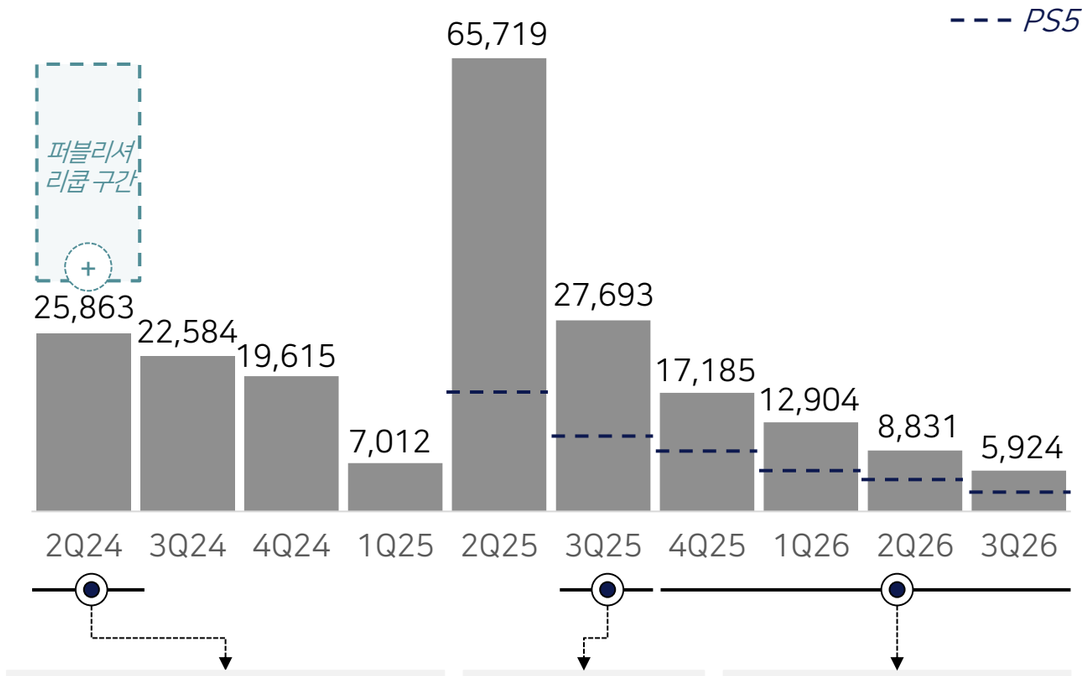
출처: 회사자료

출시 3년 차에도 지속되는 스테디셀러 판매 흐름 - 롱테일 매출과 글로벌 팬덤 확보

<스텔라 블레이드> 영업수익 추이

(단위 : 백만원)

스테디셀러 판매 흐름 안정적으로 유지



PS5 독점작으로 출시, 메타크리틱 유저 평점 9.2점을 기록하며 PS5 독점 타이틀 중 역대 최고평점을 갱신

PC 플랫폼 확장, <승리의 여신: 니케> DLC 발매 등

프로모션 등을 통해 지속적인 판매 흐름을 이어가며 장기 흥행 타이틀로 자리매김

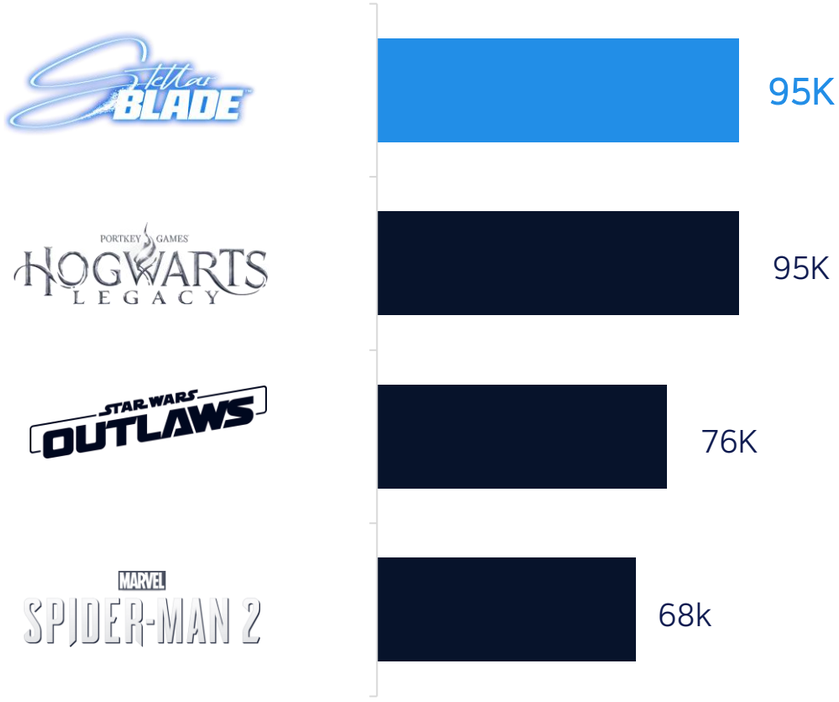
강력한 글로벌 팬덤과 바이럴

'Reddit' 커뮤니티 랭킹 최상위권 [1]

reddit

커뮤니티 순위 (rank by size)

(주요 AAA급 게임 타이틀)



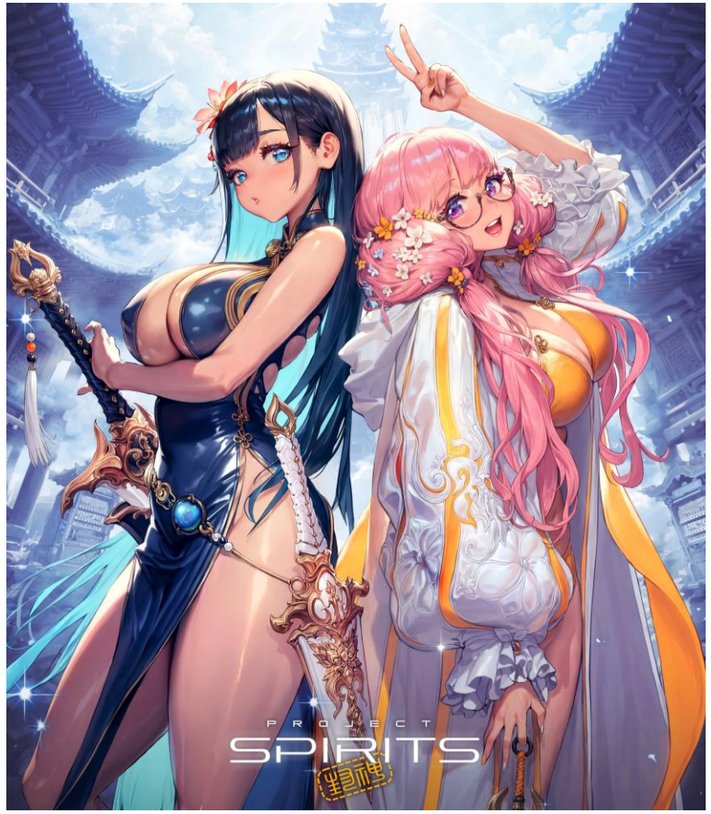
출처: 회사자료 주: [1]2026년 8월 14일 기준

Note : 2026년 3분기 실적은 연결재무제표 기준의 가결산 재무정보로, 외부감사 결과에 따라 변경될 수 있습니다

첫 공개된 신작 <스텔라 블레이드: 블러드 레인>, 시프트업의 차기 플래그십 타이틀 <프로젝트 스피릿> 등 신규 IP들을 추가적으로 개발 중



스텔라 블레이드: 블러드 레인



프로젝트 스피릿



시프트업 x 언바운드

출처: 회사자료



03 Industry Trend

글로벌 게임 시장의 주요 트렌드

서브컬처의 주류화, AAA 대작의 IP 파워, 크로스 플랫폼 확산 — 글로벌 게임 시장의 주요 트렌드

[1] 서브 컬처의 주류화

검증된 IP로 매출이 집중되는 롱런 시장

- 글로벌 서브컬처 게임 시장 **연평균 +15% 성장** 전망 ('25–'33E)
- 일본·중국·한국 3국이 글로벌 매출의 **75%** 차지 — 두터운 팬덤 수요 기반
- '25년 글로벌 매출 상위권은 모두 **출시 3년 + 타이틀 — 상위 IP 매출 고착화**

SHIFTUP **<승리의 여신: 니케>** — 출시 4년 차에도 견조한 성과, 장기 흥행 입증

[2] AAA 대작 (콘솔·PC)

프리미엄 시장 성장 국면 재진입

- PC·콘솔 시장 '25년 **$88.3B** — 5년 정체를 벗어나 성장 재개, '28년 $103.7B 전망
- GTA VI 등 대작 중심 성장 + 타이틀 가격 인상 — **Major IP 프리미엄 확대**
- **검증된 콘솔 IP는 후속작·플랫폼 확장·미디어믹스로 가치 증폭**

SHIFTUP **<스텔라 블레이드>** — 자체 AAA IP 확보, 프랜차이즈 IP로서의 후속 확장 가능성

[3] 크로스 플랫폼 확산

표준으로 자리잡은 대형 라이브 서비스의 크로스 플랫폼

- PC 시장 '25년 **+10.4%** 성장($43B)으로 콘솔(+4.2%) 상회 — '28년 PC가 콘솔 매출 추월 전망
- 글로벌 탑티어 라이브 서비스 게임은 **모바일+PC+콘솔 동시 서비스**가 기본값

SHIFTUP **<프로젝트 스피릿>** — 게임 산업 트렌드에 맞춰 크로스 플랫폼으로 준비 중

출처: Newzoo PC & Console Market Report (2025), Sensor Tower, 문헌조사, 회사자료



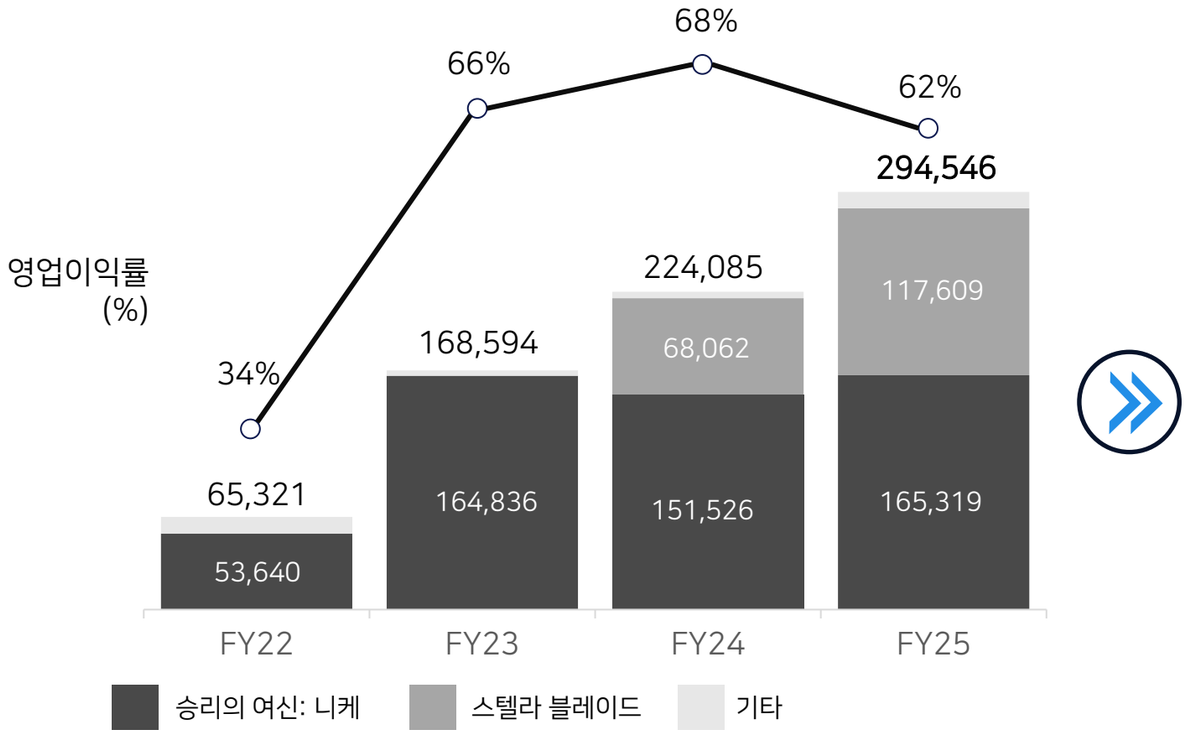
SHIFT UP

04 Financial Performance

두 글로벌 IP들의 안정적 매출로 이어지는 견고한 이익 체력

연간 재무실적 추이 (영업수익 & 영업이익률)

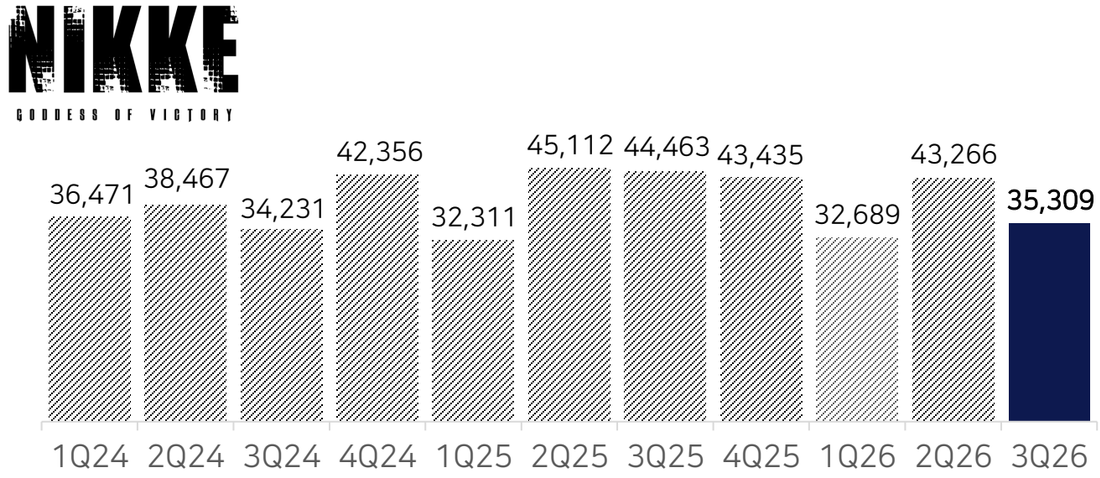
(단위 : 백만원, %)

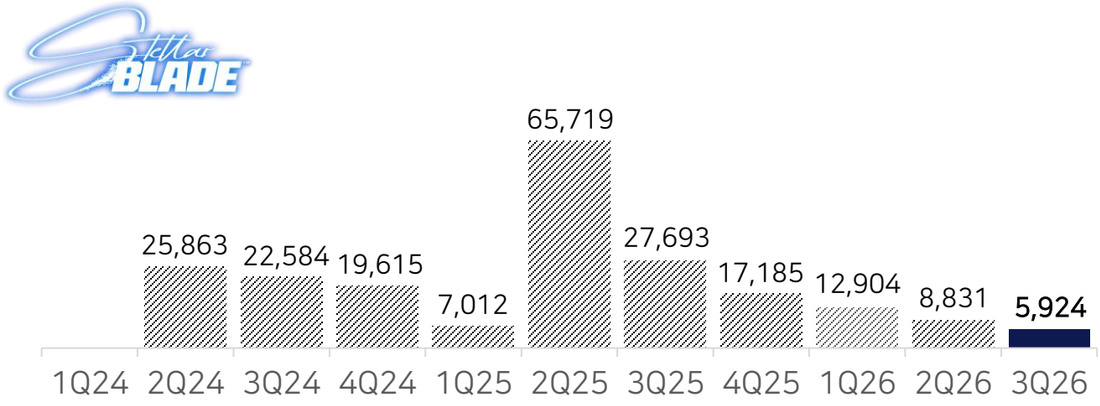


	FY22	FY23	FY24	FY25
영업이익	22,180	111,063	152,676	181,418
당기순이익	20,393	106,691	147,973	191,430

'24 ~'26년 영업수익 분기 별 breakdown

(단위 : 백만원)





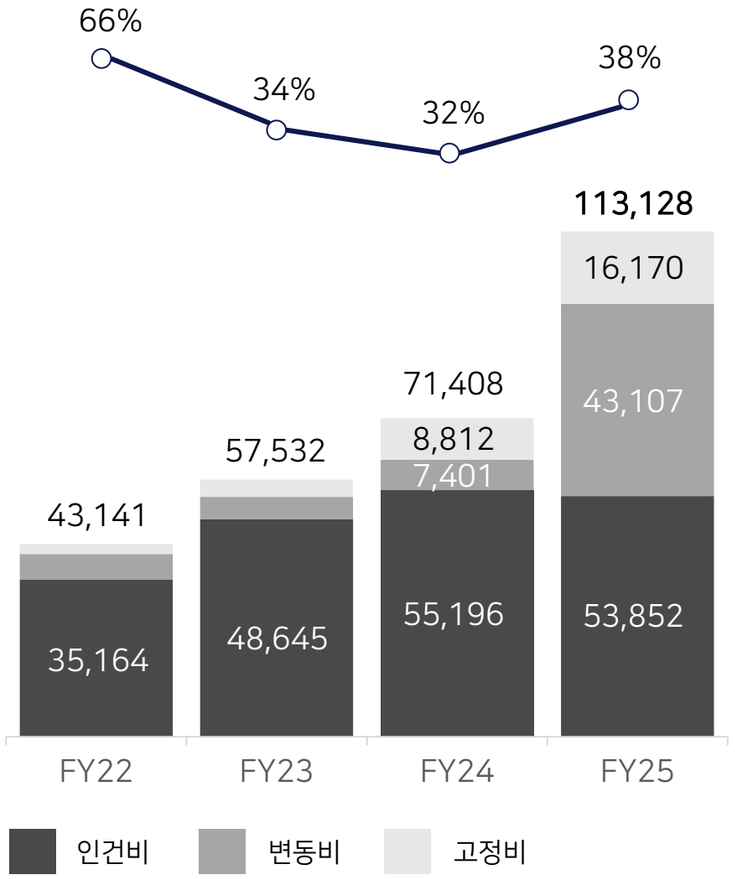
출처: 회사자료
Note : 2026년 3분기 실적은 연결재무제표 기준의 가결산 재무정보로, 외부감사 결과에 따라 변경될 수 있습니다

간소한 비용구조, 효율 중심의 개발 문화

연간 및 분기 별 영업비용 추이 ('22 ~ '26)

매출 대비 영업 비용 (%)

(단위 : 백만원, %)



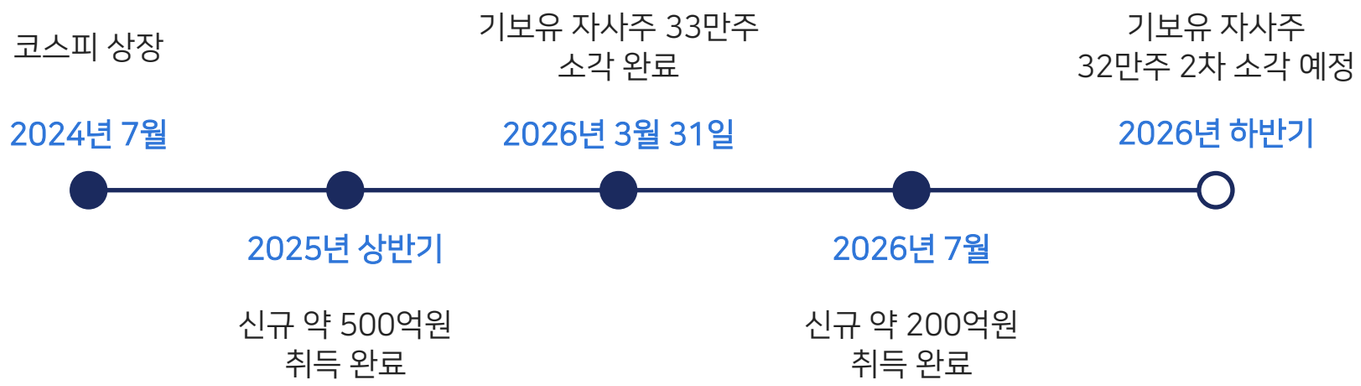
(단위 : 백만원, %)

	2024	2025	1Q26	2Q26	3Q26	영업비용 내 비중 (FY25)
1 인건비	55,196	53,852	16,240	15,572	14,711	48%
급여[1]	*32,327*	*33,659*	*9,010*	*11,122*	*10,803*	*30%*
상여 등[2]	*22,868*	*20,193*	*7,230*	*4,450*	*3,908*	*18%*
2 변동비[3]	7,401	43,107	4,926	6,022	5,054	38%
3 고정비[4]	8,812	16,170	4,638	6,012	5,740	14%
총 인원 추이[5]	322	339	355	442	460	

출처: 회사자료 Note: 2026년 3분기 실적은 연결재무제표 기준의 가결산 재무정보로, 외부감사 결과에 따라 변경될 수 있습니다 주: [1]임직원 급여 및 퇴직 급여, 복리후생비 등; [2]임직원 상여금, 주식보상비용 등; [3]소프트웨어 사용료, 자문 수수료, 기타 지급수수료 등의 비용으로 구성; [4]감가상각비, 지급임차료, 외주비 등의 비용으로 구성; [5]재무제표일 기준, 2Q26 부터 자회사 언바운드 임직원 편입 (62명)

자사주 매입·소각 중심의 적극적 주주환원 정책 실행

자기주식 취득 및 소각 현황



누적 자사주 취득 규모

약 700억원

소각 완료 주식수

65만주

33만주 완료 /
32만주 소각 예정
('26년 4분기)

2026년 신규 취득 완료

약 200억원

취득 분 중 32만주 하반기
소각, 잔여분은 임직원
보상재원

향후 계획

원칙

- 주주환원 정책 수립 및 실행을 지속가능한 핵심 경영과제로 인식
- 일회성 이벤트가 아닌 연속된 환원 프로그램으로 운영
- 실적 성장과 주주가치 제고가 함께 가는 자본배분 원칙 유지

방식

- 자사주 매입 후 소각 중심의 환원 방식 운영
- 소각을 통한 발행주식수 감소로 주당가치에 직접 기여
- 시장 상황과 주가 수준을 고려한 유동적 매입 집행

확장

- 신작 출시/새로운 사업 사이클에 맞춰, 이익 성장 및 현금흐름 창출력과 연계한 환원 규모 확대 검토
- 배당 등 환원 수단 다변화를 통한 주주 선택권 확대 검토
- 정책 구체화 시 시장과 투명하게 소통 예정

출처: 회사자료



Appendix

[참고] 요약 재무제표 (연결)

재무상태표 (연결)

(단위 : 백만원)

구 분	제 13 (전) 기	제 14 (당) 기
자산총계	**1,083,336**	**1,093,968**
유동자산	781,867	682,947
비유동자산	301,468	411,022
부채총계	**162,145**	**136,410**
유동부채	95,497	75,228
비유동부채	66,648	61,182
자본총계	**921,191**	**957,559**
자본금	11,792	11,814
자본잉여금	532,236	533,832
이익잉여금	410,501	447,356
기타포괄손익	13,675	12,649
자본조정 등	(47,013)	(48,094)
부채와 자본총계	**1,083,336**	**1,093,968**

손익계산서 (연결)

(단위 : 백만원)

구 분	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26
영업수익	**75,499**	**64,430**	**47,309**	**55,724**	**46,205**
영업비용	25,952	27,026	25,803	27,606	25,505
영업이익	**49,548**	**37,403**	**21,506**	**28,118**	**20,701**
영업외수익	17,094	23,958	36,196	34,810	(2,523)
영업외비용	(1,417)	5,448	10,492	8,600	51,198
지분법손익	-	14,841	(820)	(568)	78
법인세차감전 순손익	68,059	70,755	46,390	53,759	(32,942)
법인세비용	13,431	12,105	8,594	12,024	(7,481)
분기순손익	**54,628**	**58,649**	**37,796**	**41,736**	**(25,462)**

출처: 회사자료; 공시자료
Note : 2026년 3분기 실적은 연결재무제표 기준의 가결산 재무정보로, 외부감사 결과에 따라 변경될 수 있습니다.