PEARL ABYSS

Investor Relations

(주) 펄어비스

2026년 11월



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 Company Strategy
06 Financial Summary

Appendix

Company Overview

1-1.
Company Overview : Introduction

펄어비스는 세계 최고의 게임을 만드는 Global Game Studio 입니다

Games



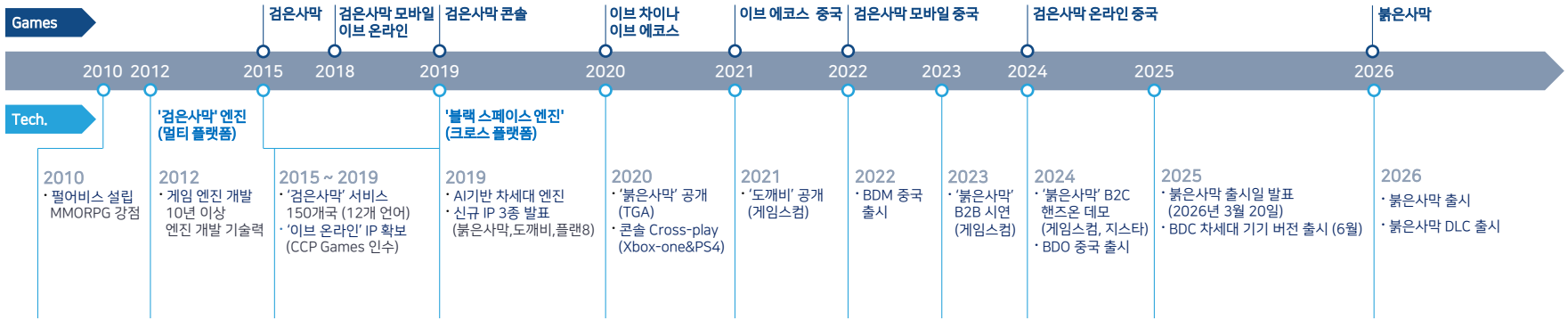


New Games





History



1-2.
Company Overview : 성과

- 펄어비스는 자체엔진으로 개발한 검은사막과 붉은사막으로 **플랫폼+지역적 확장**을 진행하였습니다
- 지속적인 신규 IP 개발을 통해 **게임 Pipeline을 강화중**입니다

검은사막 누적 매출액 3.0조원 돌파

붉은사막 출시 83일 600만장 판매

150개국 글로벌 서비스

해외 매출 비중 86% (3Q26)



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
- 27년 이상의 게임 개발 이력
- NHN Games (게임: R2, C9)
- 가마소프트 (게임 : RYL)

허진영
대표이사

Career
- 30년 이상의 게임 업계 종사 이력
- 펄어비스(COO, '17 ~'22)
- 카카오, 다음게임, SK커뮤니케이션즈

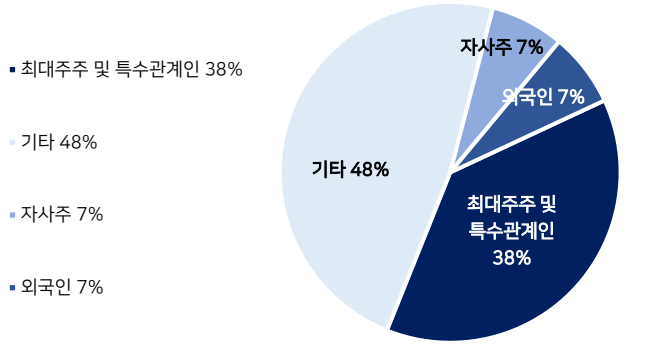


1-4.
Company Overview : 기업 개요

❖ 기업 개요

회사명	(주)펄어비스	설립일	2010.09.10
설립자 (의장)	김대일 (최대주주, 37%)	대표이사	허진영
직원수 ('26.09.30 기준)	996 명 (자회사 포함)	자회사 ('26.09.30 기준)	10 개
발행주식수 ('26.09.30 기준)	62,843,910	시가총액 ('26.11.10 기준)	약 2.0 조원
종목코드	KOSDAQ (263750)	상장일	2017.09.14

주주 구성



해외 오피스



* '26년 9월 말 기준

Business Overview

2-1.
Business Overview : 검은사막

❖ 검은사막 IP

장르	MMORPG
스토리	캐릭터 기반 중세 판타지 게임
플랫폼	PC / 모바일 / 콘솔
서비스 국가	글로벌 (150 개국 + 중국)

- **자체 엔진** 사용 (검은사막 엔진)
- 전세계에서 인기있는 **Top MMORPG** 게임
- **빠른 업데이트**를 통한 안정적인 라이브 서비스
- **자체 퍼블리싱**을 통한 유저 친화적인 커뮤니티 운영 및 유저 케어로 게임 Life-cycle 연장중

❖ 주요 성과

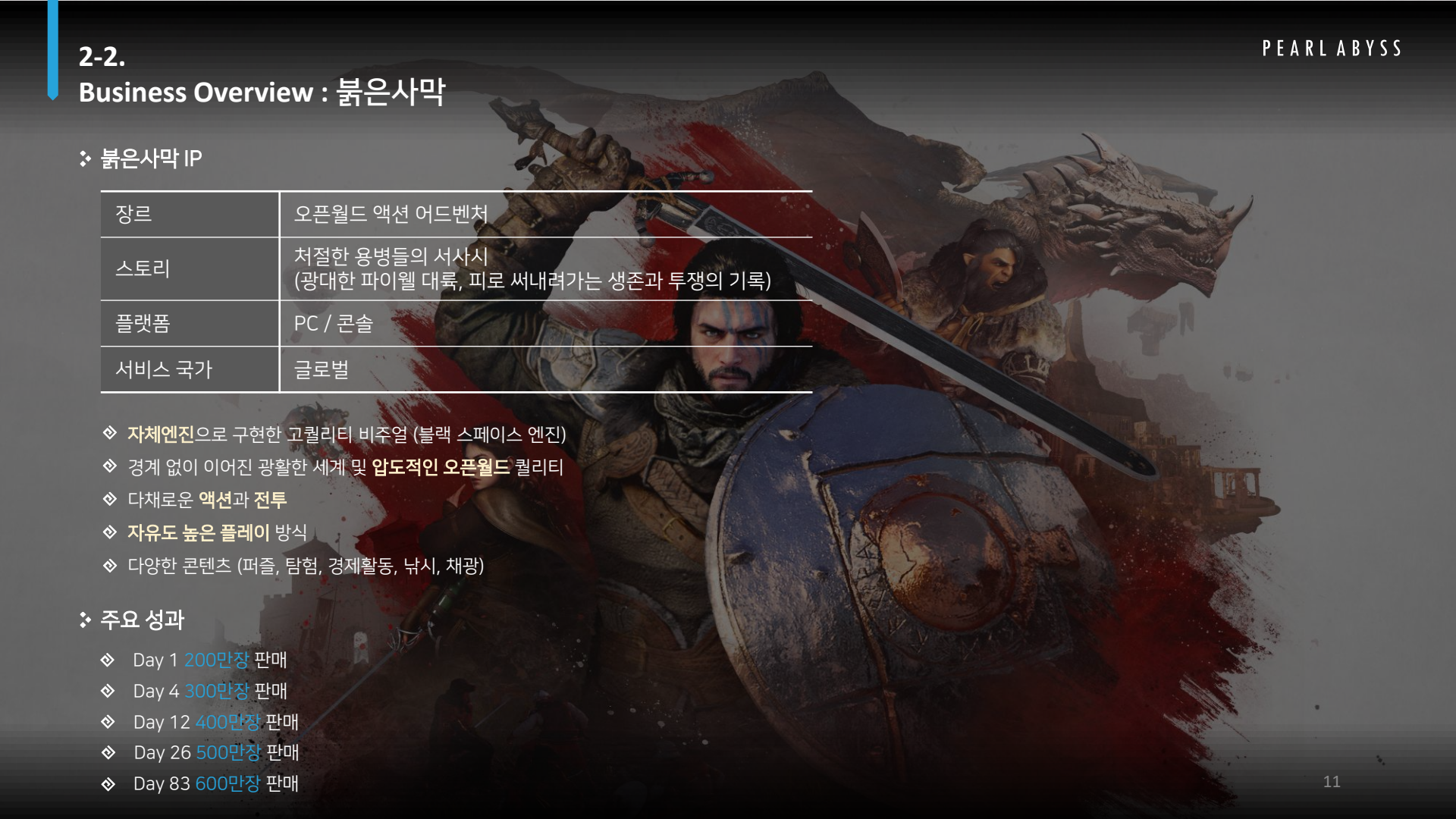
- 5천 만명 이상의 플레이어 확보 (전 플랫폼 기준)
- 5억 시간 이상의 플레이타임

2015 — BLACK DESERT ONLINE REMASTERED

2018 — BLACK DESERT MOBILE

2019 — BLACK DESERT

2-2.
Business Overview : 붉은사막



붉은사막 IP

장르	오픈월드 액션 어드벤처
스토리	처절한 용병들의 서사시 (광대한 파이웰 대륙, 피로 써내려가는 생존과 투쟁의 기록)
플랫폼	PC / 콘솔
서비스 국가	글로벌

- **자체엔진**으로 구현한 고퀄리티 비주얼 (블랙 스페이스 엔진)
- 경계 없이 이어진 광활한 세계 및 **압도적인 오픈월드** 퀄리티
- 다채로운 **액션**과 **전투**
- **자유도 높은 플레이** 방식
- 다양한 콘텐츠 (퍼즐, 탐험, 경제활동, 낚시, 채광)

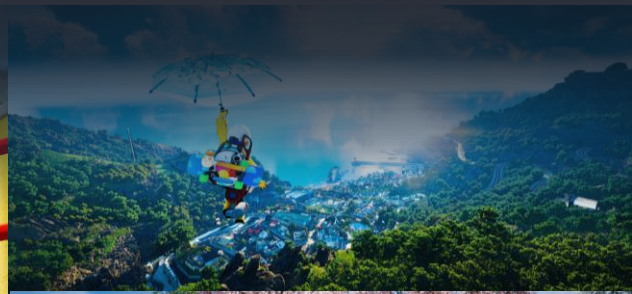
주요 성과

- Day 1 200만장 판매
- Day 4 300만장 판매
- Day 12 400만장 판매
- Day 26 500만장 판매
- Day 83 600만장 판매

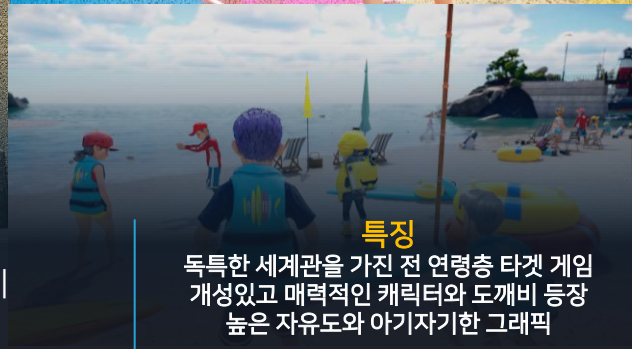
New Projects

3-1.
New Projects : 도깨비









장르
Open World
Action Adventure

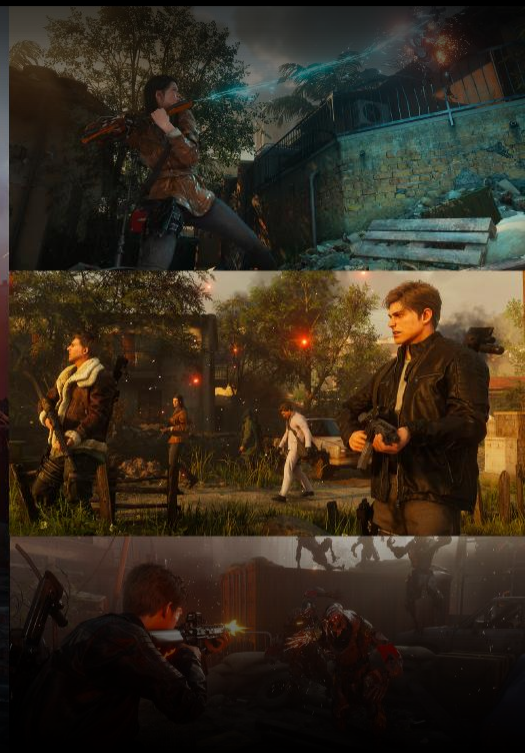
플랫폼
콘솔, PC

일정
2028년 하반기

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

3-2.
New Projects : 플랜 8





장르
Exosuit MMO Shooter

플랫폼
콘솔, PC

일정
TBA

특징
사실적인 그래픽과 스타일리쉬한 액션을 오픈월드에 담은 슈터 게임

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

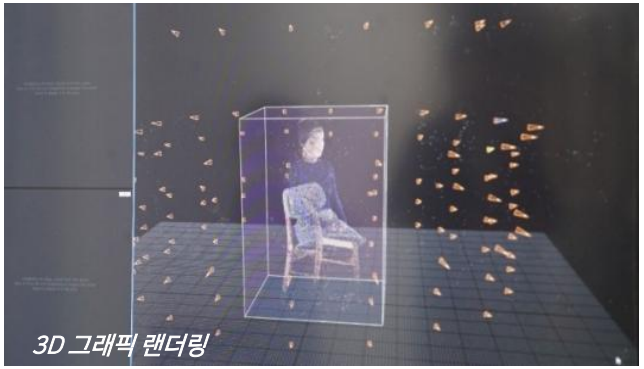
효율적 비용

- 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

- 게임의 완성도와 오리지널리티 부여를 위한 자체 오디오 스튜디오 구축
- 자체 작곡 + 외부 협업을 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 인플루언서와 좋은 관계 구축을 통한 효과적인 마케팅 진행

유럽

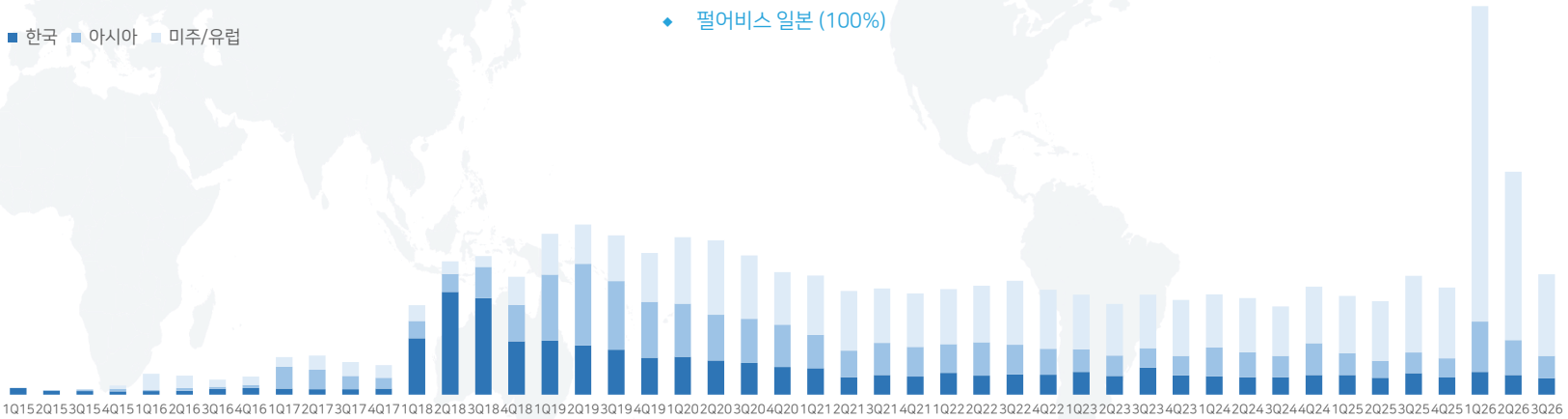
- 펄어비스 아이슬란드 (100%)
- 펄어비스 유럽 (100%)

아시아

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

미주

- 펄어비스 미국 (100%)



* '26년 5/6일자로 펜리스 크리에이션(전 CCP ehf.) 지분 전량 매각함에 따라 2026년부터 계속영업이익 기준으로 작성

* '26년 6/25일자로 펜리스 크리에이션(전 CCP ehf.) 인수를 목적으로 설립된 Pearl Abyss Iceland ehf. 및 그 자회사인 Pearl Abyss Iceland Investment ehf.의 해산을 결정하였으며, 청산 절차 진행 중

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

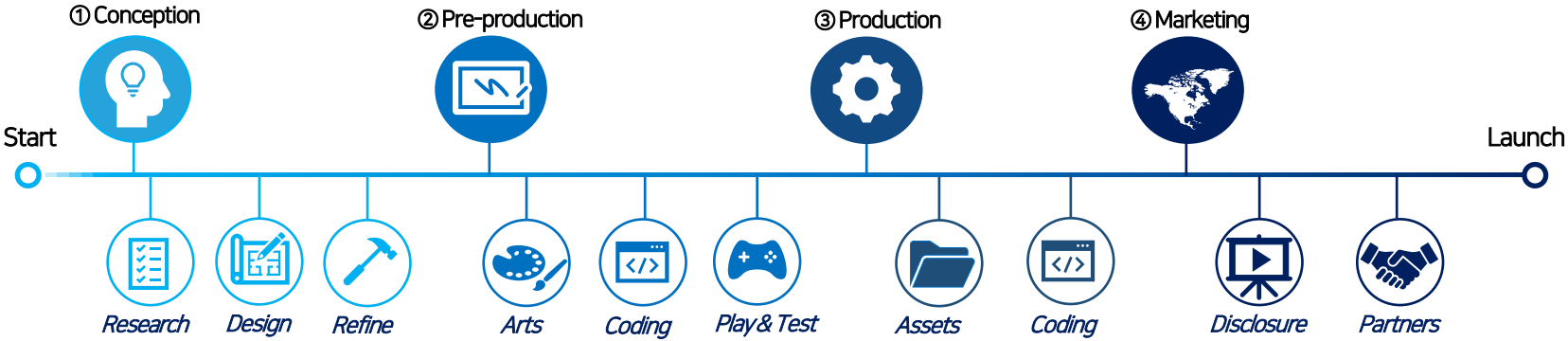
외부 기회요소
(High quality 게임 니즈 증가)

- 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



Development process 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

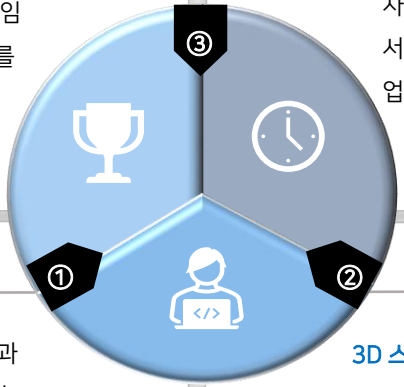
글로벌 유저를 타겟한 **스토리 기반 오픈월드** 게임 개발 및 유지를 연결해주는 인터액티브한 요소를 통해 재미를 강화

➞ 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
(2026~)

Top Global Studio 로 도약

Story 기반 AAA Games	장르 다변화

Performance
(2015~2025)

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)

5-5.
Company Strategy : 다음 10년

기술이 생산의 방식을 바꿀수록, 사람의 시간은 더 깊은 경험을 향합니다

세 가지 확장으로 만드는 펄어비스의 다음 10년

One Engine, Expanding Worlds

축적된 제작 역량

엔진, 시스템, 코드, 자산, 노하우, 인력

01 IP 포트폴리오의 확장

하나의 성공을 다음 게임으로 확장

검은사막 → 붉은사막 → **도깨비** → Plan 8 → 신규 IP

02 세계와 장르의 확장

더 넓은 세계와 장르로 확장

중세 → **현대** → 새로운 세계

03 생태계의 확장

플레이어와 크리에이터가 함께 커가는 생태계

게임사 → **플레이어** → 크리에이터

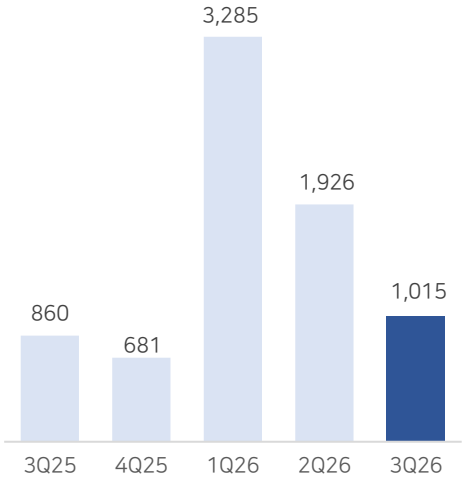
펄어비스의 다음 10년은 하나의 게임을 기다리는 시간이 아니라 축적된 제작 역량이 IP와 세계, 생태계로 확장되는 시간이 될 것입니다.

Financial Summary

6-1.
Financial Summary : 3분기 실적요약

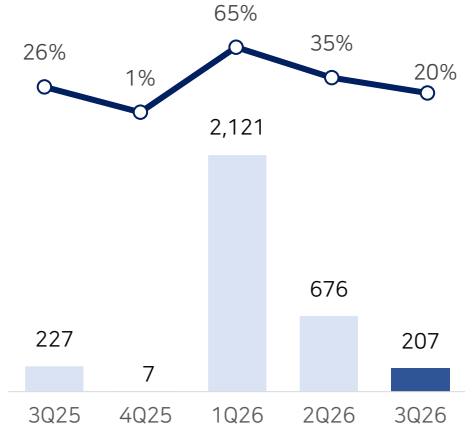
3분기 : 영업수익 1,015억원, 영업이익 207억원, 당기순이익 108억원

영업수익



YoY 18.0%
QoQ -47.3%

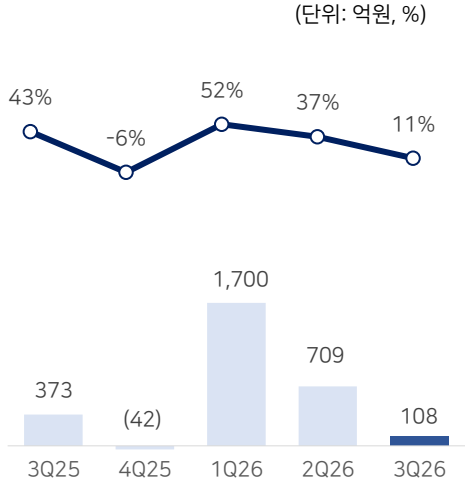
영업이익



YoY -8.8%
QoQ -69.4%

당기순이익(손실)

(단위: 억원, %)



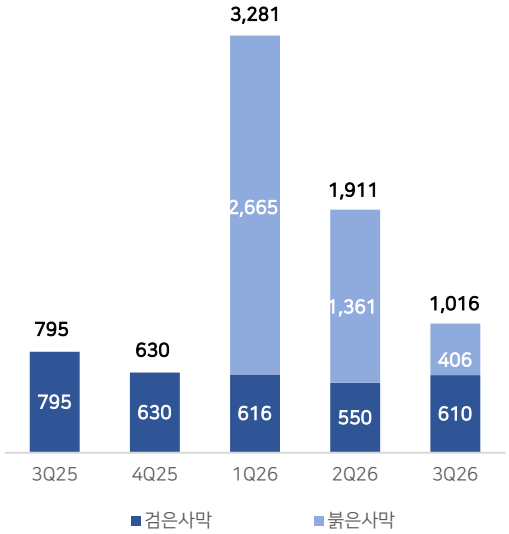
YoY -71.0%
QoQ -84.8%

* 계속영업기준('26년 5/6일자로 펜리스 크리에이션(전 CCP ehf.) 지분 전량매각함에 따라 계속영업이익 기준으로 재무제표 재작성)

6-2.
Financial Summary : 3분기 영업수익

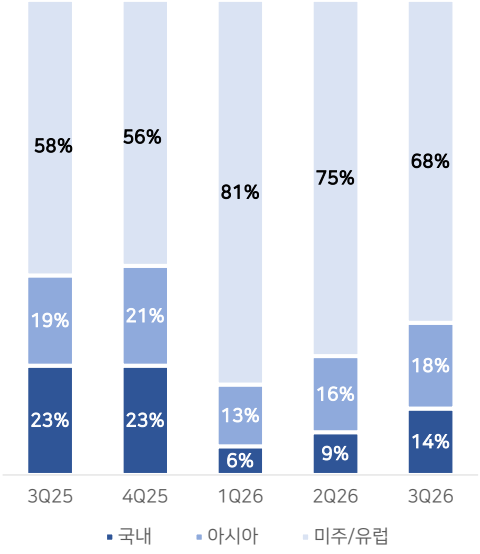
❖ 주요 IP별 영업수익

(단위: 억원)

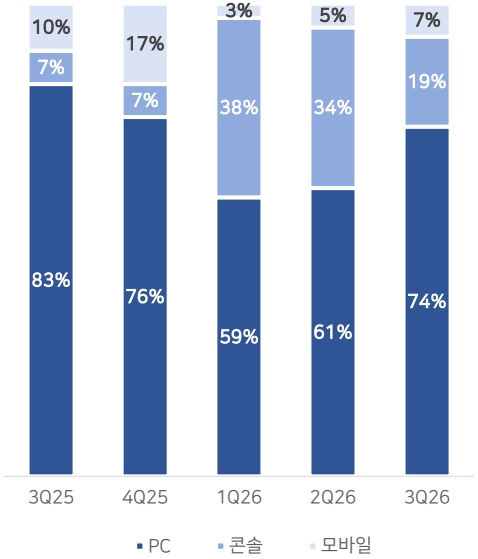


* 계속영업기준

❖ 지역별 영업수익 비중



❖ 플랫폼별 영업수익 비중



6-3.
Financial Summary : 3분기 영업비용

3분기 영업비용 : 808억원 (QoQ -35.4%)

분기별 영업비용

(단위 : 억원, %)

	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26	QoQ	YoY	비중	매출액대비
영업비용	**633**	**674**	**1,164**	**1,250**	**808**	**-35.4%**	**27.6%**	**100.0%**	**79.6%**
인건비	296	298	384	748	367	-50.9%	24.0%	45.4%	36.2%
지급수수료	160	145	425	306	183	-40.2%	14.4%	22.7%	18.0%
광고선전비	102	93	234	91	111	22.0%	8.8%	13.7%	10.9%
D&A	25	25	24	22	23	4.5%	-8.0%	2.8%	2.3%
기타비용	50	113	97	83	124	49.4%	148.0%	15.4%	12.2%

* 계속영업기준

분기별 인원 현황

(단위: 명, %)

	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26	QoQ	YoY	비중
전체인원	**926**	**965**	**1,024**	**1,035**	**996**	**-3.8%**	**7.6%**	**100.0%**
개발직군	552	592	653	656	622	-5.2%	12.7%	62.4%
사업/지원	374	373	371	379	374	-1.3%	0.0%	37.6%

* 연결기준

6-4.
Financial Summary : 2026 Outlook

2026 Guidance

(단위 : 억원, %)

	가이던스	2026년 실적			
	2026 (F)	1Q26 (A)	2Q26 (A)	3Q26 (A)	4Q26 (F)
영업수익	**7,098~7,438**	**3,285**	**1,926**	**1,015**	**872~1,212**
검은사막	2,390~2,446	616	550	610	614~670
붉은사막	4,689~4,973	2,665	1,361	406	257~541
기타	19	4	15	-1	1
영업비용	3,943~3,986	1,164	1,250	808	721~764
영업이익	**3,155~3,452**	**2,121**	**676**	**207**	**151~448**
(영업이익률 %)	*44.4~46.4*	*64.6*	*35.1*	*20.4*	*17.3~37.0*

* 상기 추정치는 향후 대내외 경영 및 영업 환경의 변화에 따라 실제 결과치와 상이할 수 있음

3분기 실적은 영업수익 1,015억원, 영업이익 207억원을 기록하며 내부 기대 수준과 부합했으나, 4분기 실적은 원화 강세에 따른 영향으로 가이던스를 소폭 미달할 가능성이 있습니다. 현재 환율과 사업계획 작성 시점 대비 환율이 약 10% 정도 차이가 발생함에 따라 해외 매출 비중이(3분기 기준 86%) 높은 당사 사업의 특성 상 이에 영향을 받을 것으로 보입니다. 다만, 붉은사막 DLC 4분기 출시, 본판 판매 증가를 위한 마케팅, 검은사막의 안정적인 서비스로 제공한 가이던스를 달성할 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

Appendix

Appendix.
요약 재무제표 (연결손익계산서)

(단위: 백만원)

	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26
영업수익	**85,973**	**68,132**	**328,498**	**192,610**	**101,503**
영업비용	63,260	67,387	116,402	124,985	80,838
영업손익	**22,713**	**745**	**212,096**	**67,625**	**20,665**
금융손익	11,577	6,728	16,114	12,165	(45,297)
기타손익	(108)	(481)	(48)	(40)	(322)
지분법손익	(158)	(396)	(165)	(135)	(143)
법인세차감전순손익	34,024	6,596	227,997	79,615	(25,097)
법인세비용(수익)	(3,274)	10,773	57,949	8,732	(35,904)
계속영업 당기순이익(손실)	**37,298**	**(4,177)**	**170,048**	**70,883**	**10,807**
중단영업 당기순이익(손실)	**(8,303)**	**(11,032)**	**(12,079)**	**28,659**	**-**
당기순이익(손실)	**28,995**	**(15,209)**	**157,969**	**99,542**	**10,807**

* 계속영업기준

Appendix.
요약 재무제표 (연결재무상태표)

(단위 : 백만원)

	2025.12.31	2026.09.30
자산		
Ⅰ.유동자산	**444,796**	**669,022**
현금및현금성자산	133,875	238,586
매출채권 및 기타채권	58,377	64,487
단기금융상품	218,564	333,908
당기손익-공정가치측정금융자산	15,345	21,652
기타유동자산	18,397	10,201
재고자산	238	188
Ⅲ.비유동자산	**704,303**	**535,024**
기타채권	3,968	1,822
장기금융상품	138	128
당기손익-공정가치측정금융자산	169,971	239,495
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	15,698	13,591
관계기업투자	39,936	39,492
유형자산	178,058	162,187
무형자산	256,988	10,924
투자부동산	4,465	4,434
기타비유동자산	618	31,278
이연법인세자산	34,463	31,673
자산총계	**1,149,099**	**1,204,046**

	2025.12.31	2026.09.30
부채		
Ⅰ.유동부채	**135,652**	**143,549**
기타채무	33,514	32,359
단기차입부채	0	15,000
유동성리스부채	5,205	2,143
미지급법인세	2,018	33,418
충당부채	0	431
기타유동부채	94,915	60,198
Ⅱ.비유동부채	**214,344**	**95,004**
기타채무	7,552	7,125
장기차입부채	56,200	71,200
당기손익-공정가치측정금융부채	18,166	0
비유동리스부채	13,324	4,284
충당부채	912	247
기타비유동부채	94,510	6,978
이연법인세부채	23,680	5,170
부채총계	**349,996**	**238,553**
자본		
Ⅰ.자본금	6,623	6,623
Ⅱ.자본잉여금	219,742	221,001
Ⅲ.이익잉여금	550,155	801,212
Ⅳ.기타자본	(24,229)	(99,346)
Ⅴ.기타포괄손익누계액	46,812	36,003
Ⅵ.비지배주주지분	0	0
자본총계	**799,103**	**965,493**



Investor Relations