

2025년 4분기 실적발표

2026. 2. 10 NCSOFT IR



유의 사항

본 자료는 2025년 4분기 실적에 대한 외부감사인의 감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위하여 작성된 자료입니다.

투자자는 이 자료에 포함되어 있는 정보만을 믿고 투자결정을 하지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀 드립니다.

※ 주요 연결법인(K-IFRS 기준):

NCSOFT Corporation(HQ, KOR), NC West Holdings(100%, USA),
NC America(100%, USA), NC Europe(100%, GBR), NC Japan(100%, JPN),
NC Taiwan(100%, TWN), NCSOFT Service(100%, KOR), NC Dinos(100%, KOR),
NC ITS(100%, KOR), NCSOFT Asia Holdings(100%, SG), NC IDS(100%, KOR),
NC QA(100%, KOR), FirstSpark Games Co., Ltd.(100%, KOR),
BigFire Games Co., Ltd.(100%, KOR), Ludius Games Co., Ltd.(100%, KOR),
NC AI Co., Ltd.(100%, KOR)

목차

I. 연결기준 실적

1. 실적요약
- 2.매출구성
- 3.비용구성

II. 별첨

4. 요약 재무제표

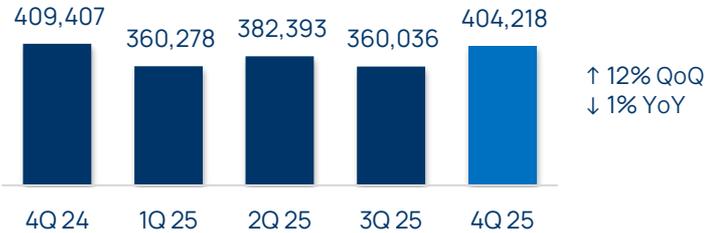
1. 실적 요약 (분기별)

- 4분기 매출액은 아이폰2 출시 성과로 전분기 대비 12% 증가한 4,042억 원. 전년 동기 대비로는 1% 감소
- 영업이익은 32억 원으로 흑자전환
- 세전이익 282억 원, 당기순손실 15억 원. 전분기 반영되었던 일회성 부동산 매각 이익 효과 소멸, 외화 관련 손익 규모 축소

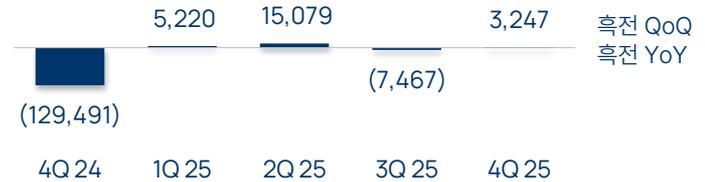
분기별 영업실적

(단위 : 백만원)

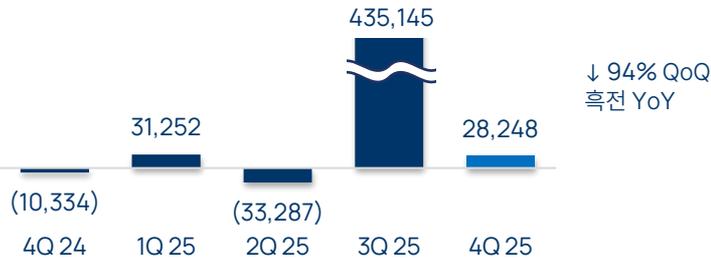
매출



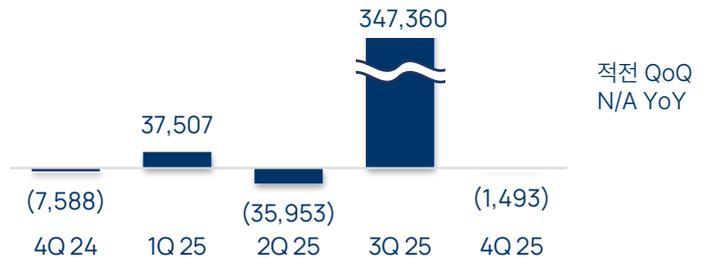
영업이익



세전이익



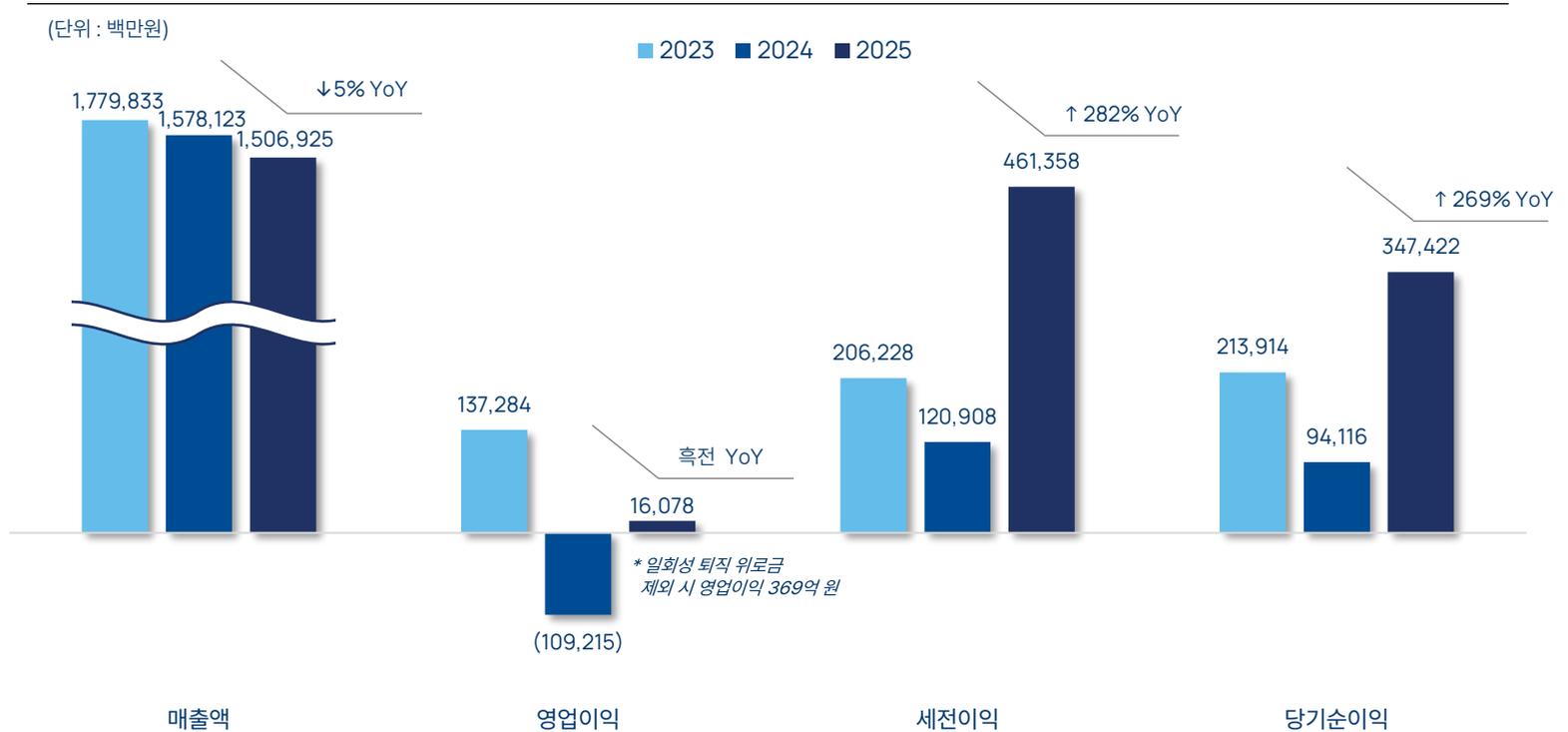
당기순이익



1. 실적요약 (연도별)

- '25년 매출 1조 5,069억 원 (YoY -5%), 영업이익 161억 원 (YoY 흑자전환) 기록
- '25년 일회성 부동산 매각 이익 반영 등으로 세전이익 4,614억 원 (YoY +282%), 당기순이익 3,474억 원 (YoY +269%) 기록

최근 3년 영업실적

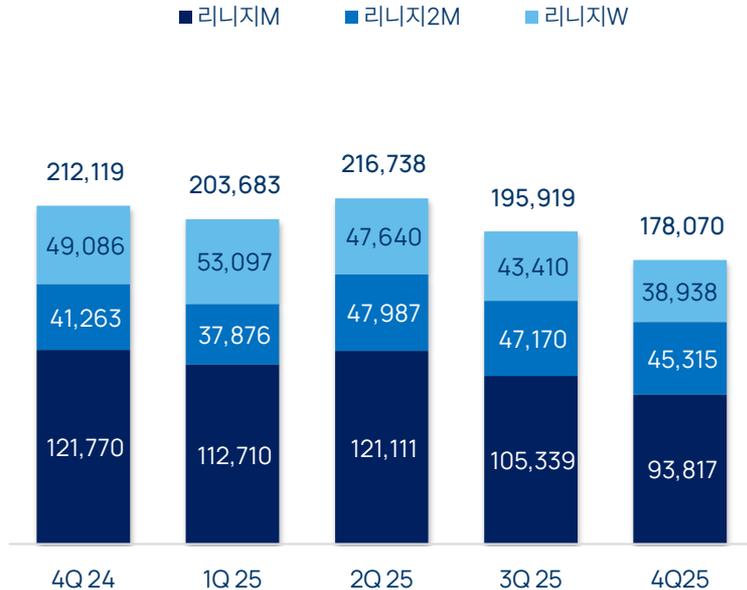


2. 매출구성 (분기 게임별)

- 4분기 모바일 게임 매출은 신규 서버 출시 및 지역 확장 효과가 축소되며 전분기 대비 9% 감소한 1,781억 원. 총 매출 대비 비중 44%
- PC 온라인 게임 매출은 아이온2 출시 성과, 길드워2 확장팩 판매 호조로 전분기 대비 92%, 전년 동기 대비 80% 증가한 1,682억 원. 총 매출 대비 비중 42%

모바일 게임

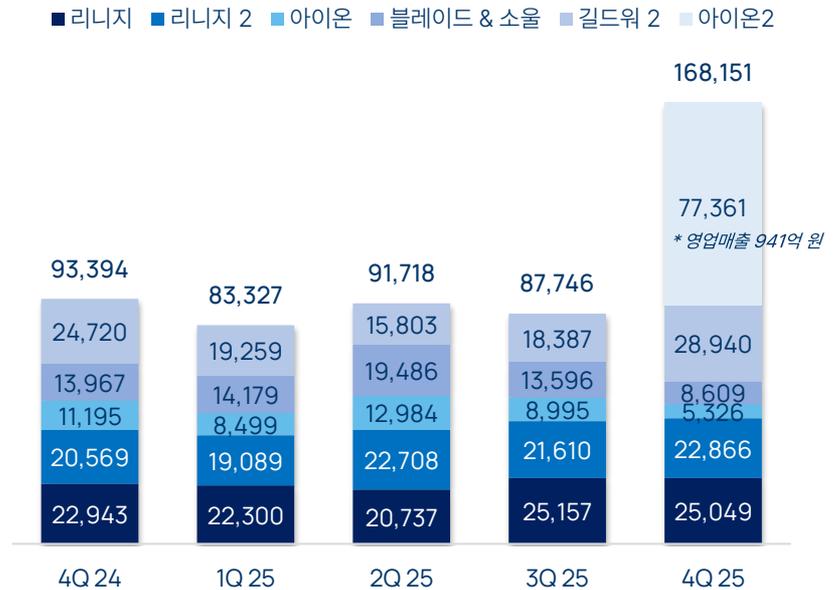
(단위 : 백만원)



* 기타 모바일 게임 매출 제외

PC 온라인 게임

(단위 : 백만원)



* 영업매출 941억 원

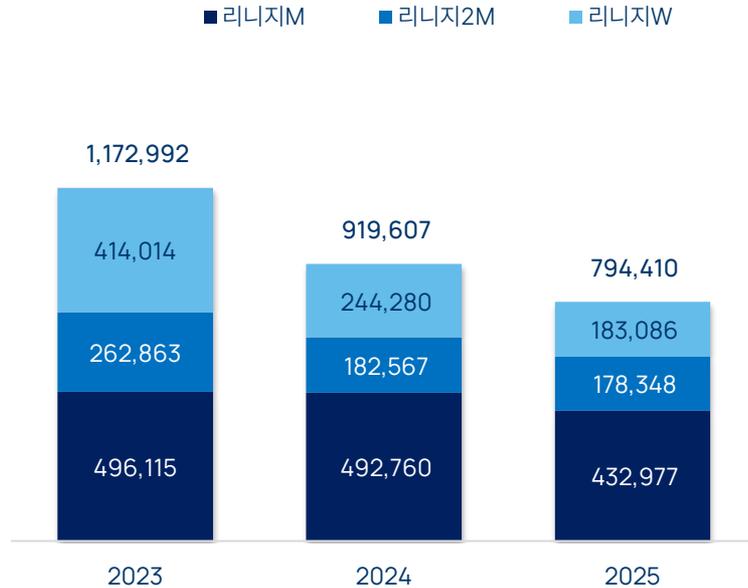
* 기타 PC 온라인 게임 매출 제외

2. 매출구성 (연간 게임별)

- '25년 연간 모바일 게임 매출은 전년 대비 14% 감소한 7,944억 원. 총 매출 대비 비중 53%
- '25년 연간 PC 온라인 게임 매출은 전년 대비 23% 증가한 4,309억 원. 총 매출 대비 비중 29%

모바일 게임

(단위 : 백만원)



* 기타 모바일 게임 매출 제외

PC 온라인 게임

(단위 : 백만원)



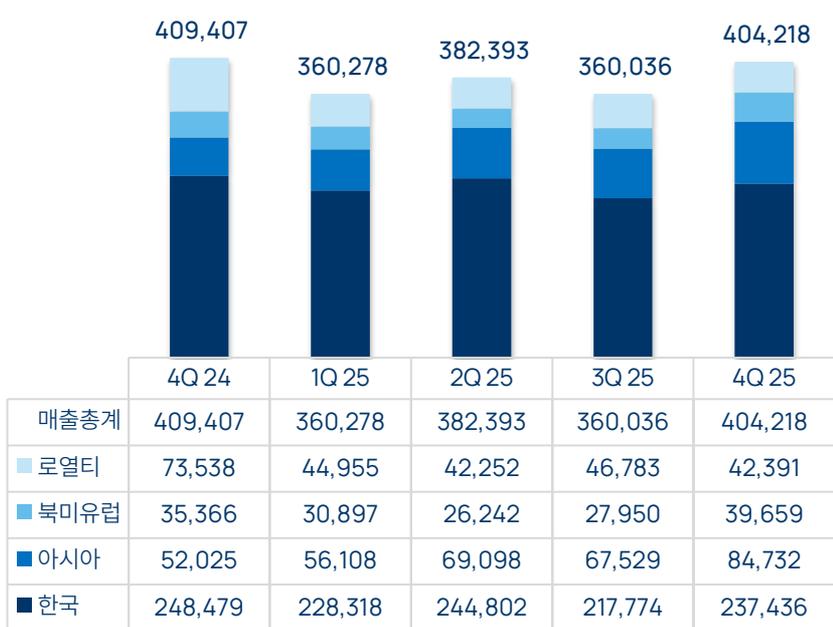
* 기타 PC 온라인 게임 매출 제외

2. 매출구성 (지역별)

- 4분기 한국 매출은 아이온2 출시 효과로 전분기 대비 9% 증가한 2,374억 원
- 아시아 매출은 전분기 대비 25% 증가한 847억 원
- 4분기 북미유럽 매출은 길드워2 확장팩 판매 호조로 전분기 대비 42% 증가한 397억 원

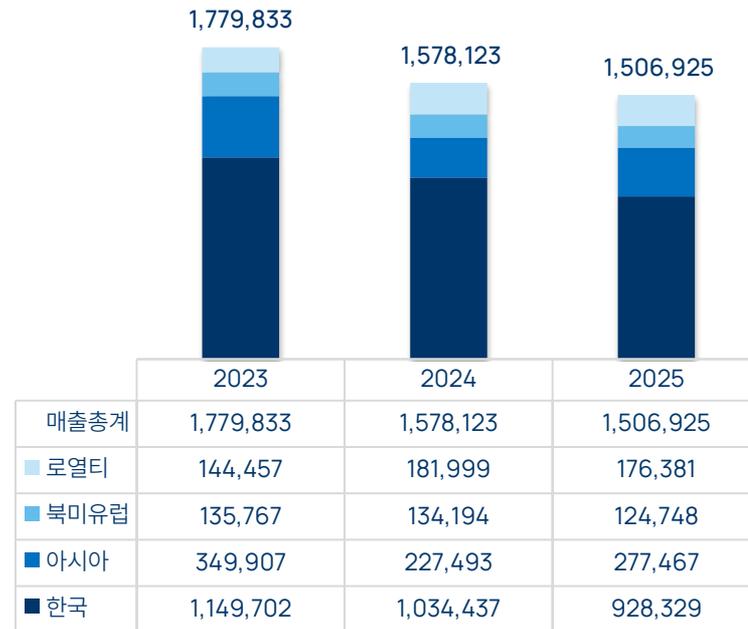
분기별

(단위 : 백만원)



연도별

(단위 : 백만원)

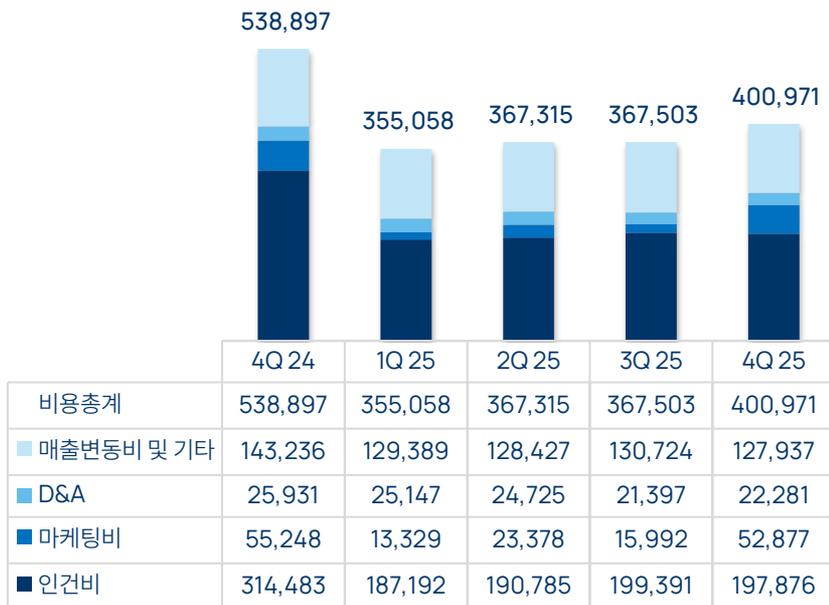


3. 비용구성

- '25년 총 영업비용은 전년 대비 12% 감소한 1조 4,908억 원. 4분기는 전분기 대비 9% 증가한 4,010억 원
- '25년 연간 인건비는 일회성 퇴직위로금 규모 축소 등으로 전년 대비 14% 감소한 7,752억 원. 4분기는 전분기 대비 1% 감소한 1,979억 원
- '25년 연간 마케팅비는 전년 대비 18% 감소한 1,056억 원. 4분기 마케팅비는 신작 출시 및 게임쇼 참가로 전분기 대비 231% 증가한 529억 원

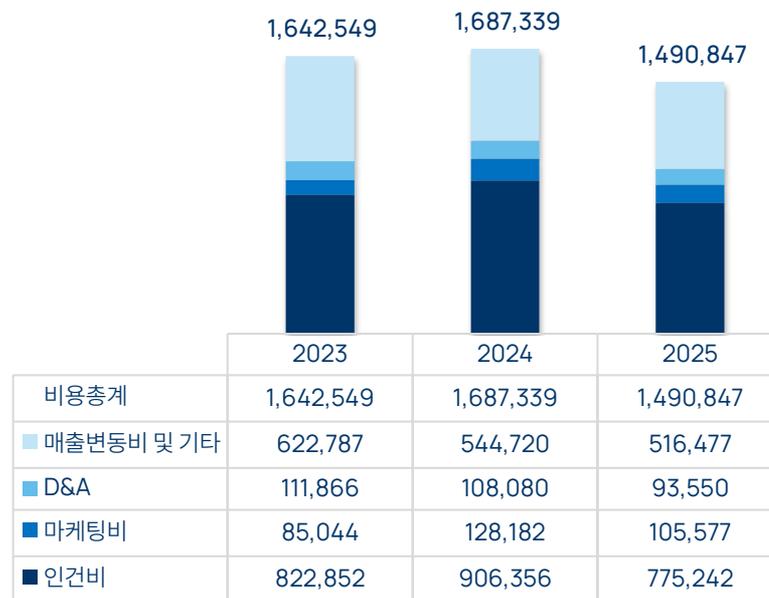
분기별

(단위 : 백만원)



연도별

(단위 : 백만원)



4. 요약재무제표

연결 재무상태표

	FY 2024	FY 2025
자산		
I. 유동자산	1,788,537	2,266,590
현금및현금성자산	1,260,473	503,522
단기금융상품	178,293	491,465
매출채권	130,279	187,483
기타수취채권	36,941	21,532
단기투자자산	39,816	1,008,380
매각예정비유동자산	87,425	-
기타	55,309	54,207
II. 비유동자산	2,165,404	2,066,551
장기대여금	8,050	500
기타수취채권	22,131	21,904
장기투자자산	813,452	678,720
관계기업투자주식	50,198	71,654
투자부동산	-	-
유형자산	997,620	1,034,694
무형자산	103,873	110,596
기타	170,079	148,484
자산총계	3,953,941	4,333,140

(단위 : 백만원)

	FY 2024	FY 2025
부채		
I. 유동부채	322,188	641,190
차입금	-	129,966
기타지급채무	70,549	105,862
리스 부채	45,845	49,240
당기법인세부채	721	53,138
기타유동부채	193,718	302,770
매각예정부채	11,354	-
기타충당부채	-	213
II. 비유동부채	568,165	321,520
사채 및 차입금	169,805	39,946
확정급여부채	1,263	3,326
장기종업원급여채무	21,033	21,862
리스 부채	163,806	137,867
기타	212,256	118,519
부채총계	890,353	962,710
자본		
자본금	10,977	10,977
기타불입자본	(365,222)	(239,534)
기타자본구성요소	(61,168)	(75,623)
이익잉여금	3,473,871	3,669,049
비지배지분	5,130	5,562
자본총계	3,063,589	3,370,431
부채와 자본총계	3,953,941	4,333,140

4. 요약재무제표

연결 손익계산서

(단위 : 백만원)

	4Q 24	1Q 25	2Q 25	3Q 25	4Q 25	FY 2024	FY 2025
영업수익	409,407	360,278	382,393	360,036	404,218	1,578,123	1,506,925
영업비용	538,897	355,058	367,315	367,503	400,971	1,687,339	1,490,847
영업이익	(129,491)	5,220	15,079	(7,467)	3,247	(109,215)	16,078
영업외손익	119,156	26,032	(48,366)	442,612	25,001	230,123	445,280
법인세차감전순이익	(10,334)	31,252	33,287	435,145	28,248	120,908	461,358
법인세비용	(2,746)	(6,255)	2,666	87,785	29,741	26,792	113,936
당기순이익	(7,588)	37,507	(35,953)	347,360	(1,493)	94,116	347,422
지배기업소유지분	(7,455)	37,760	(35,412)	346,699	(2,377)	94,215	346,670
비지배주주지분	(134)	(253)	(541)	661	885	(100)	751

End of Document

