

Investor Relations

(주) 펄어비스
2020년 9월



Disclaimer



본 자료에 포함된 “예측정보”는 별도 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’, ‘(E)’ 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 “예측정보”는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 “예측정보”에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 전망은 Presentation 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료는 투자자 편의를 위해 작성한 자료이며 공시된 내용과 차이가 있을 경우 공시 내용을 우선으로 참고해주시길 바랍니다. 본 자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다.

Contents

- 01** Company Overview
- 02** Business Overview
- 03** New projects
- 04** Company Strength
- 05** Industry Overview
- 06** Company Strategy
- 07** Financial Summary



Appendix

Company Overview



1-1.

Company Overview : Introduction

- ❖ 펄어비스는
세계 최고의 MMO 게임을 만드는
'Global Game Studio'입니다



History ❖



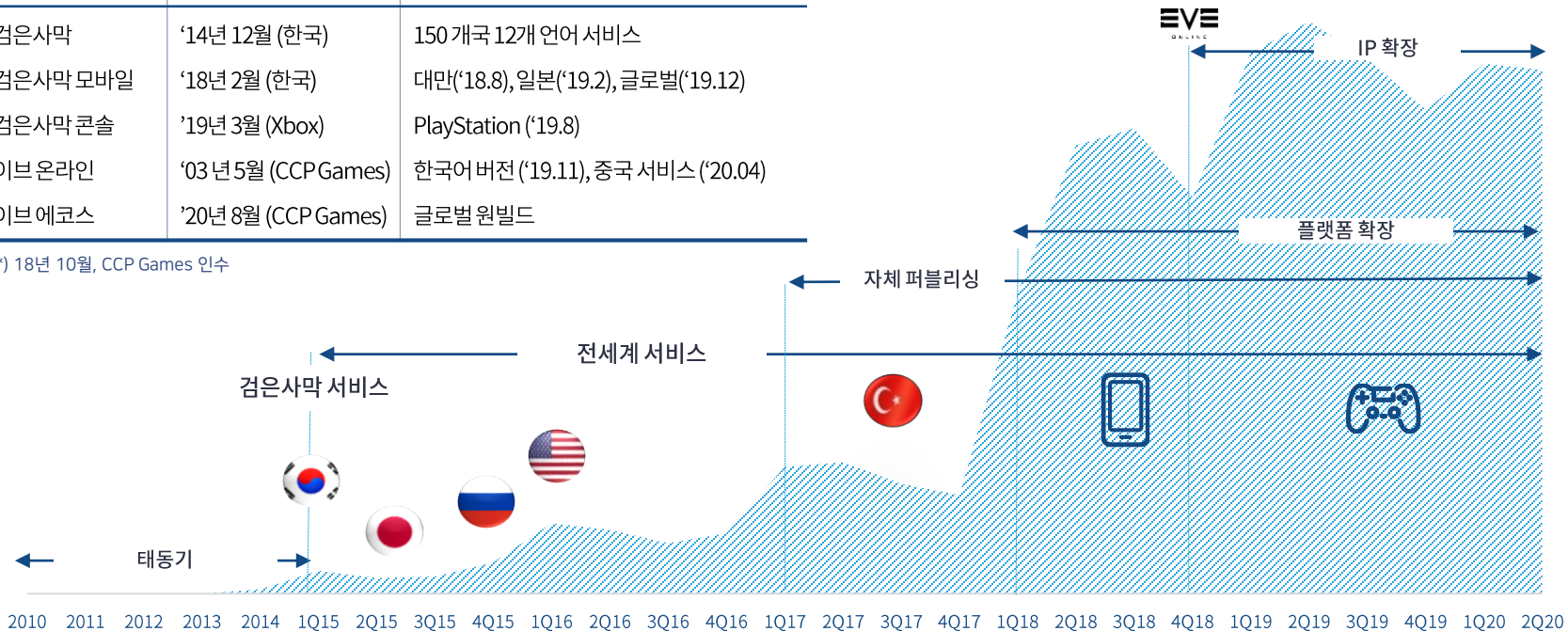
1-2.

Company Overview : Revenue Trend

◆ 전세계로 서비스 지역 및 플랫폼 확장을 통해 성장 지속

프로젝트	첫 서비스	진행사항
검은사막	'14년 12월 (한국)	150 개국 12개 언어 서비스
검은사막 모바일	'18년 2월 (한국)	대만('18.8), 일본('19.2), 글로벌('19.12)
검은사막 콘솔	'19년 3월 (Xbox)	PlayStation ('19.8)
이브 온라인	'03 년 5월 (CCP Games)	한국어 버전 ('19.11), 중국 서비스 ('20.04)
이브에코스	'20년 8월 (CCP Games)	글로벌 원빌드

(*) 18년 10월, CCP Games 인수



* 차트: 분기별 매출

1-3. Company Overview : Managements

◆ 펠어비스의 성공적인 게임 개발과 글로벌 서비스는 오랜 경력의 업계 최고의 개발/운영 인력들이 있기에 가능합니다

Managements



김대일

창립자 & 의장 (게임개발 총괄)

Career | - 21년 이상의 게임 개발 이력
- '03~'10 NHN Games (게임: R2, C9)
- '00~'03 가마소프트 (게임: RYL)



정경인

대표이사

Career | - 12년 이상의 게임 투자 및 게임 업계 종사 이력
- '10~'16 LB인베스트먼트
- '07~'10 HP Inc.

Development



윤재민

Vice President (VP)

Career
- 21년 이상의 게임 개발 이력
- 게임어바웃, 위노블



지희환

Chief Technology Officer (CTO)

Career
- 19년 이상 게임 업계 종사
- NHN Games



서용수

Art Director (AD)

Career
- 19년 이상의 게임 개발 이력
- 엔씨소프트, NHN Games, 넥슨

Operation & Publication



허진영

Chief Operating Officer (COO)

Career
- 24년 이상 게임 업계 종사
- 카카오게임즈, 다음



김경만

Chief Business Officer (CBO)

Career
- 13년 이상의 게임 업계 종사
- 온넷, 대디페이스



진정희

Head of US office

Career
- 15년 이상 게임 업계 종사
- 카카오게임즈(미국), NHN

1-4. Company Overview : Snapshot

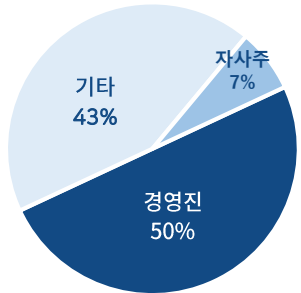
✧ 기업 개요

회사명	(주)펄어비스	설립일	2010.09.10
설립자 (의장)	김대일 (최대주주, 36.2%)	대표이사	정경인
직원수 ('20.6.30 기준)	1,202 명 (자회사 포함)	결산월	12월
발행주식수 ('20.6.30 기준)	13,079,850	시가총액 ('20.09.09 기준)	약 2.6 조원
종목코드	KOSDAQ (263750)	상장일	2017.09.14

✧ 계열회사 현황

회사명	지분율(%)	소재지	주요 사업
CCP ehf.	100	아이슬란드	게임 개발 및 운영
PearlAbyss Taiwan Corp.	100	대만	게임 운영
PearlAbyss H.K. Limited	100	홍콩	게임 운영
Pearl Abyss JP Co., Ltd.	100	일본	게임 운영
PEARL ABYSS AMERICA, INC.	100	미국	게임 운영
PearlAbyss EU B.V.	100	네덜란드	서버 및 회선 서비스
PearlAbyss SEA Pte. Ltd.	100	싱가포르	서버 및 회선 서비스
Pearl Abyss Capital, Inc.	100	대한민국	재무적 투자
Nettention	100	대한민국	서버 및 네트워크 엔진의 개발과 판매
Pearl Abyss Iceland ehf.	100	아이슬란드	자회사 운영

주주 구성



외인 지분율: 22% ('20.09.09)

Business Overview



2-1. Business Overview : 검은사막

※ 검은사막 IP

장르	MMORPG
스토리	캐릭터 기반 중세 판타지 게임
플랫폼	PC / 모바일 / 콘솔 (멀티플랫폼)
서비스 국가	150 개국 (12개 언어)

- ◆ 자체 개발한 엔진 사용 (검은사막 엔진)
- ◆ 전세계에서 인기있는 Top MMORPG 게임
- ◆ 빠른 정규 업데이트를 통한 안정적인 라이브 서비스
- ◆ 자체 퍼블리싱을 통한 유저 친화적인 커뮤니티 운영 및 유저 케어로 게임 Life-cycle 연장중

※ 주요 성과

- ◆ 3천 만명 이상의 플레이어 확보 (전 플랫폼 기준)
- ◆ 5억 시간 이상의 플레이타임
- ◆ 1조 3천억원 누적 매출 달성 ('20년 6월 기준)

2015



BLACK DESERT
ONLINE +
REMASTERED

2018



BLACK DESERT
MOBILE

2019



BLACK DESERT

2-1.

Business Overview : 검은사막 (① PC)

검은사막

+1천 만명

플레이어

업계 최고수준의
그래픽

150

국가 서비스

- 한국 : Best Game (KOCCA)
- 러시아 : Best MMORPG (Goharu Awards)
- 북미/유럽 : Best New MMORPG (mmorpg.com)
- 대만 : Best Popular Game (gamer.com.tw)
- 일본 : Best Game (Web Money)
- 러시아 : Best MMORPG Update (Goharu Awards)
- 독일 : 2019 Best MMORPG Top5 (Mein-MMO)

2-1.

Business Overview : 검은사막 (② 모바일)

PEARL ABYSS

BLACK DESERT

MOBILE

+2,700만
다운로드

Advanced
Action Combat

매출 약 7,300억원
(누적기준, 2Q20)

- 한국 : 2018 Best game in 6 areas
- 대만 : 2018 Best game (Google play)
Top-10 popular mobile game (TW gameshow)
- 영국 : 2020 베스트 오디오 비주얼 (포켓게이머)
- 러시아 : 2019 베스트 모바일 게임 (고하루)

2-1.

Business Overview : 검은사막 (③ 콘솔)

BLACK DESERT

PS4

서비스 기기

Xbox one / PS4
(Cross-play)

비즈니스 모델

패키지 + In-game 판매

Sand Box MMO

2-2. Business Overview : 이브 온라인

✧ 이브온라인 IP

회사명	CCP Games (지분 100%)
CEO	힐마 피터슨
직원수	306 ('20.06.30 기준)
소재지	본사 : 아이슬란드 그 외 스튜디오 : 런던, 중국

- ✧ 가장 큰 규모의 공상과학 장르 MMO 게임 (17년 서비스)
- ✧ 가장 많은 충성 유저와 커뮤니티 보유
- ✧ 넷이즈와의 파트너십을 통한 중국 진출 성공 확보
- ✧ 자체 게임 엔진 보유를 통한 장기간 안정적인 라이브 서비스
- ✧ 몰입감 높은 PVP 모드 및 실물경제와 연결된 영구적인 세계관 보유

- 2003 ● ✧ 2003년 5월 서비스 시작
- 2006 ● ✧ 이브 온라인 중국 출시 (~2016)
- 2016 ● ✧ 'Free to play' 로 BM 변경
(기존 구독료 모델)
- 2020 ● ✧ 중국 판호 승인 (3/12)
서비스 시작 (4/27)
- ✧ 이브 에코스 (8/13)

Business Overview : 이브 온라인

The background image is a dark, atmospheric scene from the game EVE Online. It depicts a large, metallic, spherical structure, possibly a space station or a large ship, in the lower-left foreground. In the distance, a bright blue light source, likely a star or a nebula, illuminates the scene, creating a lens flare effect. To the right, a tall, dark, rectangular structure with a red circular light at its base is visible. The overall tone is mysterious and futuristic.

EVE[®]
ONLINE

INTO THE ABYSS

세계에서 가장 유명한
Sci-fi MMO

+17년
장기서비스

+4천 만명
누적 플레이어

- Top 100 Games of All Time 2015 (PC Gamer)
- MMO Hall of Fame 2012
- MMORPG Game of The Year 2012
- Best Indie MMO of The Decade (Massively)
- Community Relations Nominee (GDC Online)
- Best Live Game (GDC Online)
- Best Non-fantasy MMO 2010 (Massive Online Gamer)

2-3.

Business Overview : 이브 에코스

PEARL ABYSS



The background of the slide is a detailed space scene from the game EVE Echoes. It features a large, complex space station or fleet carrier in the center, with various smaller ships and structures orbiting or attached to it. The scene is set against a dark, starry space background with some nebulae and distant planets. The game title 'EVE' is prominently displayed in large, white, stylized letters, with 'ECHOES' in smaller letters below it.

EVE
ECHOES

2019.12 OBT
ios android

장르
하드코어 SCI-FI MMO

플랫폼
모바일

일정
출시 : 2020년 8월 13일

특징
SANDBOX MMO
Netease & CCP 공동개발

2-4. Business Overview : 3Q20 Highlight

❖ IP가치 강화를 통한 안정적 수익성 유지 및 신규 파이프라인 확보

3Q Business Highlight

❖ 검은사막

- ✓ 전 플랫폼 동시 업데이트, 플랫폼별 콘텐츠 격차 해소
(‘하사신’ 클래스 전플랫폼 동시 업데이트)
- ✓ 다양한 즐길거리 제공을 통한 유저 충성도 강화
(썸머 시즌 서버, 태국-동남아 국가 대항전, 국가별 언택트 대회, Netflix ‘Cursed’ 전세계/전플랫폼 Collaboration)
- ✓ 유저 피드백 창구 강화
(유저 초청 FGT(focus group test) 진행)
- ✓ 새도우 아레나 : 참여형 행사 유치로 유저 기반 확대
(7~8월 인텔 후원 ‘새도우 아레나 잭팟 슈퍼매치’ 진행)

❖ EVE Online

- ✓ 탄탄해진 유저 기반 하 수익성 확대 노력

New Pipelines

❖ EVE Echoes : Global (8/13)

- ✓ 7개 언어 동시 제공
- ✓ 모바일 환경에 맞는 UI/UX 변경

❖ 붉은사막

- 공개 : 2020
- 출시 : 4Q21

❖ 도깨비 / 플랜 8

- 출시 : 2022 / 2023

New Projects



3-1. New Projects : 새도우 아레나

SHADOW ARENA

장르
액션 배틀 로얄

플랫폼
PC (이후 콘솔, 모바일)
(멀티플랫폼)

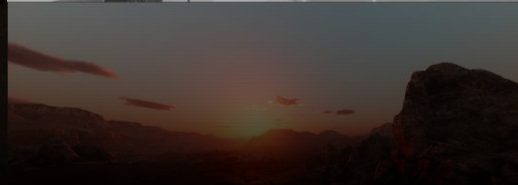
일정
Early Access: '20.05.21

특징
근접전의 액션 게임 플레이
최후의 1명이 살아남는 배틀로얄 대전
(1:1 or 팀:팀)

3-2.

New Projects : 붉은사막 (부제: 처절한 용병들의 서사시)

CRIMSON DESERT



장르
에픽 판타지
MMORPG

플랫폼
콘솔, PC (이후 모바일)
(크로스 플랫폼)

일정
공개 : 2020 (출시 : 4Q21)

특징
오픈월드 MMORPG
생존을 위해 싸우는 용병 이야기

3-3. New Projects : 도깨비



장르
수집형 오픈월드
MMORPG

플랫폼
콘솔, PC (이후 모바일)
(크로스 플랫폼)

일정
출시 : 2022



특징
독특한 세계관을 가진 전 연령층 타겟 게임
개성있고 매력적인 캐릭터와 도깨비 등장
높은 자유도와 아기자기한 그래픽

3-4.

New Projects : 플랜 8



장르
엑소슈트 MMO 슈터

플랫폼
콘솔, PC (이후 모바일)
(크로스 플랫폼)

일정
출시 : 2023

특징
독특한 슈터 장르 오픈월드 MMORPG
드넓은 지형과 탄탄한 세계관
현 시대를 바탕으로 한 사실적인 그래픽

Company Strength



4-1. Company Strength : Overview

- ❖ 개발과 퍼블리싱 역량을 동시에 갖춘 글로벌 게임 스튜디오
- ❖ 미래 게임 시장 변화를 빠르게 감지 및 선제적인 글로벌 진출 전략 구축

개발

01 Original IP

: 몰입도 높은 스토리

02 멀티 플랫폼

: PC / 모바일 / 콘솔 (전 게임 플랫폼 서비스)

03 자체 게임 엔진

: 퍼어비스 기술력이 응집된 게임 엔진

04 게임 개발 시설

: 3D 스캐너, 모션 캡처, 오디오실

05 크로스 플랫폼

: 플랫폼간 게임 플레이 가능

퍼블리싱 & 전략

01 자체 퍼블리싱

: 전세계 지사를 통한 자체 서비스 제공

02 라이브 서비스

: 꾸준한 업데이트를 통한 안정적인 라이브 서비스

03 유저 커뮤니티 운영

: 다채로운 이벤트와 유저 간담회 진행

04 게임 트렌드 감지

: 빠른 시장 변화 감지 및 선제적 대응

05 Visionary

: 새로운 분야를 개척하는 게임업계 차세대 리더

4-2.

Company Strength : 개발 (① 게임 엔진)

✧ AI기반의 자체 엔진의 강점



생산성

- ✧ 크로스 플랫폼 기술력
- ✧ AI기술력으로 복잡한 코딩 업무 간소화



효율적 비용

- ✧ 외부 엔진 사용에 따른 비용 없음
- ✧ 외부 엔진 신규버전 출시에 따른 교체 비용 없음 (자체엔진 업그레이드)



라이브 서비스

- ✧ 빠른 콘텐츠 개발 속도 확보
- ✧ 안정적인 정규 업데이트 용이



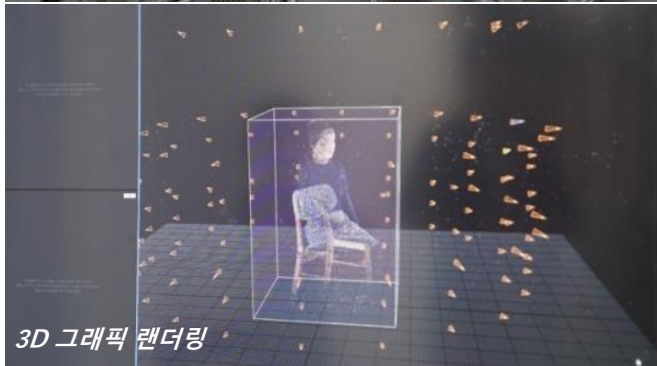
AAA 게임

- ✧ 세계 최고수준의 그래픽
- ✧ 고품질 MMO 게임 개발에 특화

4-2.

Company Strength : 개발 (② 게임 개발 시설물)

✧ 3D 스캐너 & Motion Capture Studio



📷 3D 스캐너

- ❖ 아트 작업(스케칭) 시간 감소에 따른 높은 효율성
- ❖ 3D 공간에서의 촬영으로 실제 그대로의 자연스런 그래픽 렌더링 구현

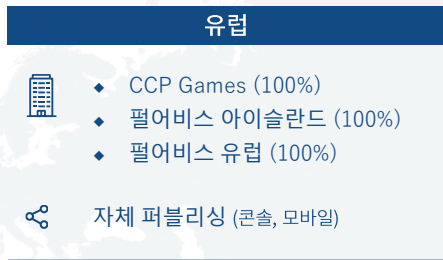
🏃 Motion Capture

- ❖ 센서를 통한 자연스럽고 디테일한 움직임 감지
- ❖ 캐릭터 움직임 계산 불필요, 콘텐츠 개발 시간 절감

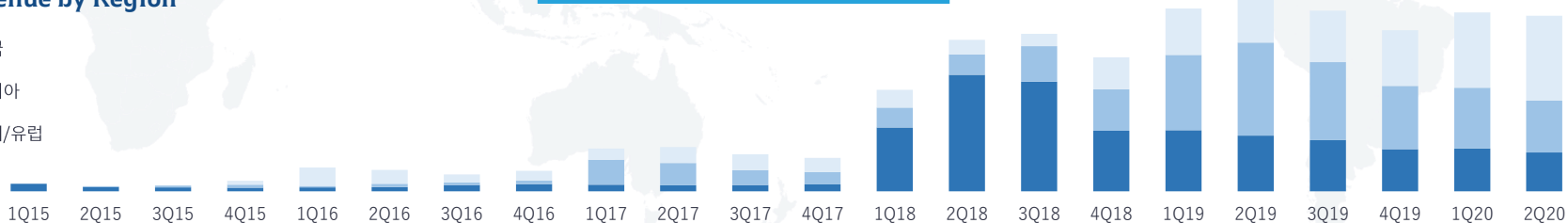
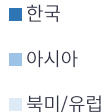
4-3.

Company Strength : 글로벌 퍼블리싱

- ◆ 자체 퍼블리싱을 통해 1) 유저 로열티 개선, 2) 안정적인 라이브 서비스, 3) 상황별 맞는 유연한 마케팅 전략으로 효과적인 마케팅 가능
- ◆ 풍부한 글로벌 퍼블리싱 경험을 바탕으로 해외 인플루언서들과 게임 스트리머들과 좋은 관계 형성, 신작의 성공적 런칭에 도움



Revenue by Region

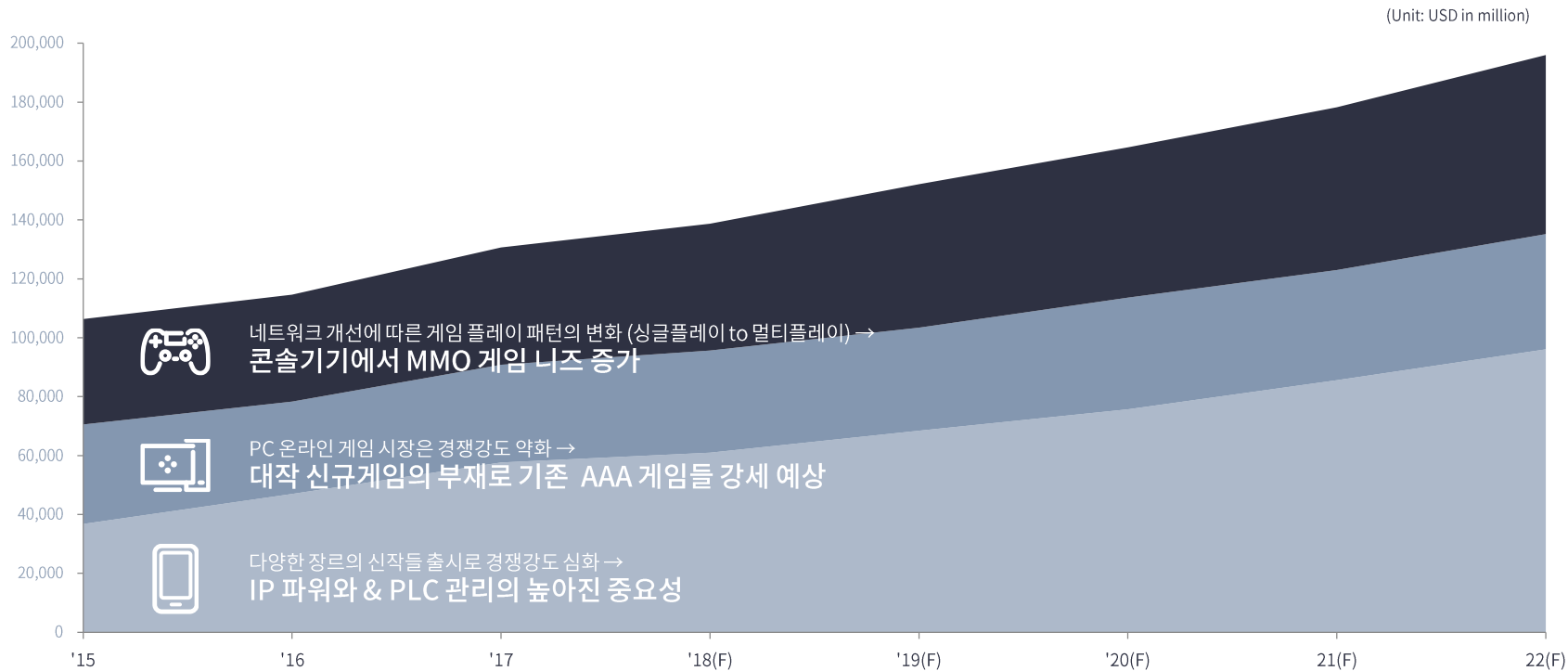


Industry Overview



5-1. Industry Overview : 게임 플랫폼

❖ 게임 플랫폼별 전망



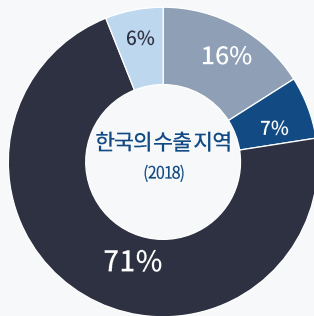
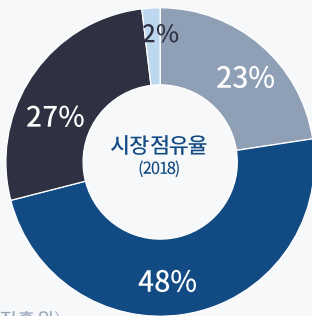
* 주: 누적기준 시장 사이즈 (뉴주, 한국콘텐츠진흥원)

5-2. Industry Overview : 게임 시장 분석

- ❖ 시장점유율이 큰 글로벌 진출 (북미유럽: 71%, 한국: 6.3%)
- ❖ 서구권의 주요 플랫폼인 콘솔용 고퀄리티 게임 개발

지역별 점유율

- 북미
- 유럽
- 아시아
- 기타

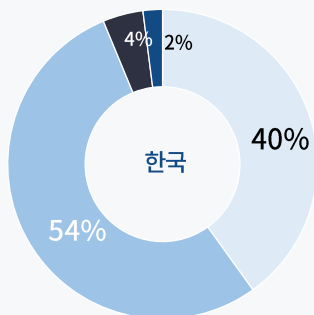
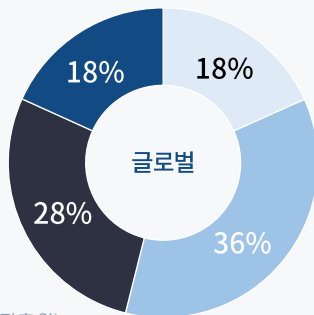


❖ Western 진출을 통한 성장

- 아시아 포함, 기회가 많은 글로벌 시장 타겟
- : 아시아와 한국을 넘어선 글로벌 매출 확대 (한국 M/S : 6.3%)
- 서구권 시장 집중 공략 (북미/유럽)
- : Global studio로 거듭나기 위해 서구권에 집중 (풀어비스 북미/유럽 매출 : 42%, 1Q20 기준)

플랫폼별 점유율

- PC
- 모바일
- 콘솔
- 아케이드



❖ 콘솔로 플랫폼 매출 다변화

(Global 메인 플랫폼은 콘솔)

- 글로벌 콘솔 시장 점유율은 28% (한국: 4%)
- : 콘솔 기기 확대로 매출 다변화 (안정적 매출 흐름 기대)
- 콘솔에 기반한 AAA 신작 개발
- : IP라이프 사이클 연장 및 높아진 IP 인지도 기대

* 주: 2018년 기준
* 자료: 대한민국 게임백서 2019 (한국콘텐츠진흥원)

5-3. Industry Overview : 게임장르의 변화

- ◆ 네트워크 및 디바이스의 개선에 따른 MMO 게임 수요 증가
- ◆ 클라우드 플랫폼 개화로 High-quality MMO 게임 니즈 증가 (디바이스 한계 해결)

네트워크 연결 X



싱글 플레이

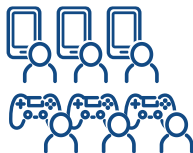


페어 플레이

네트워크 기반 게임



대규모 다중 접속



클라우드 게임



크로스 플랫폼



아케이드, 퍼즐, 스포츠

3G



스포츠, 캐주얼

4G



MMO 게임 (FPS, RPG...)

5G



IP기반한 고퀄리티 MMO 게임

Company Strategy



6-1.

Company Strategy : AAA MMO Games

- ◇ 글로벌 유저로부터 사랑받는 몰입도 높은 High-end MMO 게임 개발
- ◇ 자체 퍼블리싱으로 안정적 라이브 서비스를 제공함으로써 유저 로열티 향상

Strength

내부 역량
(AAA Game 개발 능력)

- ◆ World-class 개발 인력
- ◆ 자체 엔진으로 구현한 최고의 그래픽
- ◆ 글로벌 및 멀티 플랫폼 서비스 경험

Opportunity

외부 기회요소
(High quality 게임 니즈 증가)

- ◆ 네트워크 환경 개선
- ◆ 5G / Cloud 게임
- ◆ 크로스 / 멀티 플랫폼 게임

❖ **네트워크 기반의 고퀄리티 MMO 게임** ❖

6-2.

Company Strategy : 요약

새롭고, 흥미롭고,

잊지 못할 모험을 선사하는

자기혁신적인 게임 회사

Performance
(2015~2019)Strength
(2010~)신규 MMO Games
(2020~)

세계 최고의 MMO 게임 제작



Top Global Studio 로 도약

글로벌 유저를 타겟한
Story에 기반한 MMO Games플랫폼 확장
(클라우드 + 크로스 플랫폼)

검증된 라이브 서비스 능력

글로벌 서비스
(전 지역에서 성공)멀티 플랫폼
(PC/모바일/콘솔)라이브 서비스
(5년 이상)

세계 최고 수준의 게임 개발 능력

최고의
개발 인력

게임 엔진

자기 혁신적인
문화개발에 유리한
업무 환경개발 시설물
(3D 스캐너,
Motion Capture)

Financial Summary

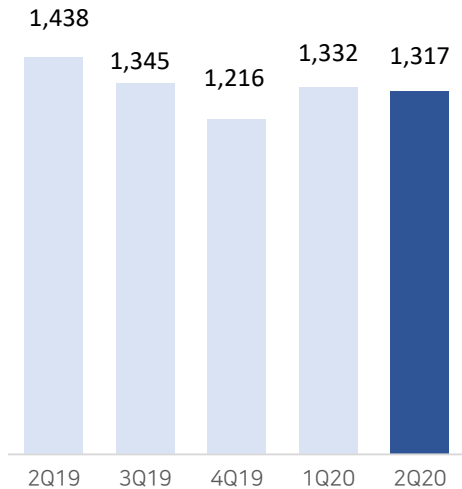


7-1.

Financial Summary : 2분기 실적요약

◇ 영업수익 1,317억원, 영업이익 506억원, 당기순이익 236억원

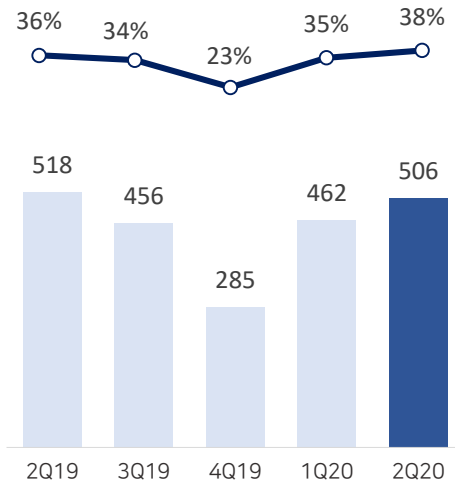
※ 영업수익



YoY -8.4 %

QoQ -1.1%

※ 영업이익

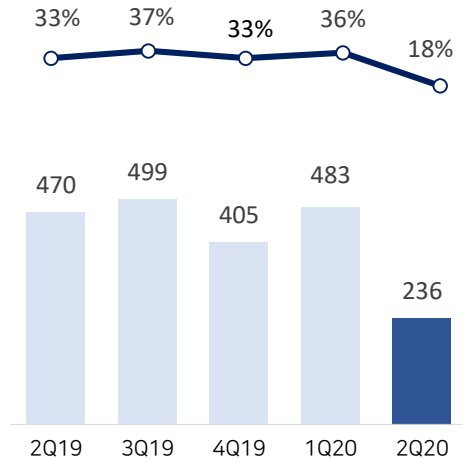


YoY -2.3 %

QoQ 9.5 %

※ 당기순이익

(단위: 억원, %)



YoY -49.8 %

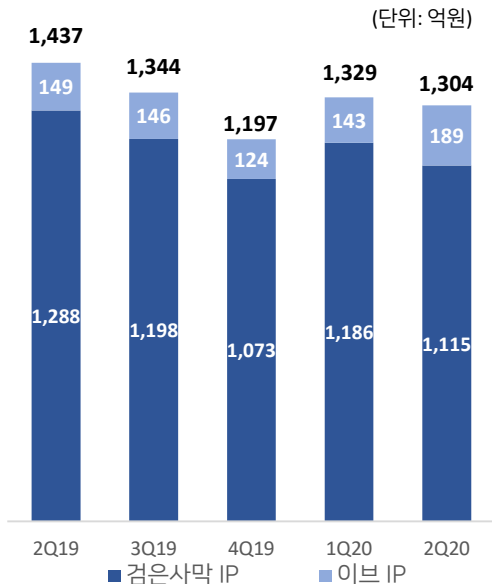
QoQ -51.1 %

7-2.

Financial Summary : 2분기 영업수익

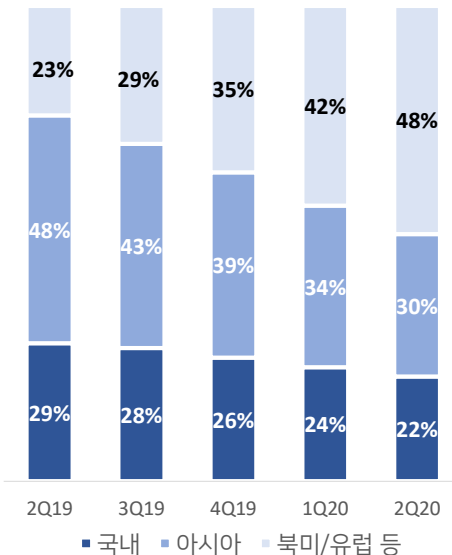
◆ 글로벌 영업수익 지속 확대

※ IP별 영업수익

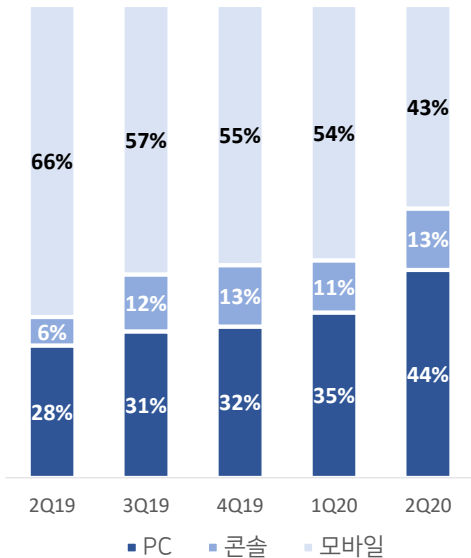


(*) 기타 영업수익(비게임 부문) 제외

※ 지역별 영업수익 비중



※ 플랫폼별 영업수익 비중



7-3.

Financial Summary : 2분기 영업비용

◇ 2분기 영업비용 : 811억원 (QoQ -6.7%)

- 인건비 (QoQ 3.6% ▽) : 효율적인 업무 환경 조성을 통한 인건비 감소
- 지급수수료 (QoQ 10.6 % ▽) : 서버/회선료 절감 및 마켓 수수료 감소
- 광고선전비 (QoQ 2.9% ▽) : 각 플랫폼별/지역별 성숙도를 고려한 마케팅 노력

(단위 : 백만원, %)

	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20	2Q20	QoQ	YoY	비중	매출액대비
영업비용	91,998	88,942	93,149	86,971	81,103	-6.7%	-11.8%	100.0%	61.6%
인건비	25,461	26,688	33,099	32,039	30,872	-3.6%	21.3%	38.1%	23.5%
지급수수료	40,463	35,060	30,500	32,745	29,262	-10.6%	-27.7%	36.1%	22.2%
광고선전비	15,435	15,835	16,760	9,444	9,166	-2.9%	-40.6%	11.3%	7.0%
D&A	4,088	4,618	4,976	5,081	5,556	9.3%	35.9%	6.8%	4.2%
기타비용	6,551	6,741	7,814	7,662	6,247	-18.5%	-4.6%	7.7%	4.7%

◇ 분기별 인원 현황 및 개발인력 비중

(단위: 명, %)

	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20	2Q20	QoQ	YoY	비중
전체인원	1,074	1,151	1,232	1,246	1,203	-3.5%	12.0%	100.0%
개발직군	635	709	748	735	711	-3.3%	12.0%	59.1%
사업/지원	439	442	484	511	492	-3.7%	12.1%	40.9%

Appendix



(단위 : 백만원)

	2019.12.31	2020.6.30
자산		
I. 유동자산	450,129	553,981
현금및현금성자산	176,366	212,613
단기금융상품	184,596	249,105
당기손익-공정가치측정금융자산	3,896	3,160
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	6,122	7,376
매출채권 및 기타채권	68,924	71,055
기타유동자산	10,225	10,672
II. 비유동자산	417,262	437,336
기타채권	17,247	5,087
장기금융상품	827	876
당기손익-공정가치측정금융자산	7,858	15,485
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	203	202
유형자산	78,121	95,783
무형자산	293,395	300,040
관계기업투자	832	910
이연법인세자산	17,591	17,858
기타비유동자산	1,188	1,095
자산총계	867,391	991,317

	2019.12.31	2020.6.30
부채		
I. 유동부채	123,273	146,876
기타채무	38,731	30,963
미지급법인세	11,030	34,049
유동성장기차입부채	30,000	30,000
리스부채	3,937	5,337
기타유동부채	39,575	46,527
II. 비유동부채	155,101	172,486
기타채무	3,250	3,850
장기차입부채	87,890	110,035
충당부채	592	961
기타비유동부채	11,477	18,616
이연법인세부채	23,567	23,707
리스부채	28,325	15,317
부채총계	278,374	319,362
자본		
I. 자본금	6,512	6,540
II. 자본잉여금	200,034	202,253
III. 이익잉여금	389,231	461,191
IV. 자본조정	-11,729	-12,513
V. 기타포괄손익누계액	4,969	14,484
VI. 비지배주주지분	0	0
자본총계	589,017	671,955

요약 재무제표 (연결포괄손익계산서)

(단위: 백만원)

	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20	2Q20
영업수익	143,811	134,505	121,645	133,187	131,667
영업비용	91,998	88,941	93,149	86,971	81,103
영업이익	51,813	45,564	28,496	46,216	50,564
금융손익	2,327	5,482	20,512	10,629	(4,665)
영업외손익	(48)	685	(286)	1,541	3,665
지분법손익	63	12	9	33	25
법인세차감전순이익	54,155	51,743	48,731	58,419	49,589
법인세비용	7,174	1,873	8,199	10,086	25,962
당기순이익	46,981	49,870	40,532	48,333	23,627

An artistic illustration of a diver in a deep blue cave. The diver is wearing a blue suit and a helmet with a headlamp. A bright light emanates from the diver's headlamp, illuminating the surrounding water and the rocky floor. The cave walls are dark and jagged, and the water is a deep blue. The text "PEARLABYSS" is written in white, capital letters across the center of the image.

PEARLABYSS

이 종목의 더 많은 IR정보 [확인하기](#)

IR GO 주주와 기업을 연결하고 응원합니다.