2026년 3분기 실적발표

2026. 11. 11 NC Corporation

유의 사항

본 자료는 2026년 3분기 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 AX Co., Ltd.(100%, KOR),
NC QA Co., Ltd.(100%, KOR), FirstSpark Games Co., Ltd.(100%, KOR), BigFire Games Co., Ltd.(100%, KOR),
77ST. 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

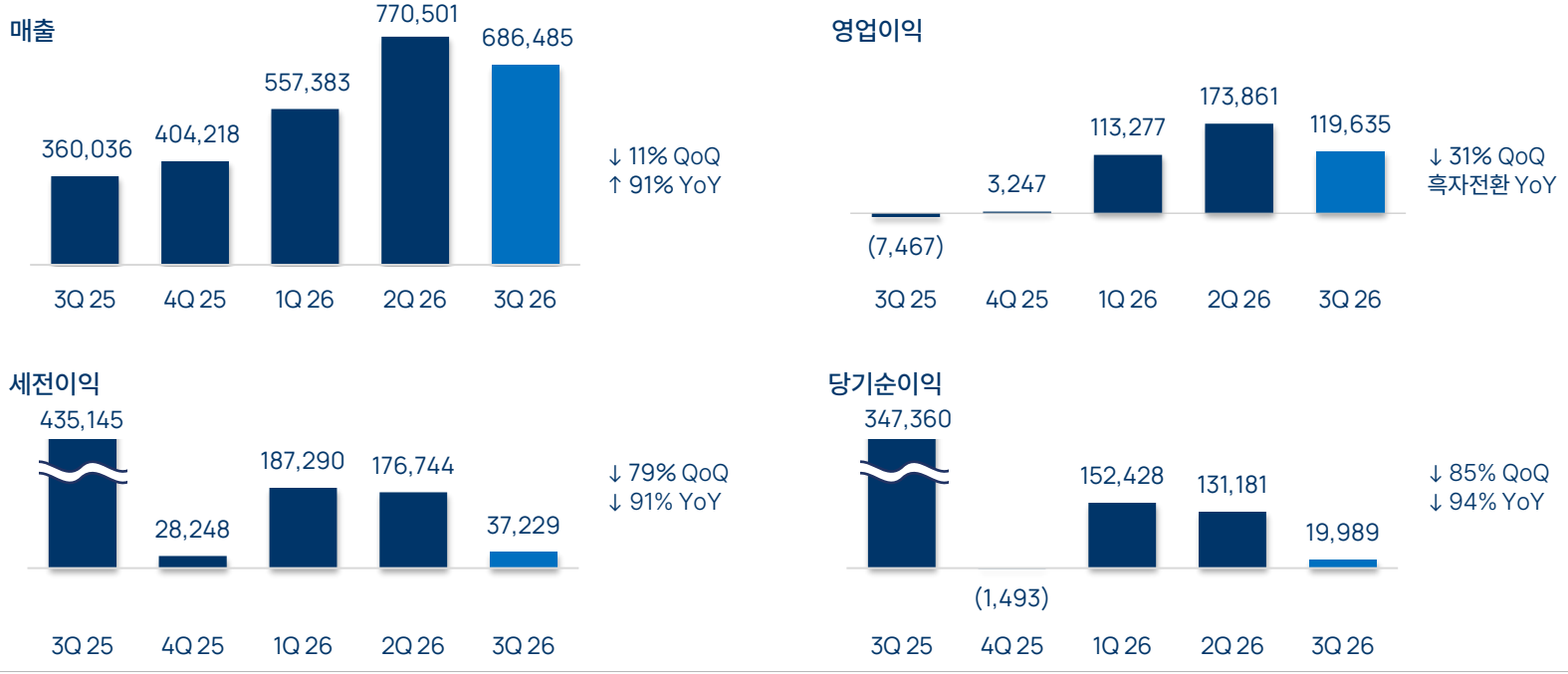
6. 매출 전망(2026년, 2027년)

1. 실적요약

- 3분기 매출은 6,865억 원으로 전년 동기 대비 91% 증가, 전분기 대비 11% 감소
- 영업이익은 1,196억 원으로 전년 동기 대비 흑자전환, 전분기 대비 31% 감소. 영업이익률은 17% 기록
- 3분기 누적 매출은 전년 동기 대비 83% 증가한 2조 144억 원, 영업이익은 4,068억 원으로 3,070% 증가. 누적 영업이익률은 20% 기록

분기별 영업실적

(단위 : 백만원)

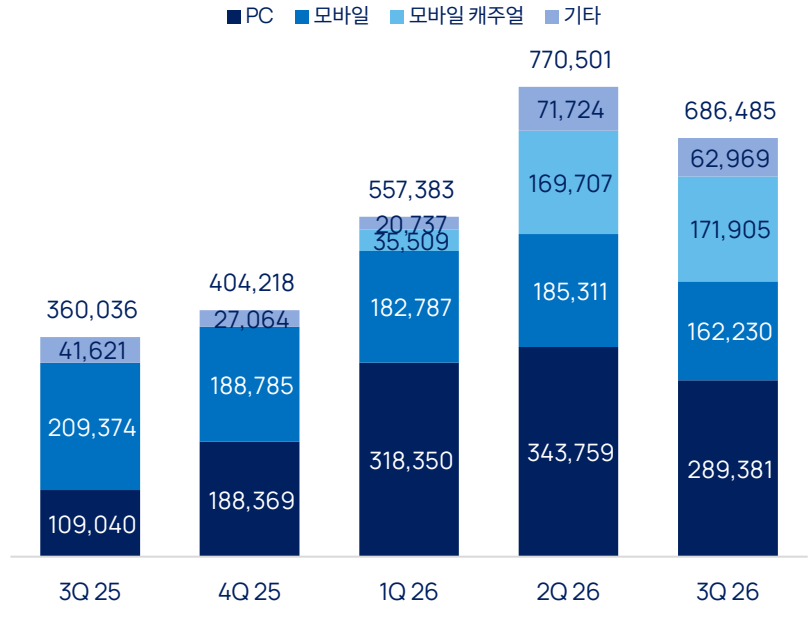


2. 매출구성 (부문, 지역별)

- PC 매출은 2,894억 원으로 전년 동기 대비 165% 증가, 전분기 대비 16% 감소
- 모바일 캐주얼 매출은 1,719억 원으로 전사 분기 매출의 25% 차지하며 핵심 성장축으로 안착
- 해외 매출 비중 54%로 지속 확대되며 글로벌 매출 기반 강화

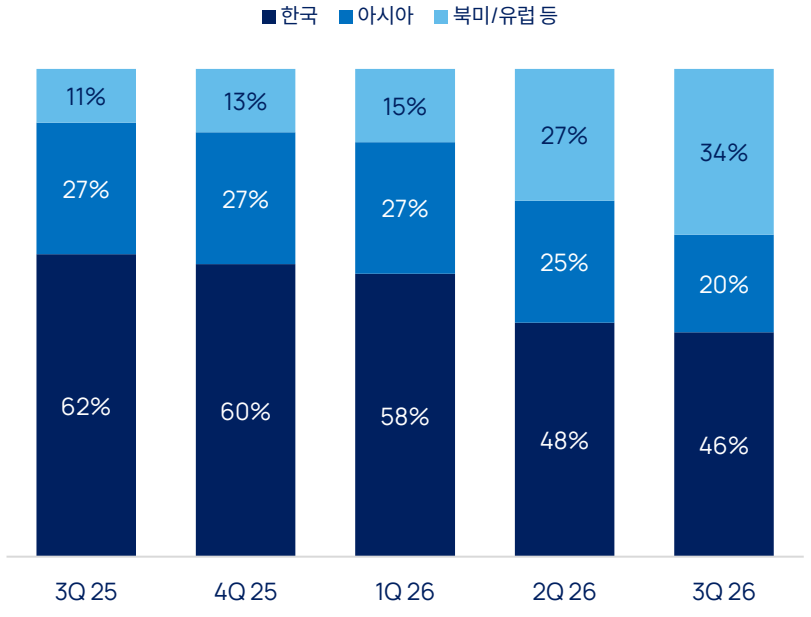
부문별 매출

(단위 : 백만원)



* IP별 매출에 로열티 매출 통합

지역별 매출 비중



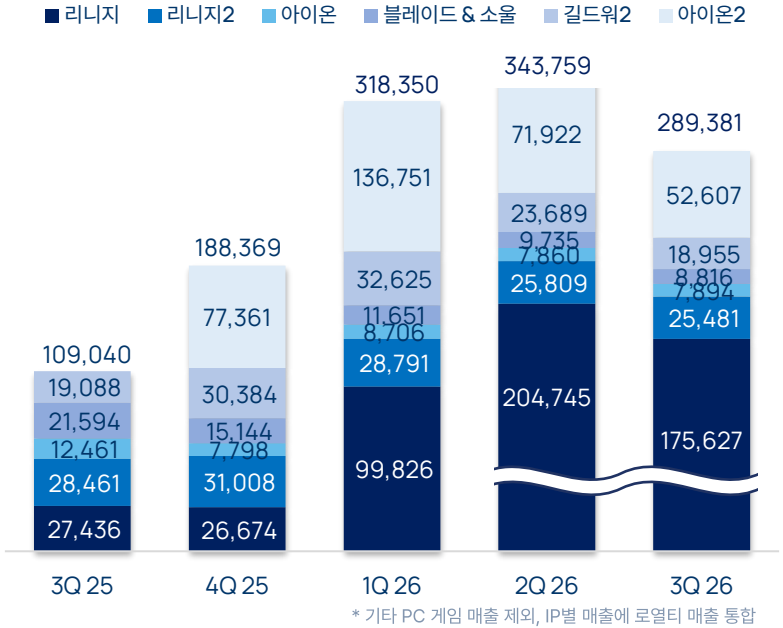
* IP별 매출에 로열티 매출 통합

2. 매출구성 (게임별)

- 리니지 클래식은 3분기 매출 1,587억 원을 기록하며 안정적인 매출 흐름 지속. 출시 후 누적 매출은 4,278억 원
- 아이온2 3분기 매출 526억 원 기록. 출시 후 누적 매출은 3,386억 원
- 모바일 게임 3종 매출은 전분기 대비 12% 감소한 1,622억 원

PC 게임

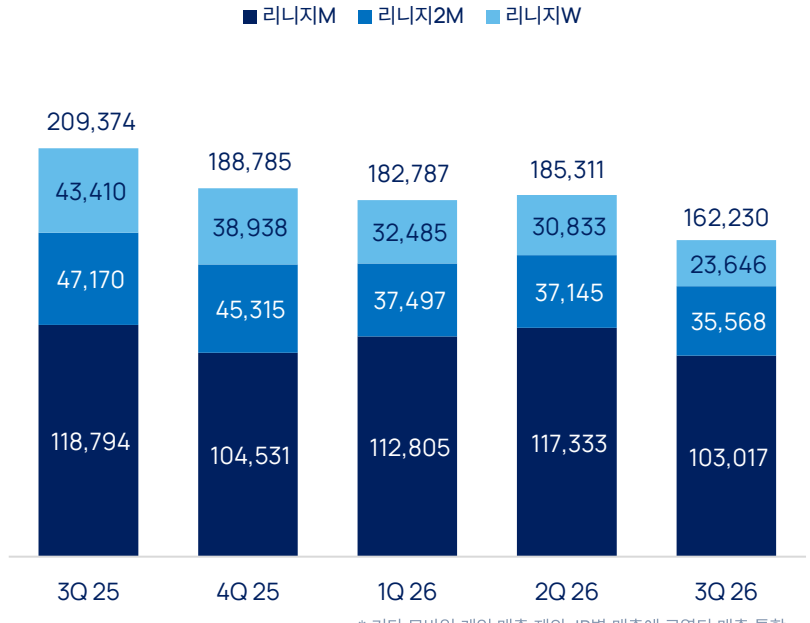
(단위 : 백만원)



* 기타 PC 게임 매출 제외, IP별 매출에 로열티 매출 통합

모바일 게임

(단위 : 백만원)



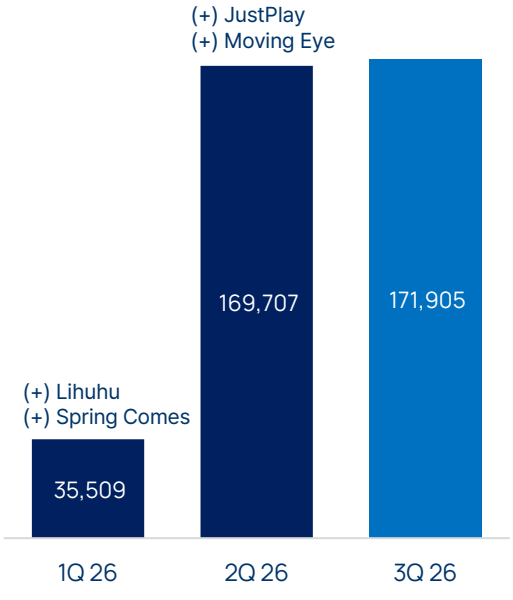
* 기타 모바일 게임 매출 제외, IP별 매출에 로열티 매출 통합

3. 모바일 캐주얼

- 3분기 누적 매출은 3,771억 원 (전사 누적 매출의 약 19%). JustPlay가 MAU 증가 및 견조한 광고주 수요를 바탕으로 고성장
- 리워드 플랫폼, 개발 스튜디오, 퍼블리싱의 3각 시너지 본격화를 통해 지속 성장 추구

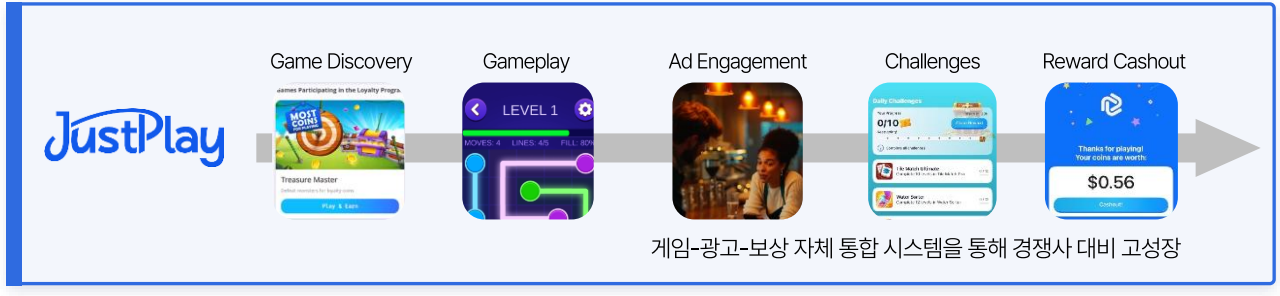
분기별 매출액

(단위 : 백만원)



*자회사 Veroplay를 통해 JustPlay 및 Moving Eye 실적 연결 반영

리워드 플랫폼



게임-광고-보상 자체 통합 시스템을 통해 경쟁사 대비 고성장

개발 스튜디오

Lihuhu — Casual · Puzzle

spring comes — Merge · Puzzle Idle RPG

Moving eye — Action · Arcade

퍼블리싱

GORILLA STUDIO

- '탕탕특공대', '궁수의 전설' 등 글로벌 흥행 IP 개발사
- '탕탕특공대' IP 기반 차기작 글로벌 퍼블리싱 계약 체결

'탕탕특공대' IP 신작 Coming Soon

\+ 라인업 지속 확대 예정

4. 비용구성

- 3분기 총 영업비용은 전분기 대비 5% 감소한 5,669억 원
- 인건비는 2,499억 원으로 전분기 대비 4% 감소
- 코어 게임 부문 마케팅비는 효율적 집행 기조 하에 전분기 대비 11% 감소한 278억 원
- 모바일 캐주얼 부문 마케팅비는 전분기와 유사한 수준인 1,303억 원

(단위 : 백만원)

	3Q 25	4Q 25	1Q 26	2Q 26	3Q 26	QoQ	YoY
영업비용	367,503	400,971	444,107	596,639	566,850	-5%	54%
인건비	199,391	197,876	243,951	260,039	249,930	-4%	25%
마케팅비	15,992	52,877	37,767	163,100	158,117	-3%	889%
- 코어 게임	15,992	52,877	16,549	31,140	27,781	-11%	74%
- 모바일 캐주얼	-	-	21,218	131,960	130,336	-1%	N/A
D&A	21,397	22,281	22,880	25,166	26,125	4%	22%
지급수수료 및 기타	130,724	127,937	139,509	148,334	132,678	-11%	1%
영업이익	(7,467)	3,247	113,277	173,861	119,635	-31%	흑자전환

5. 요약재무제표

연결 재무상태표

(단위 : 백만원)

	FY 2025	3Q 26
자 산		
Ⅰ. 유동자산	2,266,590	2,014,390
현금 및 현금성자산	503,522	880,705
단기금융상품	491,465	664,911
매출채권	187,483	238,500
기타수취채권	21,532	27,362
단기투자자산	1,008,380	148,710
기타	54,207	54,203
Ⅱ. 비유동자산	2,066,551	2,383,948
장기대여금	500	300
기타수취채권	21,904	25,047
장기투자자산	678,720	430,048
관계기업투자주식	71,654	56,771
유형자산	1,034,694	1,180,531
무형자산	110,596	501,468
기타	148,484	189,783
자산총계	4,333,140	4,398,338

	FY 2025	3Q 26
부 채		
Ⅰ. 유동부채	641,190	523,108
차입금	129,966	-
기타지급채무	105,862	117,808
리스부채	49,240	56,347
당기법인세부채	53,138	56,760
기타유동부채	302,770	288,306
기타충당부채	213	213
파생상품부채(유동)	-	3,674
Ⅱ. 비유동부채	321,520	411,270
사채 및 차입금	39,946	39,960
확정급여부채	3,326	5,881
장기종업원급여채무	21,862	23,643
파생상품부채(비유동)	-	1,559
리스부채	137,867	126,497
기타	118,519	213,729
부채총계	962,710	934,378
자 본		
자본금	10,977	10,977
기타불입자본	(239,534)	(356,921)
기타자본구성요소	(75,623)	(177,212)
이익잉여금	3,669,049	3,943,145
비지배지분	5,562	43,972
자본총계	3,370,431	3,463,960
부채와 자본총계	4,333,140	4,398,338

5. 요약재무제표

연결 손익계산서

(단위 : 백만원)

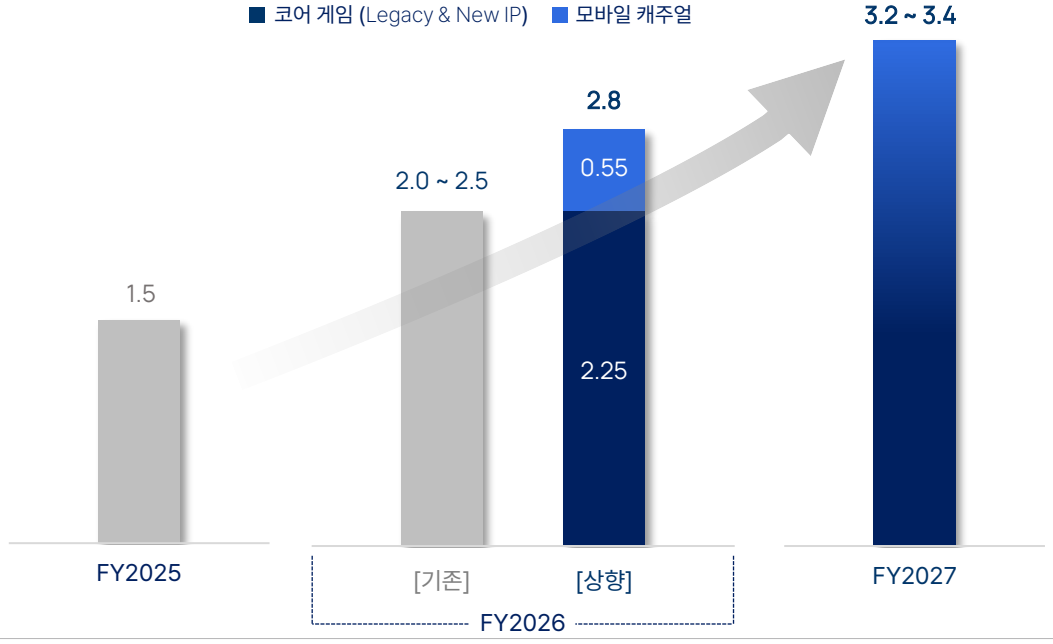
	3Q 25	4Q 25	1Q 26	2Q 26	3Q 26
영업수익	360,036	404,218	557,383	770,501	686,485
영업비용	367,503	400,971	444,107	596,639	566,850
영업이익	(7,467)	3,247	113,277	173,861	119,635
영업외손익	442,612	25,001	74,014	2,883	(82,405)
법인세차감전순이익	435,145	28,248	187,290	176,744	37,229
법인세비용	87,785	29,741	34,862	45,563	17,240
당기순이익	347,360	(1,493)	152,428	131,181	19,989
지배기업소유지분	346,699	(2,377)	148,781	124,640	15,874
비지배주주지분	661	885	3,648	6,541	4,116

6. 매출 전망 (2026년, 2027년)

- Legacy IP, New IP, 모바일 캐주얼의 3가지 성장 축이 동시에 가동되며 성장 본격화
- 2026년 연간 매출 전망을 기존 가이던스(2.0 ~ 2.5조 원) 대비 상향한 2.8조 원으로 조정
- 2027년 연간 매출은 2026년(E) 대비 14%~21% 성장한 3.2 ~ 3.4조 원으로 전망

매출 전망

(단위: 조 원)



FY2026 매출 전망 상세

(단위: 조 원)

구분	매출 전망
코어 게임 (Legacy & New IP)	2.25
모바일 캐주얼	0.55
합계	2.8

End of Document