



2018년 4분기 실적발표

(주)펄어비스
2019. 2. 14.

PEARLABYSS

Disclaimer

본 자료에 포함된 재무실적 및 영업성과는 투자자 편의를 위하여 작성된 것으로 향후 최종 결산 결과에 따라 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

당사는 본 자료에 서술된 재무실적 및 영업성과의 정확성과 완전함을 보장하지 않으며 자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 향후 업데이트 관련 책임을 지지 않으므로 이점 유의하여 주시기 바랍니다.

본 자료는 미래에 대한 “예측정보”를 포함하고 있습니다. 이는 미래의 사건과 관계된 것으로, 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무 실적을 의미합니다. 단, 국내·외 금융시장의 변화, 회사의 전략적인 의사결정 변경, 회사가 영위하는 주요 사업분야의 예상치 못한 급격한 여건 변화, 기타 경영 및 재무실적에 영향을 미칠 수있는 국내·외적 변화 등의 불확실성으로 인해, 회사의 미래실적은 “예측정보”에 명시적, 묵시적으로 포함된 내용과 중대한 차이가 있을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

목 차

1. 2018 Overview
2. 4분기 실적요약
3. 4분기 영업수익
4. 4분기 영업비용
5. 2019 Outlook

[Appendix]

- 재무제표 (연결기준)

1. 2018 Overview

◆ 세계 수준 기술력을 바탕으로 IP 강화, 해외시장 개척 및 플랫폼 확장 진행

- 검은사막 : IP Value 강화

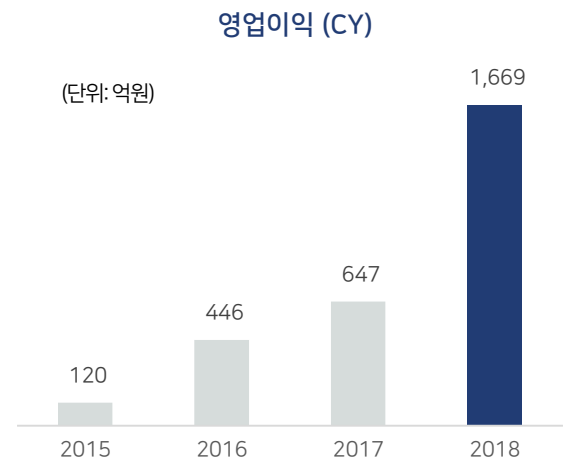
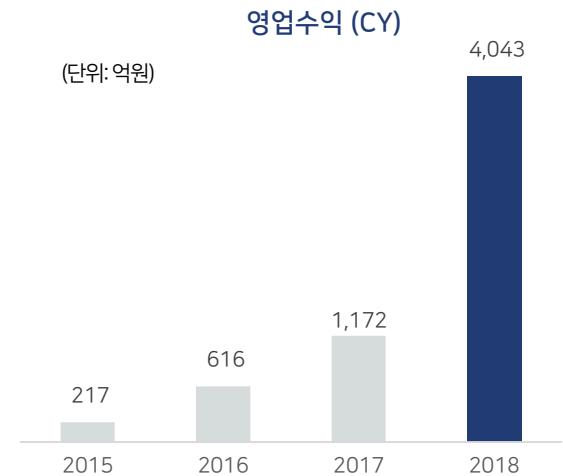
- 검은사막 리마스터 전국가 동시 적용 (8월)
- 지속적인 콘텐츠 업데이트 : 신규 캐릭터, 영토 등 매 1~2개월마다 대규모 업데이트 진행
- 출시 4년차에 누적가입자수 1,000만명, 플레이타임 24억시간 돌파

- 해외시장 개척 : 아시아를 넘어서 유럽/미주지역으로

- 태국/동남아시아 지역 출시(1월) : 출시 4개월만에 누적가입자수 75만명 돌파
- 러시아 Re-Publishing (11월) : Pearl Abyss H.K.을 통한 직접서비스 시작
- 현지 네트워크 확보를 위해 해외 지사 설립 : 일본(7월) / 미국(8월)
- Western Market 공략을 위한 CCP 인수

- Platform 확장 : IP의 가능성 입증

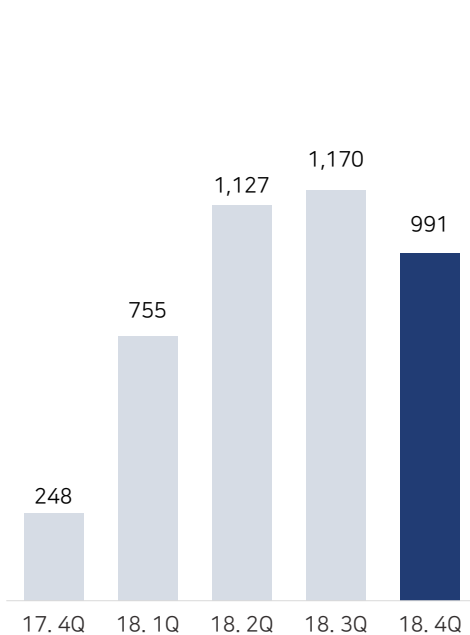
- 검은사막 모바일 : 한국(2월) 및 대만(8월) 출시
 - ✓ 양대 마켓 최고 매출순위 1~2위 달성, 2018 대한민국 게임대상 6관왕 수상
 - ✓ 12월 각성업데이트 이후 유저수/매출 반등(한국)
- Black Desert for Xbox : Pre-order 진행중(1월 7일 ~ 3월 3일)
 - ✓ OBT(11월) : 19만명 참여(신청인원의 90% 이상).



2. 4분기 실적요약

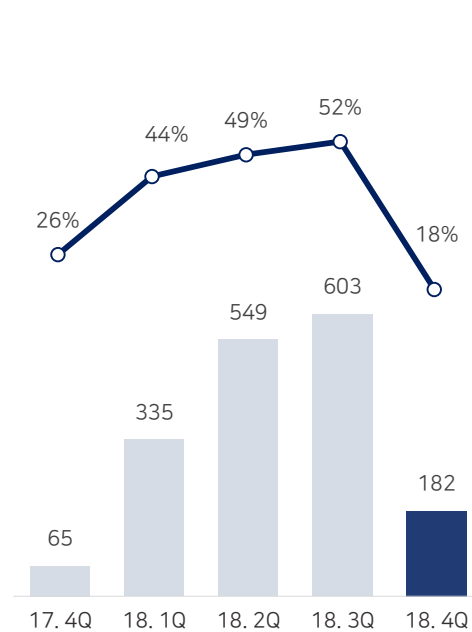
- ◆ 영업수익 991억원, 영업이익 182억원, 당기순이익 136억원 기록
- ◆ 전년 동기 대비, 각각 영업수익 299%, 영업이익 180%, 당기순이익 1,057% 증가

영업수익



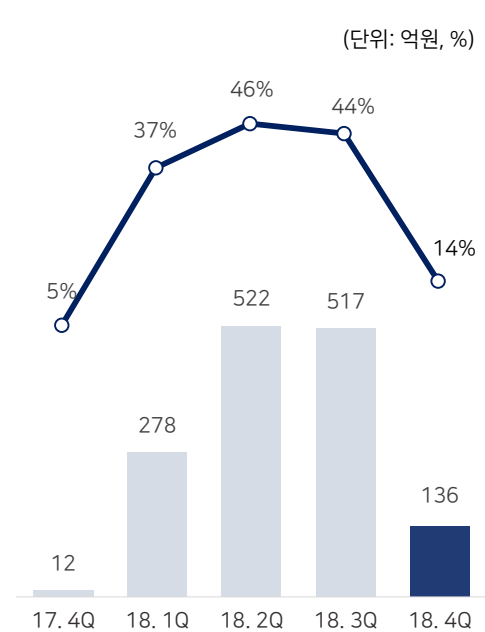
영업수익 991 억원
YoY 299.8 % 증가
QoQ 15.3 % 감소

영업이익



영업이익 182 억원
YoY 180.4 % 증가
QoQ 69.9 % 감소

당기순이익

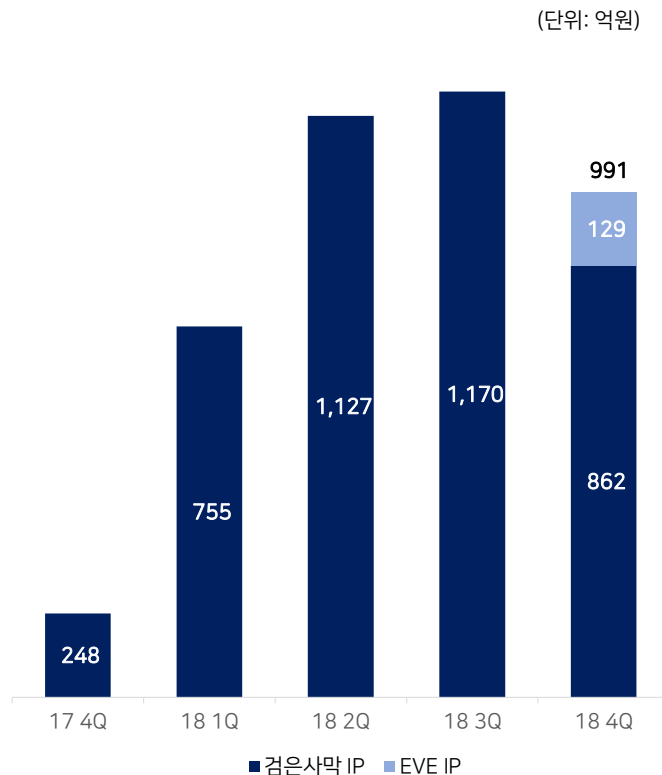


당기순이익 136 억원
YoY 1,057 % 증가
QoQ 73.8 % 감소

3. 4분기 영업수익

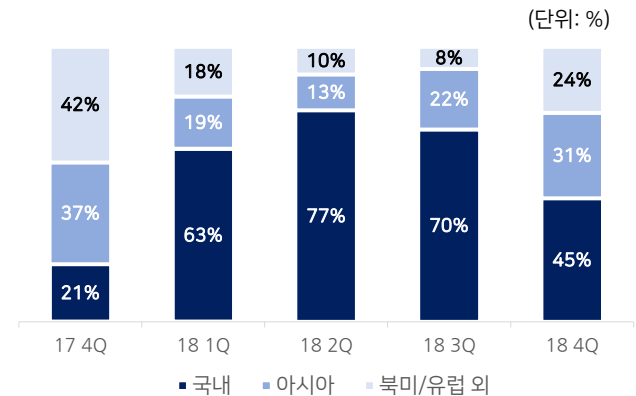
- ◆ 글로벌 매출 비중 확대 : 검은사막의 지속적인 해외시장 개척 및 CCP 인수 이후로 지속
- ◆ EVE Online 매출 등으로 인해 PC 부분 매출비중 증가

<IP별 영업수익>

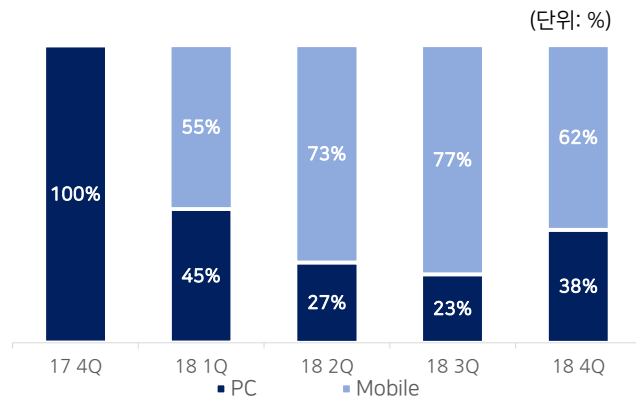


※ EVE IP의 경우 70일 기준(2018. 10. 23~)

<지역별 영업수익 비중>



<플랫폼별 영업수익 비중>



4. 4분기 영업비용

◆ 4분기 영업비용은 809억원으로 전분기 대비 42.8% 증가

- 인건비 : 신규 총원 및 CCP Games 인원 추가에 따른 영향으로 인건비는 전분기대비 81.3% 증가
- 지급수수료 : CCP Games 인수를 위한 자문료 및 클라우드 서버 비용 증가로 지급수수료는 전분기대비 31.3% 증가
- 광고선전비 : 각성 업데이트에 따른 마케팅 등 전분기와 유사한 수준 집행

(단위: 백만원, %)

항목	4Q17	1Q18	2Q18	3Q18	4Q18	비중	매출액대비	QoQ	YoY
영업비용	18,239	41,934	57,860	56,676	80,918	100.0%	81.6%	42.8%	343.7%
인건비	7,351	9,789	14,975	11,879	21,535	26.6%	21.7%	81.3%	193.0%
지급수수료	2,082	17,836	29,998	31,461	41,313	51.1%	41.7%	31.3%	1,884 %
광고선전비	5,209	10,506	9,195	9,959	9,499	11.7%	9.6%	(4.6)%	82.3%
D&A	577	645	700	873	2,582	3.2%	2.6%	195.8%	347.3%
기타비용	3,020	3,158	2,992	2,504	5,989	7.4%	6.0%	139.2%	98.4%

※ 분기별 인원 현황 및 개발인력 비중

(단위: 명, %)

항목	4Q17	1Q18	2Q18	3Q18	4Q18	비중	QoQ	YoY
전체인원	356	440	513	570	953	100%	67.2%	167.7%
개발직군	233	268	311	347	595	62.4%	71.5%	155.4%
사업/지원	123	172	202	223	358	37.6%	60.5%	191.1%

주) 4분기 기준 CCP 인원 255명이 추가 반영하였습니다.

5. 2019 Outlook

◆ IP 확장 및 신규성장 동력 확보

✓ 최고 품질의 게임 개발을 위한 기술력 확보

- 차세대 게임 엔진 개발 : 신작 게임부터 적용 예정
- CCP 인수를 통한 Know-How 공유 : Western Market 적극 공략

✓ PLC 장기화를 위한 지속적인 투자

- 검은사막 : 최대규모 PvP 전투인 '국가전', 신규지역 '오딜리타'
모험일지 시스템 추가, 전장의 영웅 등
- 검은사막 모바일 : 전 클래스 계승, 신규 캐릭터 출시, 사막지역 오픈
- 유저와 커뮤니케이션 강화: EVE Invasion World Tour,
Voice of Adventure 등

✓ 아시아 게임사의 한계를 벗어난 도전

- Console-base MMORPG 서비스 진행 (3월)
- 일본 지역 및 북미/유럽지역 모바일 MMORPG 진행
 - 일본 : 2월 26일 런칭 예정(1월 8일 사전예약 시작. 1월 31일 CBT 진행)
- Sci-Fi 진출 : 높은 충성도, 서구권에서 강한 장르

✓ 보유 IP 활용 및 신규 IP 확보 노력 지속

- 검은사막 : 배틀로얄 장르의 MMOPRG적 해석
'그림자 전쟁' 전 국가 동시 적용(1월)
- EVE-IP 기반 게임 개발중 : NOVA, WoA, Echoes 등 개발 고도화 진행
- Project K / Project V

Appendix

- ▶ 요약 재무제표 (연결기준)

A1. 요약 재무제표

연결재무상태표

(단위: 백만원)

	2017.12.31	2018.12.31
자산		
I.유동자산	279,877	354,798
현금및현금성자산	240,510	228,971
단기금융상품	16,286	53,092
유동성투자자산	-	3,958
매도가능금융자산	4,771	-
매출채권 및 기타채권	16,692	50,016
기타유동자산	1,618	18,761
II.비유동자산	16,703	357,101
매출채권 및 기타채권	3,066	16,519
장기금융상품	126	128
비유동성투자자산	-	6,407
유형자산	6,237	35,793
무형자산	4,222	286,700
관계기업투자	602	736
이연법인세자산	2,450	9,678
기타비유동자산	-	1,140
자산총계	296,580	711,899

	2017.12.31	2018.12.31
부채		
I.유동부채	19,757	116,297
기타채무	7,153	26,572
단기차입부채	-	20,000
유동성장기차입부채	-	20,000
미지급법인세	1,528	23,752
기타유동부채	11,076	25,973
II.비유동부채	1,626	188,792
기타채무	-	1,982
장기차입부채	-	115,905
금융리스부채	-	20,377
충당부채	-	27,715
순확정급여부채	654	-
기타비유동부채	972	-
이연법인세부채	-	22,813
부채총계	21,383	305,089
자본		
I.자본금	6,033	6,472
II.자본잉여금	181,490	192,111
III.이익잉여금	85,134	230,400
IV.자본조정	3,115	(18,972)
V.기타포괄손익누계액	(575)	(3,201)
VI.비지배주주지분	-	-
자본총계	275,197	406,810

※ 상기 재무재표는 결산 과정에서 일부 변경될 수 있습니다

A2. 요약 재무제표

연결포괄손익계산서

(단위: 백만원)

항목	2017Y	1Q18	2Q18	3Q18	4Q18	2018Y
영업수익	117,219	75,518	112,682	116,986	99,070	404,256
영업비용	52,488	41,934	57,860	56,675	80,918	237,388
영업이익	64,731	33,584	54,822	60,311	18,152	166,868
금융손익	(6,147)	761	6,063	(1,774)	2,447	7,497
영업외손익	(94)	(135)	6	151	(390)	(367)
지분법손익	121	73	114	(6)	(63)	118
법인세차감전순이익	58,611	34,283	61,005	58,682	20,146	174,116
법인세비용	9,061	6,450	8,844	6,971	6,684	28,849
당기순이익	49,550	27,833	52,161	51,711	13,562	145,267

※ 상기 재무제표는 결산 과정에서 일부 변경될 수 있습니다

Q & A