

2026년 2분기 실적발표

2026. 8. 11 NC Corporation



유의 사항

본 자료는 2026년 2분기 실적에 대한 외부감사인의 검토가 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):

NC Corporation(HQ, KOR), NC West Holdings, Inc.(100%, USA),
NC America, LLC(100%, USA), NC Europe, Ltd.(100%, GBR), NC Japan K.K.(100%, JPN),
NC Taiwan Co., Ltd.(100%, TWN), NC Service Co., Ltd.(100%, KOR), NC Dinos(100%, KOR),
NC ITS Co., Ltd.(100%, KOR), NCSOFT Asia Holdings PTE. LTD.(100%, SGP), NC IDS Co., Ltd.(100%, KOR),
NC QA Co., Ltd.(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), INDYGO GROUP PTE. LTD.(67%, SGP),
Springcomes Co., Ltd.(80%, KOR), Veroplay Limited(100%, CYP)

목차

I. 연결기준 실적

1. 실적요약
2. 매출구성
3. 모바일 캐주얼
4. 비용구성

II. 별첨

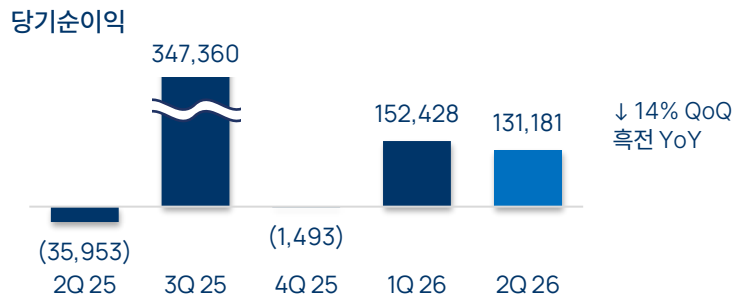
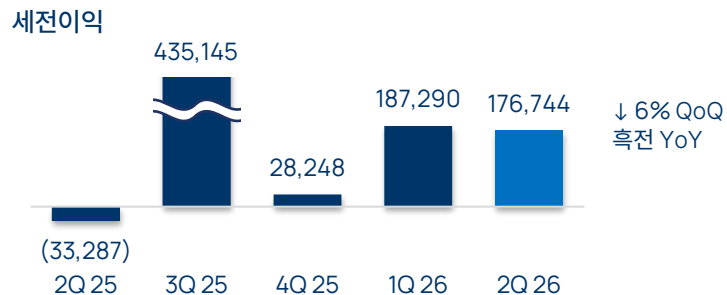
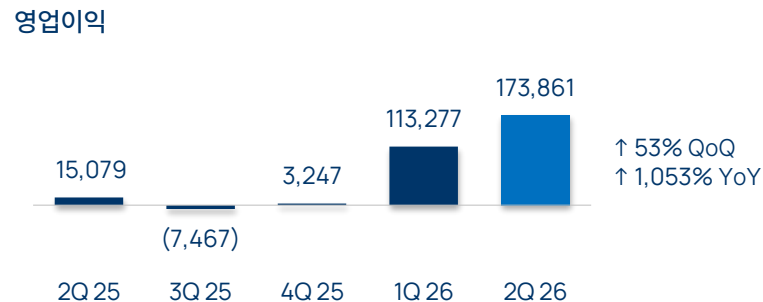
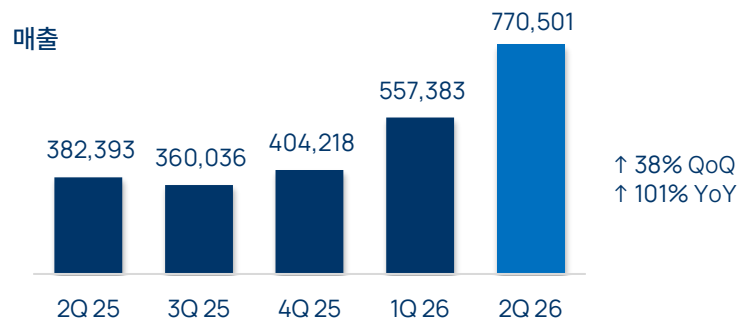
5. 요약 재무제표

1. 실적요약

- 2분기 매출액은 모바일 캐주얼 부문 본격 기여, 리니지 클래식 흥행 등으로 전년 동기 대비 101%, 전분기 대비 38% 증가한 7,705억 원
- 영업이익은 1,739억 원으로 전년 동기 대비 1,053%, 전분기 대비 53% 증가. 영업이익률 23% 기록

분기별 영업실적

(단위 : 백만원)



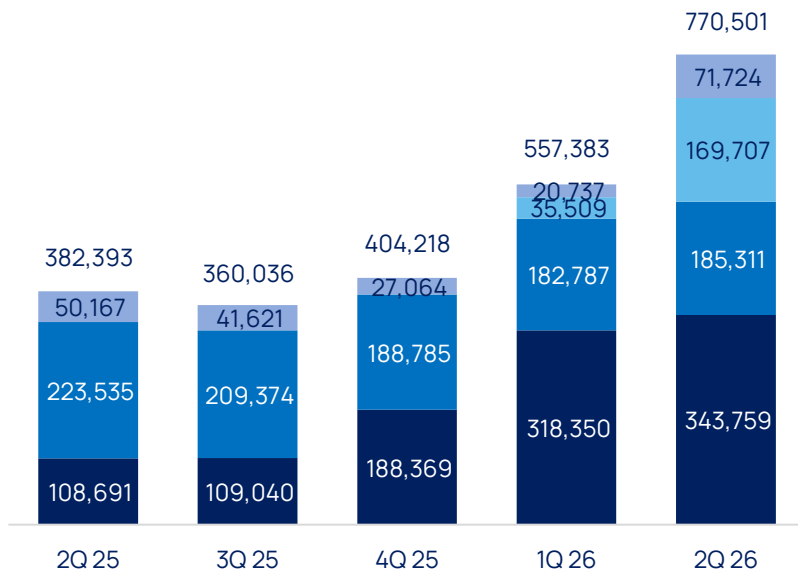
2. 매출구성 (부문, 지역별)

- PC 매출은 전년 동기 대비 216%, 전분기 대비 8% 증가한 3,438억 원으로 역대 최대 분기 매출 기록
- 모바일 캐주얼 매출은 JustPlay 연결 편입 등으로 1,697억 원 기록. 전체 매출의 약 22% 차지
- JustPlay 매출 반영으로 북미/유럽 매출 비중이 27%로 증가. 글로벌 매출 포트폴리오 다변화

부문별 매출

(단위 : 백만원)

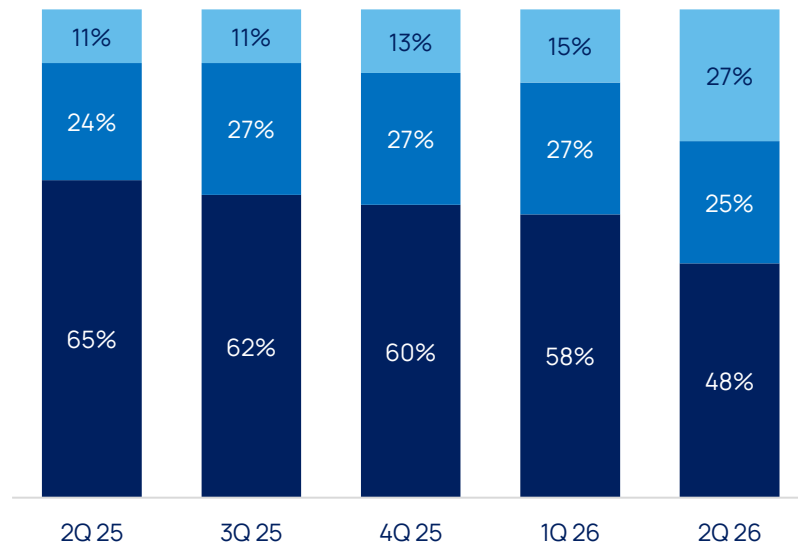
■ PC ■ 모바일 ■ 모바일 캐주얼 ■ 기타



* IP별 매출에 로열티 매출 통합

지역별 매출 비중

■ 한국 ■ 아시아 ■ 북미/유럽 등



* IP별 매출에 로열티 매출 통합

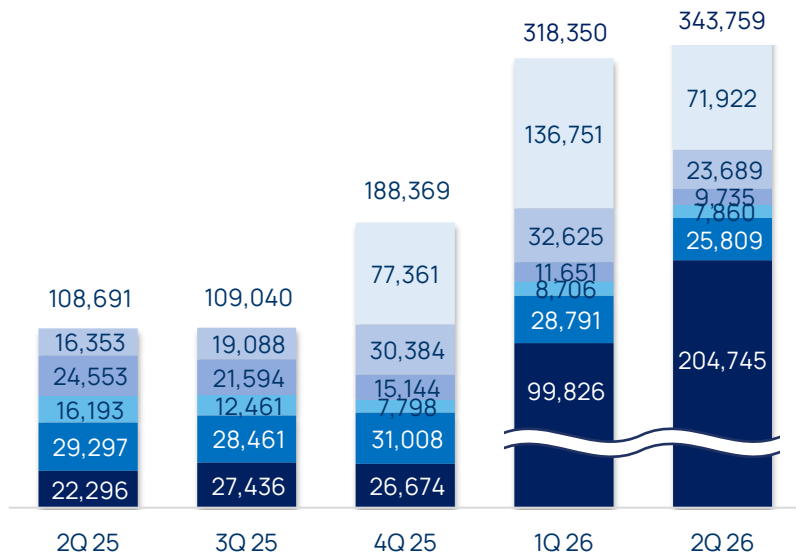
2. 매출구성 (게임별)

- 리니지클래식 2분기 매출 1,855억 원 기록하며 흥행 장기화. 이에 따라 PC 리니지 매출 전년 동기 대비 약 9배 성장
- 아이온2는 719억 원으로 매출 안정화
- 모바일 게임 3종 매출은 전분기 대비 1% 증가한 1,853억 원 기록. 리니지M은 전분기 대비 4% 증가한 1,173억 원

PC 게임

(단위 : 백만원)

■ 리니지 ■ 리니지 2 ■ 아이온 ■ 블레이드 & 소울 ■ 길드워 2 ■ 아이온2

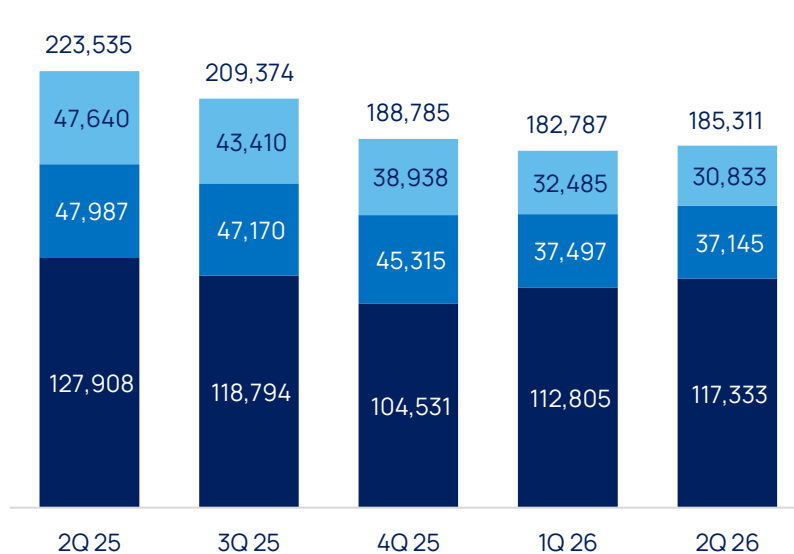


* 기타 PC 게임 매출 제외, IP별 매출에 로열티 매출 통합

모바일 게임

(단위 : 백만원)

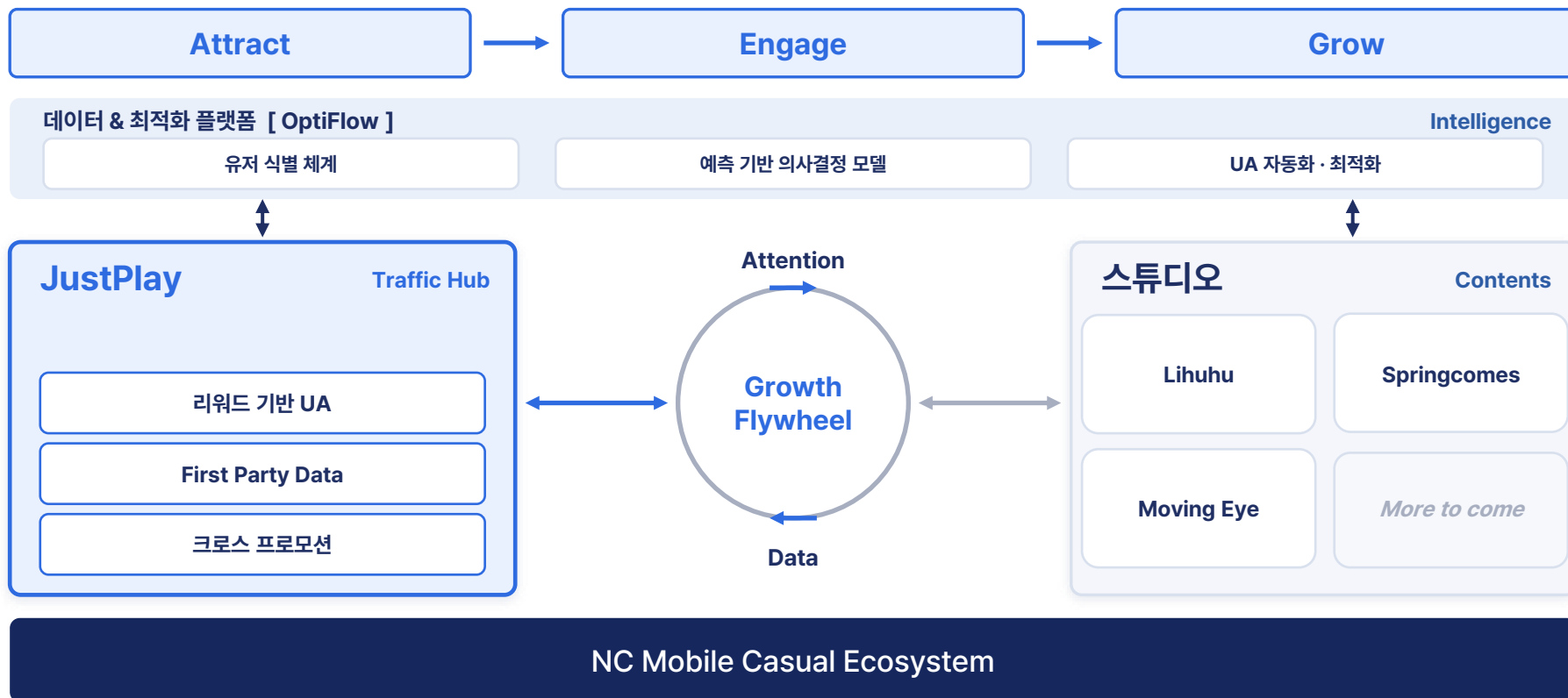
■ 리니지M ■ 리니지2M ■ 리니지W



* 기타 모바일 게임 매출 제외, IP별 매출에 로열티 매출 통합

3. 모바일 캐주얼 - Growth Intelligence Platform

- NC만의 독자적인 모바일 캐주얼 생태계 구축 - 1) 데이터 & 최적화 플랫폼, 2) 보상형 트래픽 허브, 3) 개발 스튜디오의 결합
- 단순한 장르 다변화가 아닌, 유저 LTV (Lifetime Value) 및 자본 효율을 극대화하는 지능형 콘텐츠 플랫폼으로 도약

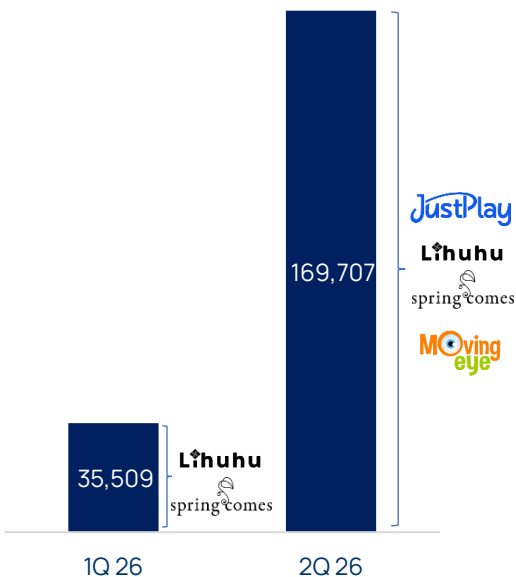


3. 모바일 캐주얼 - Growth Intelligence Platform

- 2분기 모바일 캐주얼 부문 매출은 JustPlay 연결 편입, 스튜디오 매출 성장으로 1,697억 원 기록
- 3대 성장축 중 하나로 빠르게 안착, 유의미한 재무적 기여 시작

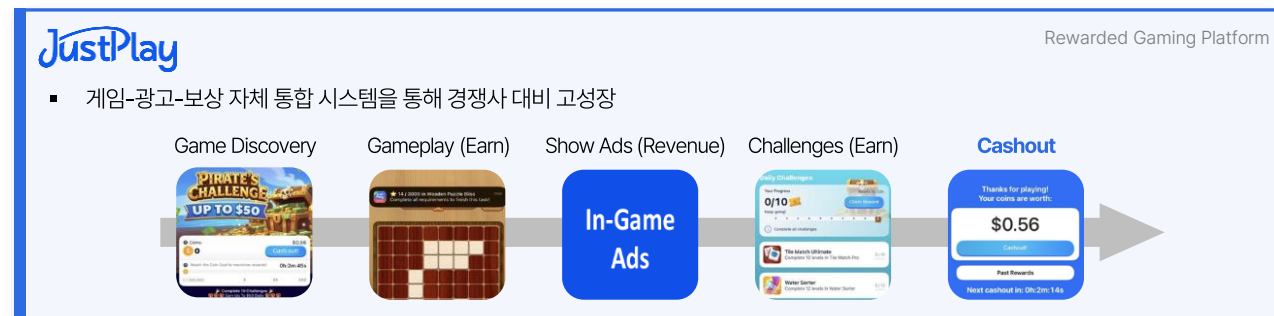
모바일 캐주얼 실적

(단위 : 백만원)



* 자회사 Veroplay를 통해 JustPlay 및 Moving Eye 실적 연결 반영

리워드 플랫폼



스튜디오

Studio	Genre	Key Features	Games
Lihuhu	Casual · Puzzle	- 빠른 트렌드 포착 및 감지 - 기민한 개발 실행력	Hole Em All, Tiles in Hole, Tile Triple 3D, Match Triple 3D
springcomes	Merge · Puzzle · Idle RPG	- 몰입도 높은 게임 플레이 - IAP 수익화 역량	Hello Town, Sorting Queen, Merge Peko, Rush Knights
MOving eye	Action · Arcade	- 높은 IP 인지도 - 견조한 트랙픽	Swamp Attack, Swamp Attack 2

4. 비용구성

- 2분기 총 영업비용은 전분기 대비 34% 증가한 5,966억 원
- 인건비는 성과급 선반영, JustPlay 연결 편입 등으로 전분기 대비 7% 증가한 2,600억 원
- 기존 게임 사업 부문 마케팅비는 사업 활동 강화로 전분기 대비 88% 증가한 311억 원
- 모바일 캐주얼 부문 마케팅비는 JustPlay 연결 편입 등으로 1,320억 원 기록

	2Q 25	3Q 25	4Q 25	1Q 26	(단위 : 백만원) 2Q 26	QoQ	YoY
영업비용	367,315	367,503	400,971	444,107	596,639	34%	62%
인건비	190,785	199,391	197,876	243,951	260,039	7%	36%
마케팅비	23,378	15,992	52,877	37,767	163,100	332%	598%
- 기존 사업 부문	23,378	15,992	52,877	16,549	31,140	88%	33%
- 모바일 캐주얼 부문	-	-	-	21,218	131,960	522%	N/A
D&A	24,725	21,397	22,281	22,880	25,166	10%	2%
지급수수료 및 기타	128,427	130,724	127,937	139,509	148,334	6%	16%
영업이익	15,079	(7,467)	3,247	113,277	173,861	53%	1,053%

5. 요약재무제표

연결 재무상태표

	FY 2025	2Q 26
자 산		
I. 유동자산	2,266,590	2,236,390
현금 및 현금성자산	503,522	671,071
단기금융상품	491,465	582,067
매출채권	187,483	238,353
기타수취채권	21,532	70,490
단기투자자산	1,008,380	622,614
기타	54,207	51,795
II. 비유동자산	2,066,551	2,428,325
장기대여금	500	685
기타수취채권	21,904	25,615
장기투자자산	678,720	473,489
관계기업투자주식	71,654	62,521
유형자산	1,034,694	1,133,481
무형자산	110,596	528,714
기타	148,484	203,821
자산총계	4,333,140	4,664,715

(단위 : 백만원)

	FY 2025	2Q 26
부 채		
I. 유동부채	641,190	720,255
차입금	129,966	129,999
기타지급채무	105,862	179,537
리스 부채	49,240	57,857
당기법인세부채	53,138	68,112
기타유동부채	302,770	284,537
기타충당부채	213	213
II. 비유동부채	321,520	362,465
사채 및 차입금	39,946	39,953
확정급여부채	3,326	2,814
장기종업원급여채무	21,862	23,239
리스 부채	137,867	138,488
기타	118,519	157,971
부채총계	962,710	1,082,720
자 본		
자본금	10,977	10,977
기타불입자본	(239,534)	(290,550)
기타자본구성요소	(75,623)	(103,510)
이익잉여금	3,669,049	3,923,426
비지배지분	5,562	41,652
자본총계	3,370,431	3,581,995
부채와 자본총계	4,333,140	4,664,715

5. 요약재무제표

연결 손익계산서

(단위 : 백만원)

	2Q 25	3Q 25	4Q 25	1Q 26	2Q 26
영업수익	382,393	360,036	404,218	557,383	770,501
영업비용	367,315	367,503	400,971	444,107	596,639
영업이익	15,079	(7,467)	3,247	113,277	173,861
영업외손익	(48,366)	442,612	25,001	74,014	2,883
법인세차감전순이익	(33,287)	435,145	28,248	187,290	176,744
법인세비용	2,666	87,785	29,741	34,862	45,563
당기순이익	(35,953)	347,360	(1,493)	152,428	131,181
지배기업소유지분	(35,412)	346,699	(2,377)	148,781	124,640
비지배주주지분	(541)	661	885	3,648	6,541

End of Document

