PEARL ABYSS

Investor Relations

(주) 펄어비스

2025년 5월

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

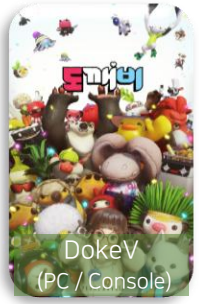
Company Overview

1-1.
Company Overview : Introduction

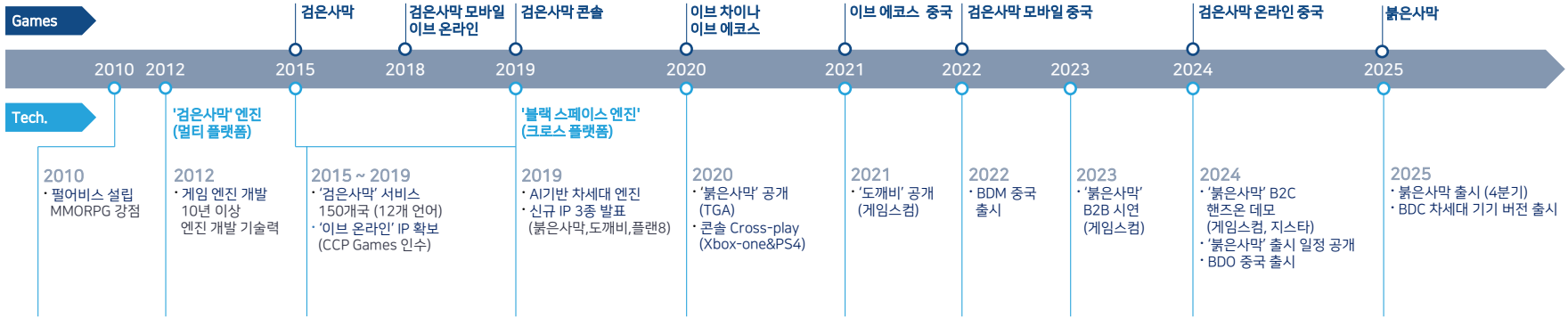
◈ 펄어비스는 세계 최고의 게임을 만드는 Global Game Studio 입니다

Live Service

New Games



History



1-2.
Company Overview : 지난 10년간의 성과

- 펄어비스는 자체엔진으로 개발한 검은사막 IP로 **플랫폼+지역적 확장**을 진행하였습니다
- 신규 IP 개발 및 M&A /투자를 통한 IP확보를 통해 **게임 Pipeline을 강화중**입니다

검은사막 누적 매출액 2.6조원 돌파

150개국 글로벌 서비스

해외 매출 비중 80% (1Q25)

1-3.
Company Overview : Managements

◈ 펄어비스의 성공적인 게임 개발과 글로벌 서비스는 오랜 경력의 **업계 최고의 개발/운영 인력**들이 있기에 가능합니다

Managements

김대일

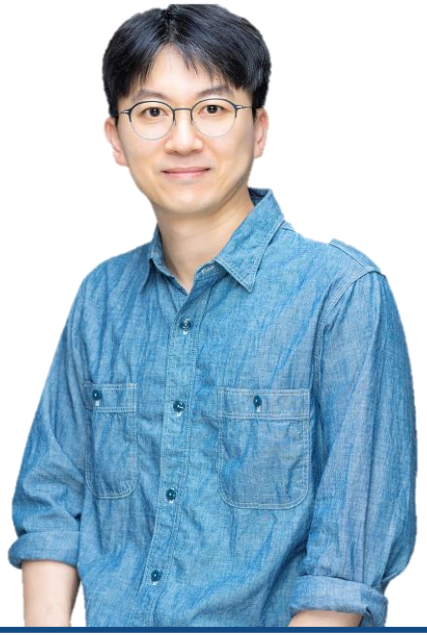
창립자 & 의장 (게임개발 총괄)

Career
- 26년 이상의 게임 개발 이력
- NHN Games (게임: R2, C9)
- 가마소프트 (게임 : RYL)

허진영

대표이사

Career
- 29년 이상의 게임 업계 종사 이력
- 펄어비스(COO, '17 ~'22)
- 카카오, 다음게임, SK커뮤니케이션즈

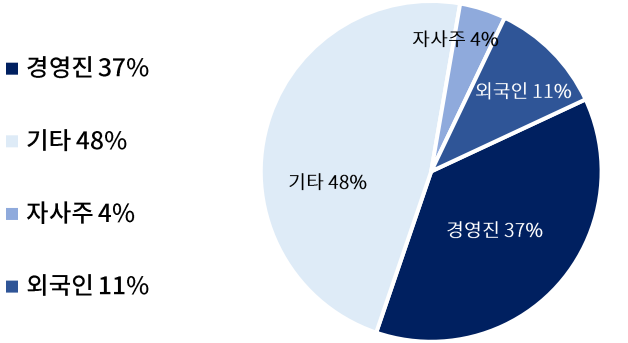


1-4.
Company Overview : 기업 개요

❖ 기업 개요

회사명	(주)펄어비스	설립일	2010.09.10
설립자 (의장)	김대일 (최대주주, 37%)	대표이사	허진영
직원수 ('25.03.31 기준)	1,336 명 (자회사 포함)	자회사 ('25.03.31 기준)	20 개
발행주식수 ('25.03.31 기준)	64,247,855	시가총액 ('25.05.16 기준)	약 2.4 조원
종목코드	KOSDAQ (263750)	상장일	2017.09.14

주주 구성



해외 오피스

* '25년 03월 말 기준

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 + 중국 (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

- 5천 만명 이상의 플레이어 확보 (전 플랫폼 기준)
- 5억 시간 이상의 플레이타임
- 2.6조원 누적 매출 달성 ('25년 03월 기준)

2015 — BLACK DESERT ONLINE REMASTERED

2018 — BLACK DESERT MOBILE

2019 — BLACK DESERT

PEARL ABYSS

검은사막

+2천 만명
플레이어

업계 최고수준의
그래픽

150
국가 서비스

21개
부문 수상

PEARL ABYSS

+3,500만
다운로드

Advanced
Action Combat

매출 약 1.1조원
(누적기준, 1Q25)

17개
부문 수상

2-4.
Business Overview : 검은사막 (③ 콘솔)

BLACK DESERT

PS4

+410 만
플레이어

서비스 기기
Xbox one / PS4

비즈니스 모델
Package + In-game

Sand box MMO
정기적인 업데이트

2-5.
Business Overview : 이브

이브 IP

회사명	CCP Games (지분 100%)
CEO	힐마 피터슨
직원수	395 ('25.03.31 기준)
소재지	본사 : 아이슬란드 그 외 스튜디오 : 런던, 중국

- 가장 큰 규모의 공상과학 MMO 게임 (20년 서비스)
- 가장 많은 충성 유저와 커뮤니티 보유
- 넷이즈와의 파트너쉽을 통한 중국 진출
- 자체 게임 엔진으로 장기간 안정적인 라이브 서비스
- 몰입감 높은 PVP 모드 및 실물경제와 연결된 영구적인 세계관 보유
- 높은 결제율과 접속율을 보이는 코어 유저 확보

2003	2003년 5월 서비스 시작
2006	이브 온라인 중국 출시 (~2016)
2016	'Free to play'로 BM 변경
2020	이브 온라인 중국 판호 승인 (3/12) 이브 온라인 서비스 시작 (4/27) *(퍼블리셔: 넷이즈)* 이브 에코스 글로벌 출시 (8/13)
2021	이브 에코스 중국 판호 승인 (2/10) 이브 에코스 서비스 시작 (8/5) *(퍼블리셔: 넷이즈)*
2022	토큰 프리시딩 라운드
2023	이브 뱅가드 (테스트) 이브 갤럭시 컨퀘스트 (소프트런칭)
2024	프로젝트 어웨이크닝 (테스트) 이브 갤럭시 컨퀘스트 출시 (10/29) 이브 프론티어 파운더 액세스 팩 출시 (12/10)

2-6.
Business Overview : 이브 온라인 (글로벌 & 중국)

세계에서 가장 유명한
Sci-fi MMO

20년
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)

2-7.
Business Overview : 이브 에코스 (글로벌 & 중국)

하드코어
Sci-fi MMO

모바일
플랫폼

글로벌 & 중국
서비스

Sand box MMO
넷이즈 공동 개발

2-8.
Business Overview : 2Q25 Highlight

Live Service

❖ 검은사막

- ✓ PC : 아침의나라 '금돼지왕', 거점전/점령전 개선, 하이델 연회
- ✓ 콘솔 : PS5 & Xbox XIS 출시 (6/26)
- ✓ 모바일 : '라밤' 기술, '아토락시온: 바아마키아'

❖ EVE

- ✓ EVE Online : 신규 확장팩 'Legion'
- ✓ 유저 행사 : EVE Fanfest 2025

신규 성장 동력 확보

❖ 기존 IP 기반 신작

- ✓ EVE Frontier : 마케팅 강화

❖ 신규 IP

- ✓ 붉은사막 : PAX East (5월), 글로벌 게임쇼 (6월)

New Projects

3-1.
New Projects : 붉은사막 *(부제: 처절한 용병들의 서사시)*

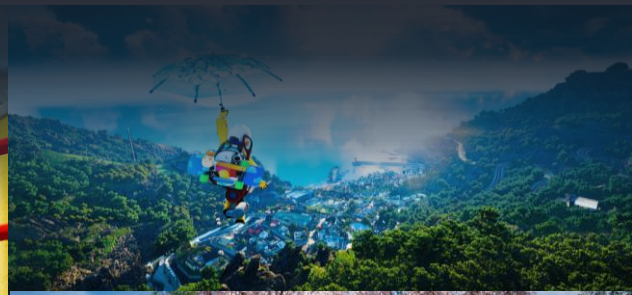
장르
Open World
Action Adventure

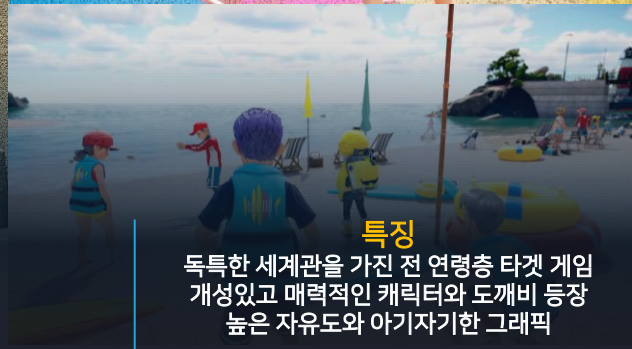
플랫폼
콘솔, PC
(크로스 플랫폼)

일정
4Q25

스토리
처절한 용병들의 서사시
(광대한 파이웰 대륙, 피로 써내려가는 생존과 투쟁의 기록)

3-2.
New Projects : 도깨비





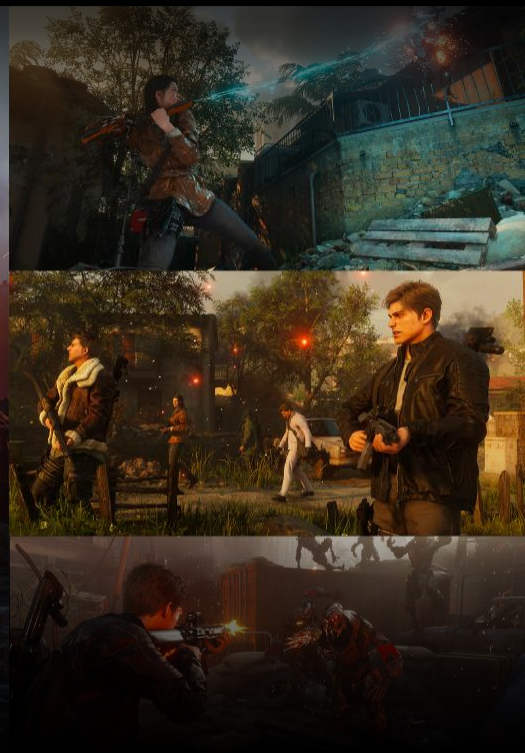
장르
Open World
Action Adventure

플랫폼
콘솔, PC
(크로스 플랫폼)

일정
TBA

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

3-3.
New Projects : 플랜 8



장르
Exosuit MMO Shooter

플랫폼
콘솔, PC
(크로스 플랫폼)

일정
TBA

특징
독특한 슈터 장르 오픈월드 MMORPG
드넓은 지형과 탄탄한 세계관
현 시대를 바탕으로한 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
: 펄어비스 기술력이 응집된 게임 엔진

04 게임 개발 시설
: 3D 스캐너, 모션 캡쳐, 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 트랜드 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

AAA 게임

- 세계 최고수준의 그래픽
- 고퀄리티 MMO/오픈월드 게임 개발에 특화

라이브 서비스

- 빠른 콘텐츠 개발 속도 확보
- 안정적인 정규 업데이트 용이

생산성

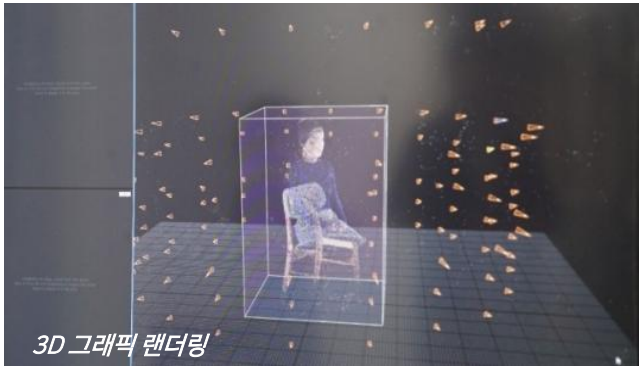
- 크로스 플랫폼 기술력 (플랫폼 호환)
- AI기반 자동화 시스템

효율적 비용

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

4-3.
Company Strength : 개발 (② 게임 개발 시설물)

❖ 3D Scanner & Motion Capture Studio



3D Scanner

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

Motion Capture

- 센서를 통한 자연스럽고 디테일한 움직임 감지
- 캐릭터 움직임 계산 불필요, 콘텐츠 개발 시간 절감 (그래픽 랜더링 기술)

4-4.
Company Strength : 개발 (③ 오디오 스튜디오)

❖ 오디오 스튜디오

펄어비스 오디오 스튜디오

독일 국립 함레 오케스트라와의 협업

◈ 게임의 **완성도**와 **오리지널리티** 부여를 위한 자체 오디오 스튜디오 구축

◈ **자체 작곡** + **외부 협업**을 통한 대규모 프로젝트도 진행하며 고퀄리티 음악 제공

4-5.
Company Strength : 글로벌 퍼블리싱

- 자체 퍼블리싱을 통해 1) 유저 로열티 개선, 2) 안정적인 라이브 서비스, 3) 유연한 마케팅 전략 구사
- 풍부한 글로벌 퍼블리싱 경험으로 해외 미디어 및 인플루언서 좋은 관계 구축을 통한 효과적인 마케팅 진행

유럽

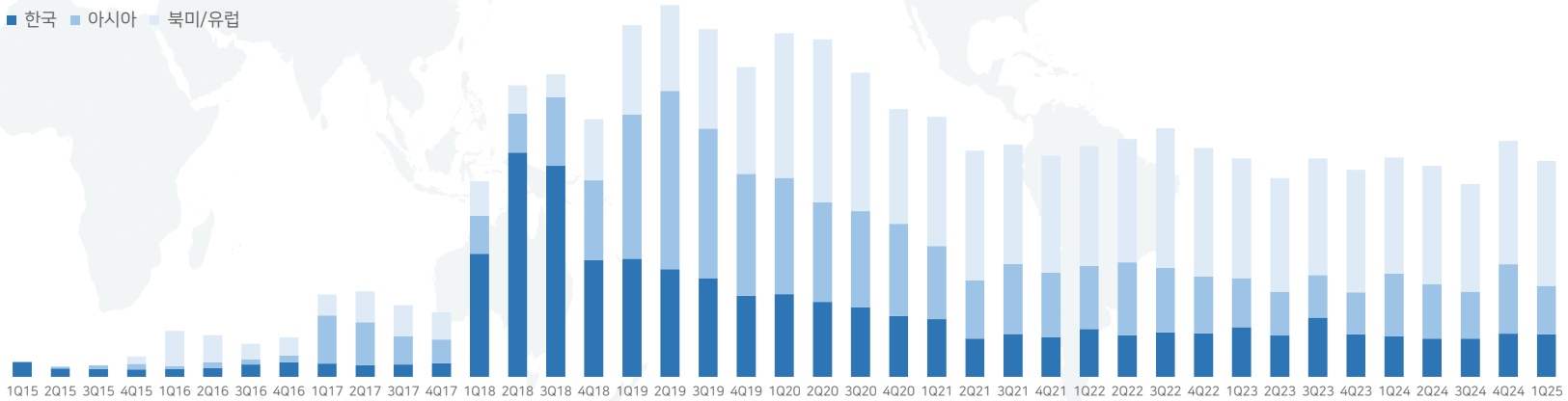
- CCP Games (100%)
- 펄어비스 아이슬란드 (100%)
- 펄어비스 유럽 (100%)

아시아

- 펄어비스 한국
- 펄어비스 홍콩 (100%)
- 펄어비스 대만 (100%)
- 펄어비스 싱가포르 (100%)
- 펄어비스 동남아시아 (100%)
- 펄어비스 일본 (100%)

미주

- 펄어비스 미국 (100%)



Company Strategy

5-1.
Company Strategy : AAA Games

- 글로벌 유저로부터 사랑받는 몰입도 높은 High-end 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

Opportunity

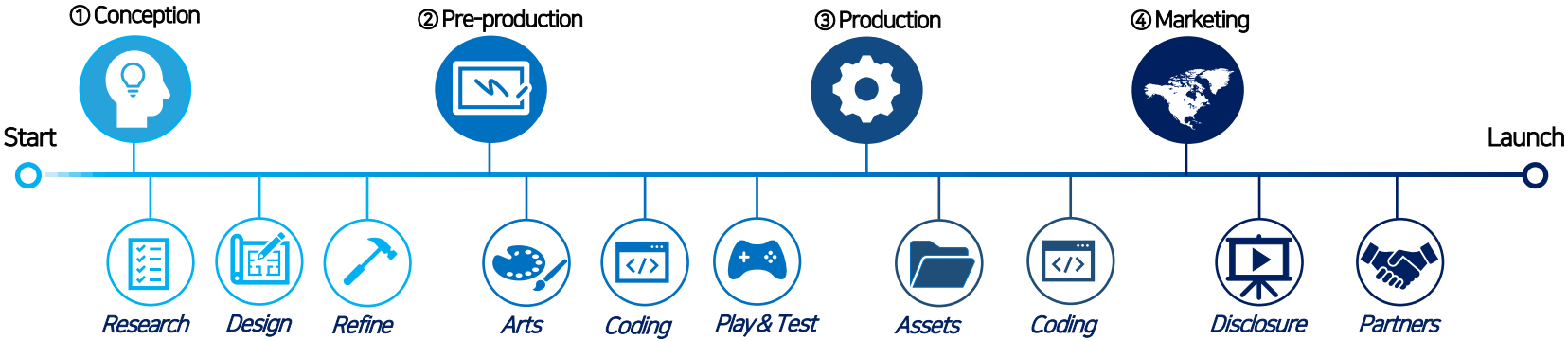
외부 기회요소
(High quality 게임 니즈 증가)

- 네트워크 환경 개선
- 게임 디바이스 향상
- 크로스 / 멀티 플랫폼 게임

네트워크 기반의 고퀄리티 게임

5-2.
Company Strategy : How we make AAA Games

- 최고의 게임 개발을 위해 컨셉 검증 및 프로토타입 제작 등 철저한 프로세스 진행
- 성공적인 출시를 위해 수차례의 게임 공개 및 파트너사와의 협업을 통한 마케팅 진행



4 ~ 5 years of Development time to make AAA Games

Conception phase
독창적이고 창의적인 스토리를 위해
많은 노력과 시간을 투입하여
리서치를 진행

Pre-production phase
콘텐츠를 대량 생산하기 전단계로
다양한 콘텐츠를 만들고 실험하며
게임성을 검증

Production phase
게임의 에셋과 코딩소스를 쌓고
콘텐츠를 대량 생산하며
여러 테스트 단계 진행

Marketing phase
수차례의 게임 공개와 함께
최고의 마케팅 효과를 위해
파트너사와 협업 진행

5-3.
Company Strategy : 장기 성장 전략

- 기존 게임 라이브 서비스를 통한 PLC 연장으로 재무 기반 강화
- AAA 게임을 개발 및 글로벌 서비스를 하며 장기 성장 도모

AAA 게임 개발

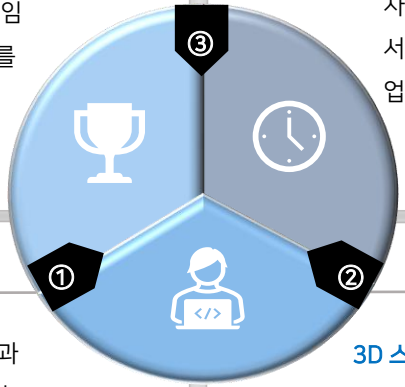
글로벌 유저를 타겟한 **스토리 기반 오픈월드** 게임 개발 및 유지를 연결해주는 인터액티브한 요소를 통해 재미를 강화

➞ AAA 게임을 통한 장기 성장 추구

라이브 서비스 강화

자체 퍼블리싱을 통한 유저 친화적인 라이브 서비스로 유저 충성도 제고 및 정기적인 콘텐츠 업데이트로 **지속 가능한 성장** 도모

➞ 라이브 서비스를 통한 재무 기반 강화



엔진 및 AI 기술 강화

자체 엔진과 **AI 기술**을 활용하여 최고의 그래픽과 물리 구현 및 빠른 개발 속도와 플랫폼 호환성 확보

➞ 세계 최고 수준의 퀄리티 구현

자체 Studio 운영

3D 스캐너와 **모션 캡쳐**를 통해 최고의 그래픽 구현
자체 **오디오 스튜디오** 운영으로 최고의 사운드 구현

➞ 몰입감과 현실감 높은 콘텐츠 제작

5-4.
Company Strategy : 요약

새롭고, 흥미롭고,

잊지 못할 모험을 선사하는

자기혁신적인 게임 회사

세계 최고의 AAA 게임 제작

New Games
(2025~)

Top Global Studio 로 도약

글로벌 유저를 타겟한 Story에 기반한 AAA Games	플랫폼 확장 (클라우드 + 크로스 플랫폼)

Performance
(2015~2024)

검증된 라이브 서비스 능력

글로벌 서비스 (전 지역에서 성공)	멀티 플랫폼 (PC/모바일/콘솔)	라이브 서비스 (10년 이상)

Strength
(2010~)

세계 최고 수준의 게임 개발 능력

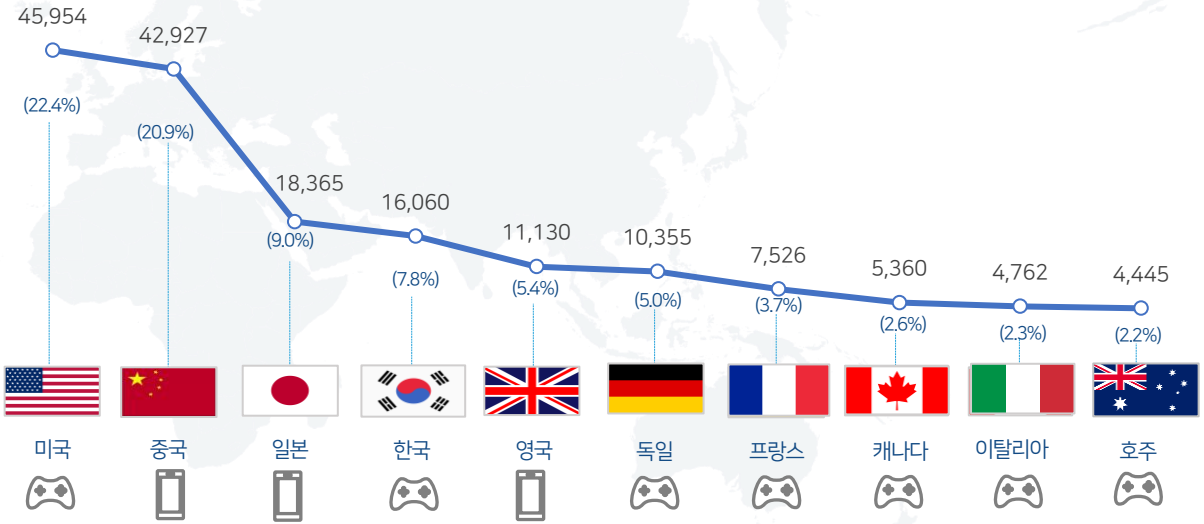
최고의 개발 인력	게임 엔진	자기 혁신적인 문화	개발에 유리한 업무 환경	개발 시설물 (3D 스캐너, Motion Capture)

Industry Overview

6-1.
Industry Overview : 글로벌 게임 시장

❖ 시장 크기 및 국가별 점유율 (2023)

(Unit: USD in millions, %)



* 참고문헌 : 2024 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)
* 출처 : PWC(2024), Enterbrain(2024), JOGA(2024), Niko Partners(2024), Playmeter(2016), Circana (2024)

북미유럽

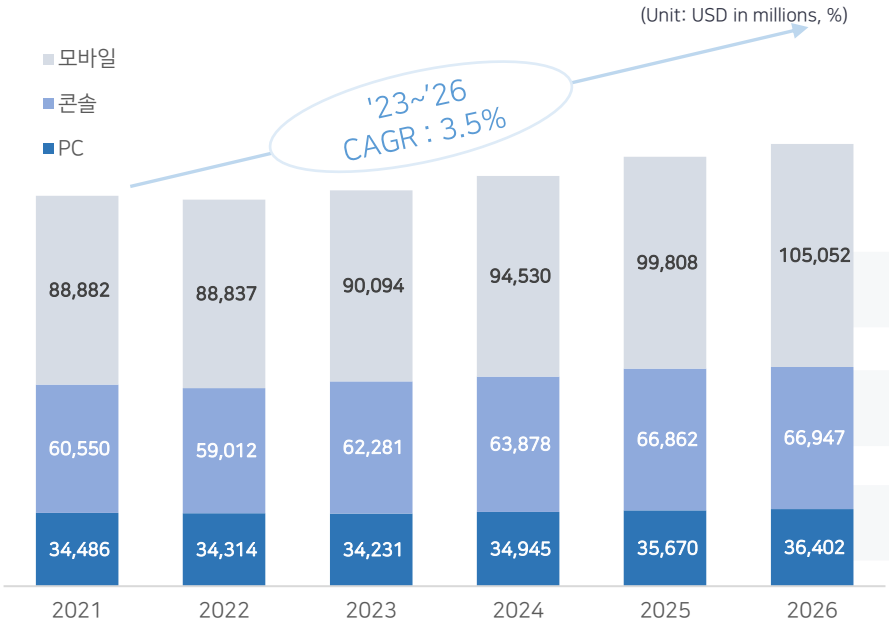
- 북미유럽 M/S : 52%
  - 미국 : 22%
- 주요 플랫폼 : 콘솔
- 북미유럽 콘솔 M/S : 75%
  - 북미 : 34%
  - 유럽 : 41%

아시아

- 아시아 M/S : 46%
  - 중국 : 21%
- 주요 플랫폼 : 모바일
- 아시아 모바일 M/S : 56%
  - 중국 : 26%
  - 일본 : 10%

6-2.
Industry Overview : 게임 플랫폼

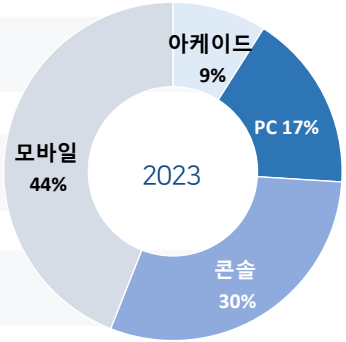
❖ 시장 크기 및 플랫폼별 점유율



- ‘23~’26 CAGR : 5.3%
- 시장 점유율 : 44%

- ‘23~’26 CAGR : 2.4%
- 시장 점유율 : 30%

- ‘23~’26 CAGR : 2.1%
- 시장 점유율 : 17%

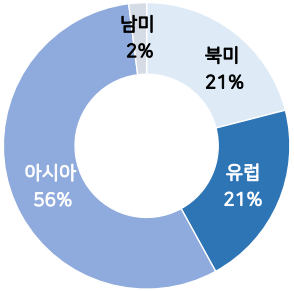


* 참고문헌 : 2024 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)
* 출처 : PWC(2024), Enterbrain(2024), JOGA(2024), Niko Partners(2024), Playmeter(2016), Circana (2024)

6-3.
Industry Overview : 게임 플랫폼별 지역 비중

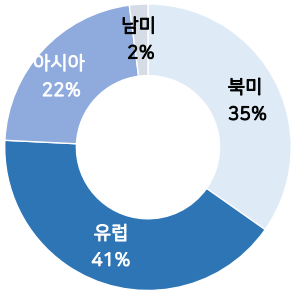
❖ 플랫폼별 지역 비중 (2023)

모바일



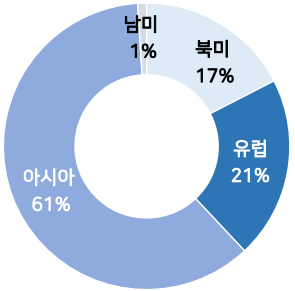
- 아시아 M/S : 56%
  - 중국 : 26%
  - 일본 : 10%
- 북미유럽 M/S : 42%
  - 미국 : 19%

콘솔



- 북미유럽 M/S : 76%
  - 미국 : 29%
  - 영국 : 10%
- 아시아 M/S : 22%
  - 일본 : 8%

PC

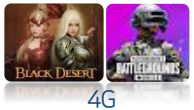
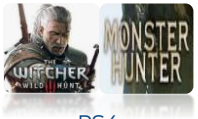


- 아시아 M/S : 61%
  - 중국 : 40%
  - 한국 : 13%
- 북미유럽 M/S : 38%
  - 미국 : 17%

* 참고문헌 : 2024 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)
* 출처 : PWC(2024), Enterbrain(2024), JOGA(2024), Niko Partners(2024), Playmeter(2016), Circana (2024)

6-4.
Industry Overview : 시장 분석

- 비즈니스 모델 : 모든 플랫폼 'In-game 판매'
- 장르 : 네트워크 기반 고퀄리티 게임
- 플랫폼 : 멀티 플랫폼 → 크로스 플랫폼 (+ 크로스 플레이)

비즈니스 모델	네트워크 기반 게임	시장 분석
◆ Free to Play 인-게임 판매	3G: 4G: 	**경쟁 심화 →** IP 파워와 & PLC 관리의 높아진 중요성
◆ 싱글 → 멀티 → 구독 패키지 → DLC*/RCS* → 인-게임 판매	PS4:  PS5:	**게임 플레이 패턴의 변화 (single to multi) →** 콘솔기기에서의 오픈월드/Multi 게임 니즈 증가
◆ Package → Free to Play 인-게임 판매	 다중 접속 게임(MMO)	**경쟁 완화→** 대작 신규게임의 부재로 기존 AAA게임 강세 예상

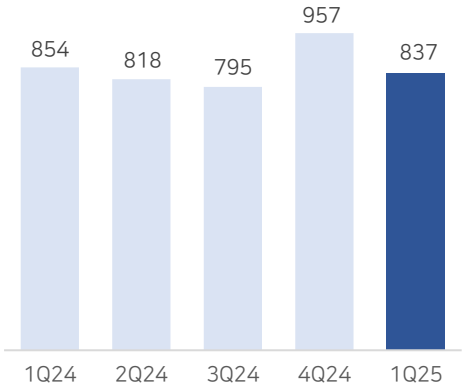
* DLC : Downloadable contents
* RCS : Recurrent consumer spending

Financial Summary

7-2.
Financial Summary : 1분기 실적요약

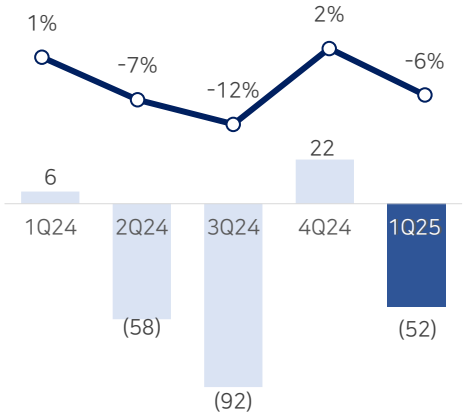
1분기 : 영업수익 837억원, 영업손실 52억원, 당기순이익 5억원

영업수익



YoY -2.0%
QoQ -12.5%

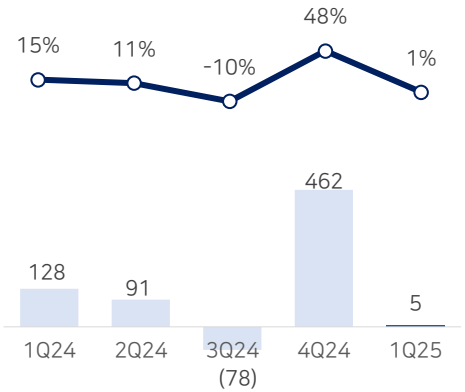
영업이익(손실)



YoY 적자전환
QoQ 적자전환

당기순이익(손실)

(단위: 억원, %)

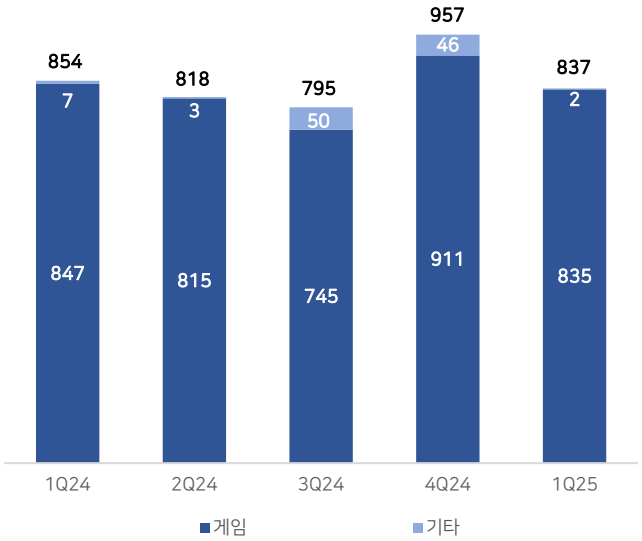


YoY -96.1%
QoQ -98.9%

7-3.
Financial Summary : 1분기 영업수익

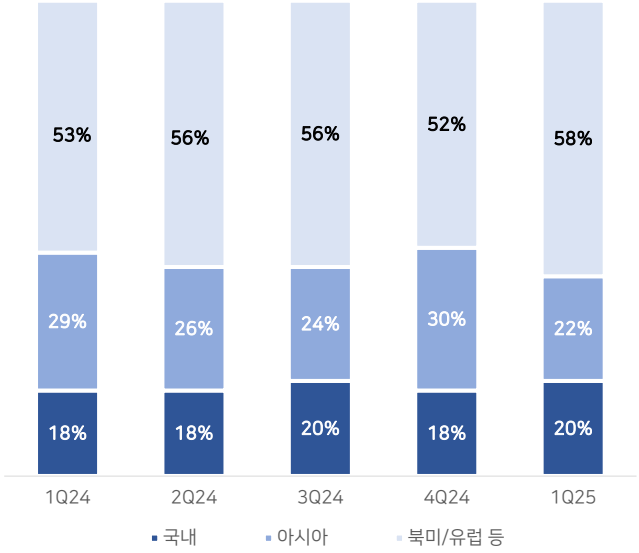
❖ 사업부문별 영업수익

(단위: 억원)



(*) 게임 : 검은사막, 이브 / 기타 : PAC(펄어비스캐피탈) 등

❖ 지역별 영업수익 비중



7-4.
Financial Summary : 1분기 영업비용

1분기 영업비용 : 889억원 (QoQ -4.8%)

분기별 영업비용

(단위 : 백만원, %)

	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	QoQ	YoY	비중	매출액대비
영업비용	**84,853**	**87,596**	**88,689**	**93,376**	**88,927**	**-4.8%**	**4.8%**	**100.0%**	**106.3%**
인건비	46,620	46,469	44,174	46,918	49,027	4.5%	5.2%	55.1%	58.6%
지급수수료	17,083	18,400	17,029	18,445	17,323	-6.1%	1.4%	19.5%	20.7%
광고선전비	5,639	7,293	8,902	11,778	7,292	-38.1%	29.3%	8.2%	8.7%
D&A	6,427	6,373	6,186	6,205	6,317	1.8%	-1.7%	7.1%	7.6%
기타비용	9,084	9,061	12,398	10,030	8,968	-10.6%	-1.3%	10.1%	10.7%

분기별 인원 현황 및 개발인력 비중

(단위: 명, %)

	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	QoQ	YoY	비중
전체인원	**1,351**	**1,331**	**1,347**	**1,306**	**1,336**	**2.3%**	**-1.1%**	**100.0%**
개발직군	786	759	771	739	761	3.0%	-3.2%	57.0%
사업/지원	565	572	576	567	575	1.4%	1.8%	43.0%

Appendix

Appendix.
요약 재무제표 (연결재무상태표)

(단위 : 백만원)

	2024.12.31	2025.03.31
자산		
Ⅰ.유동자산	**453,262**	**445,288**
현금및현금성자산	142,827	124,830
매출채권 및 기타채권	71,584	57,566
단기금융상품	221,016	242,821
당기손익-공정가치측정금융자산	1,918	1,579
기타유동자산	15,796	18,384
재고자산	121	108
Ⅲ.비유동자산	**689,559**	**692,840**
기타채권	3,710	3,870
장기금융상품	134	132
당기손익-공정가치측정금융자산	169,520	170,903
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	1,944	4,986
관계기업투자	40,854	40,635
유형자산	188,817	185,997
무형자산	247,900	245,061
투자부동산	4,590	4,578
기타비유동자산	2,489	2,072
이연법인세자산	29,601	34,606
자산총계	**1,142,821**	**1,138,128**

	2024.12.31	2025.03.31
부채		
Ⅰ.유동부채	**133,158**	**130,956**
기타채무	32,591	32,339
유동성리스부채	5,471	5,362
미지급법인세	5,213	2,352
기타유동부채	89,883	90,903
Ⅱ.비유동부채	**203,688**	**199,454**
기타채무	6,864	7,310
장기차입부채	81,200	81,200
비유동리스부채	15,756	15,160
충당부채	841	877
기타비유동부채	73,123	69,476
이연법인세부채	25,904	25,431
부채총계	**336,846**	**330,410**
자본		
Ⅰ.자본금	6,623	6,623
Ⅱ.자본잉여금	219,742	219,742
Ⅲ.이익잉여금	558,570	559,069
Ⅳ.기타자본	(28,897)	(28,152)
Ⅴ.기타포괄손익누계액	49,937	50,436
Ⅵ.비지배주주지분	0	0
자본총계	**805,975**	**807,718**

Appendix.
요약 재무제표 (연결포괄손익계산서)

PEARL ABYSS

(단위: 백만원)

	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25
영업수익	**85,440**	**81,761**	**79,453**	**95,730**	**83,685**
영업비용	84,852	87,596	88,689	93,540	88,927
영업손익	**588**	**(5,835)**	**(9,236)**	**2,190**	**(5,242)**
금융손익	16,219	8,532	(8,279)	52,793	1,687
기타손익	1,027	8,991	12,723	2,225	2,314
지분법손익	(637)	(1,612)	(1,856)	(179)	(218)
법인세차감전순손익	17,197	10,076	(6,648)	57,029	(1,459)
법인세비용(수익)	4,395	945	1,162	10,808	(1,958)
당기순손익	**12,802**	**9,131**	**(7,810)**	**46,221**	**499**