

# Investor Relations

(주) 펄어비스  
2024년 8월



## 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

❖ 펠어비스는 세계 최고의 게임을 만드는 **Global Game Studio**입니다

## ❖ Live Service



## ❖ New Games



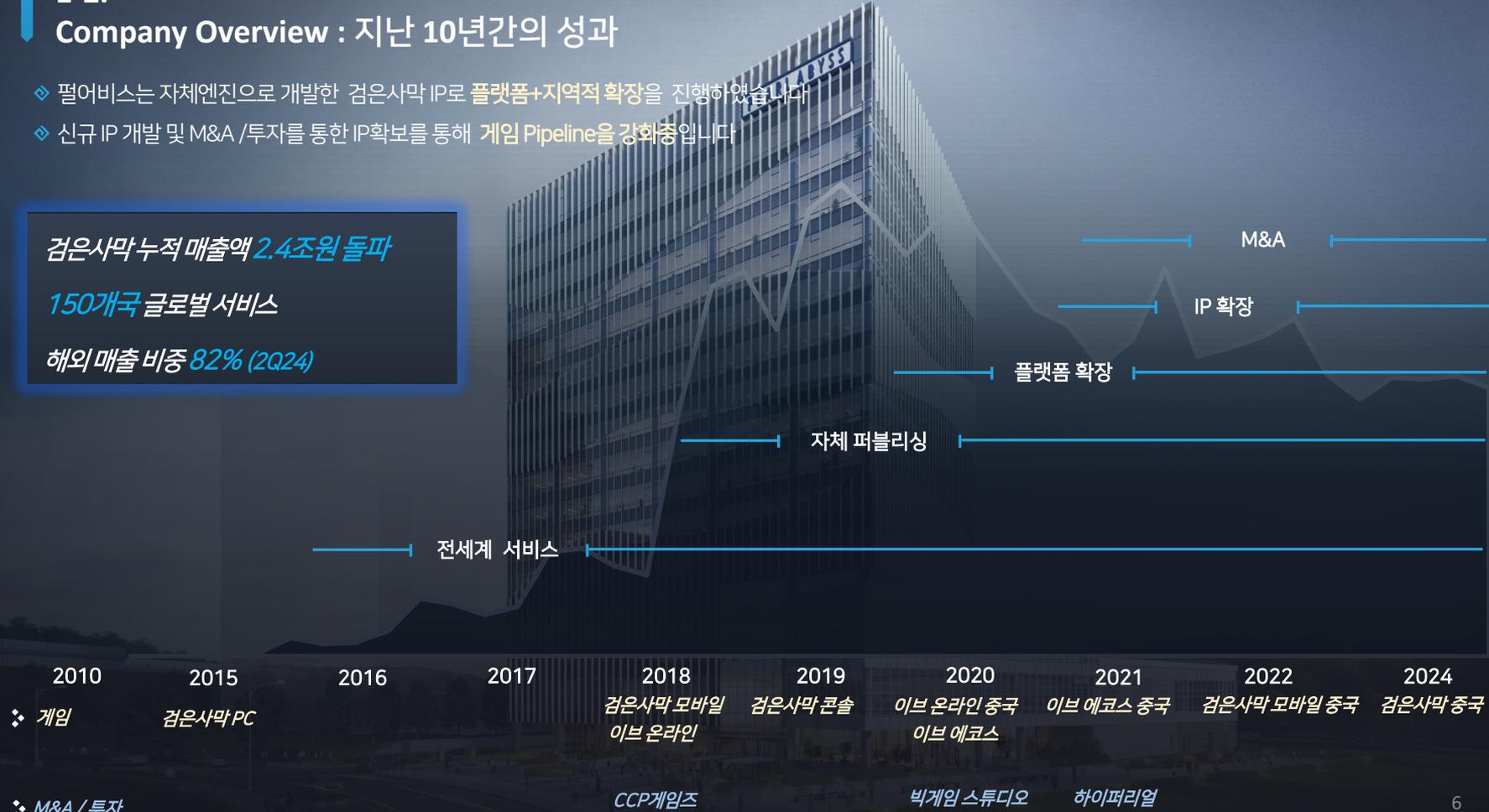
## History



# 1-2. Company Overview : 지난 10년간의 성과

- ◆ 펄어비스는 자체엔진으로 개발한 검은사막 IP로 플랫폼+지역적 확장을 진행하였습니다
- ◆ 신규 IP 개발 및 M&A /투자를 통한 IP확보를 통해 게임 Pipeline을 강화중입니다

검은사막누적 매출액 2.4조원 돌파  
 150개국 글로벌 서비스  
 해외 매출 비중 82% (2Q24)



◆ M&A / 투자

CCP게임즈

빅게임 스튜디오

하이퍼리얼

## 1-3. Company Overview : Managements

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

### Managements



#### 김대일

*창립자 & 의장 (게임개발 총괄)*

**Career**

- 25년 이상의 게임 개발 이력
- NHN Games (게임: R2, C9)
- 가마소프트 (게임: RYL)



#### 허진영

*대표이사*

**Career**

- 28년 이상의 게임 업계 종사 이력
- 펠어비스(COO, '17~'22)
- 카카오, 다음게임, SK커뮤니케이션즈

### Development



#### 윤재민

*Vice President (VP)*

**Career**

- 25년 이상의 게임 개발 이력
- 게임어바웃, 위노블



#### 지희환

*Chief Technology Officer (CTO)*

**Career**

- 23년 이상 게임업계 종사
- NHN Games

### Operation & Publication



#### 김경만

*Chief Business Officer (CBO)*

**Career**

- 28년 이상의 게임 업계 종사
- 온네트, 대디페이스

## 1-4.

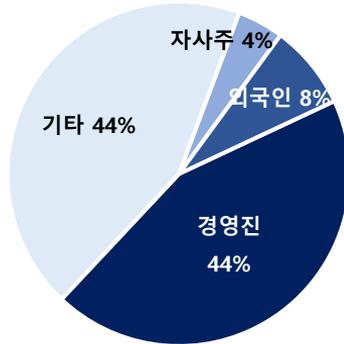
## Company Overview : 기업 개요

## ✧ 기업 개요

회사명	(주)펄어비스	설립일	2010.09.10
설립자 (의장)	김대일 (최대주주, 37%)	대표이사	허진영
직원수 ('24.06.30 기준)	1,331 명 (자회사 포함)	자회사 ('24.06.30 기준)	20 개
발행주식수 ('24.06.30 기준)	64,247,855	시가총액 ('24.08.14 기준)	약 2.9 조원
종목코드	KOSDAQ (263750)	상장일	2017.09.14

## 주주 구성

- 경영진 44%
- 기타 44%
- 자사주 4%
- 외국인 8%



## 해외 오피스



\* '24년 2분기말 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
- ❖ 2.4조원 누적 매출 달성 ('24년 6월 기준)

2015


**BLACK DESERT**  
ONLINE +  
**REMASTERED**

2018


**BLACK DESERT**  
MOBILE

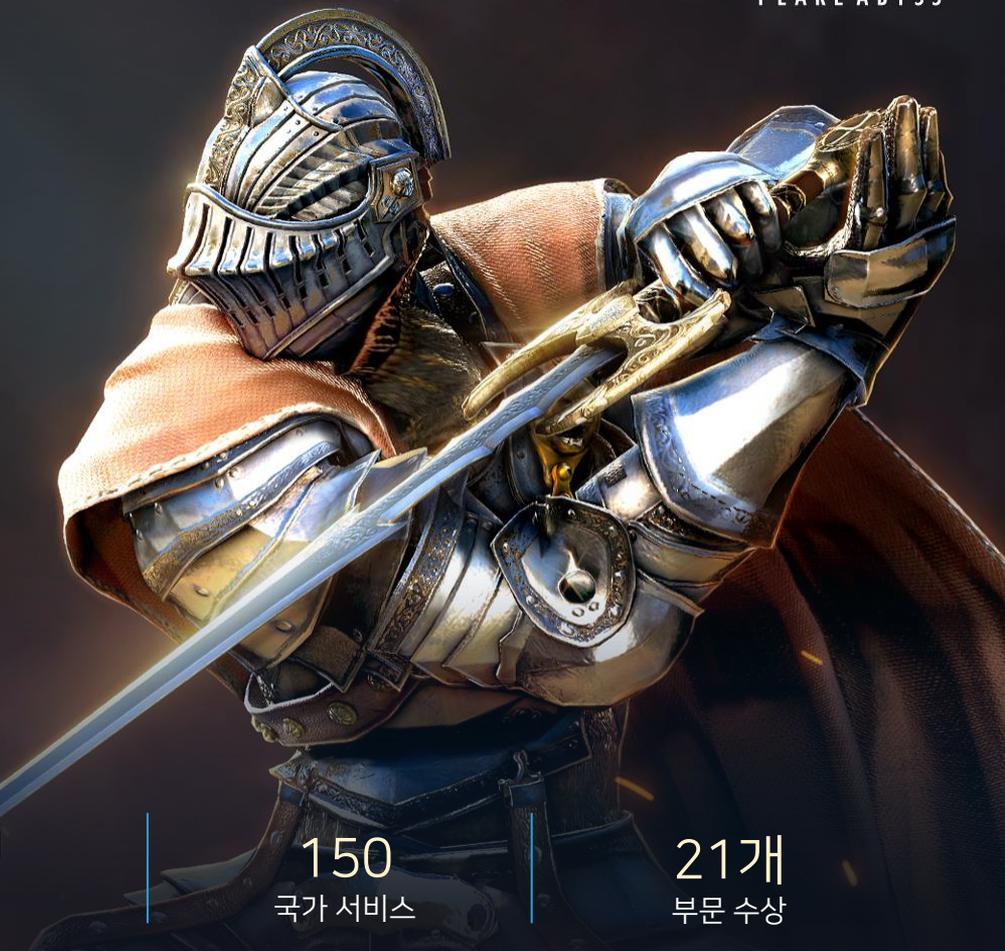
2019


**BLACK DESERT**

2-2.

Business Overview : 검은사막 (① PC)

# 검은사막



+2천 만명  
플레이어

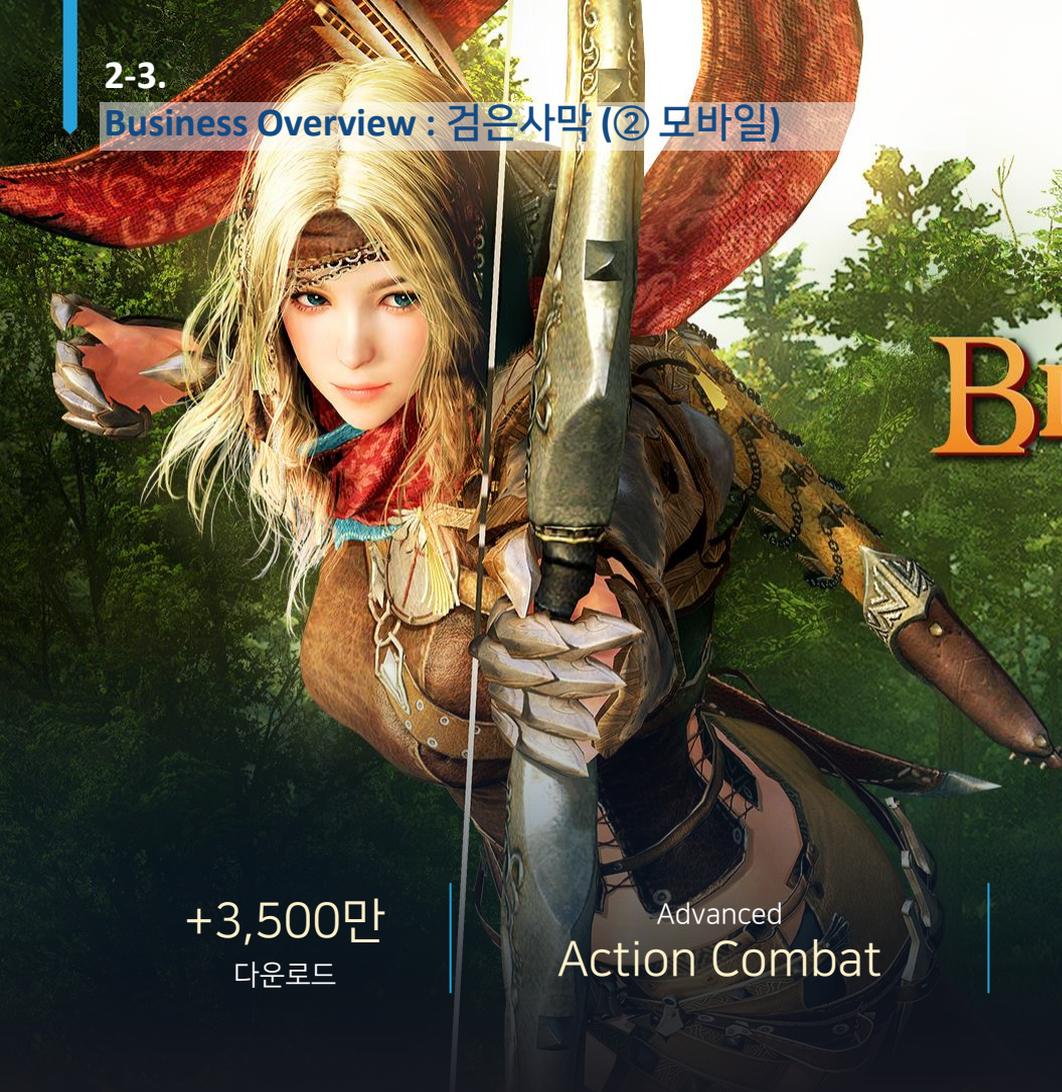
업계 최고수준의  
그래픽

150  
국가 서비스

21개  
부문 수상

2-3.

Business Overview : 검은사막 (2 모바일)



# BLACK DESERT

## MOBILE

+3,500만  
다운로드

Advanced  
Action Combat

매출 약 1조원  
(누적기준, 2Q24)

17개  
부문 수상

2-4.

Business Overview : 검은사막 (3 콘솔)



# BLACK DESERT

PS4

+410 만  
플레이어

서비스 기기  
Xbox one / PS4  
Xbox series X / PS5

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	406 ('24.06.30 기준)
소재지	본사 : 아이슬란드 그 외 스튜디오 : 런던, 중국

- ❖ 가장 큰 규모의 공상과학 MMO 게임 (20년 서비스)
- ❖ 가장 많은 충성 유저와 커뮤니티 보유
- ❖ 넷이즈와의 파트너십을 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 프리싱딩 라운드
- 2023 ● ❖ 이브 뱅가드 (테스트)  
이브 갤럭시 컨퀘스트 (소프트런칭)
- 2024 ● ❖ 프로젝트 어웨이킹 (테스트)

2-6.

## Business Overview : 이브 온라인 (글로벌 &amp; 중국)

EVE<sup>®</sup>  
ONLINE

## INTO THE ABYSS

세계에서 가장 유명한  
Sci-fi MMO20년  
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)



# EVE ECHOES

하드코어  
Sci-fi MMO

WELCOME TO  
모바일 플랫폼

글로벌 & 중국  
서비스

LY Sand box MMO  
넷이즈 공동 개발

## 2-8.

## Business Overview : 3Q24 Highlight

## Live Service

## ❖ 검은사막

- ✓ PC : '아침의 나라: 서울', 신규 클래스 '도사'
- ✓ 콘솔 : '끝없는 겨울의 산' 신규 지역, 차세대 기기 버전 개발
- ✓ 모바일 : '도사' 클래스, '아즈낙 전장', 신규지역 '별무덤'
- ✓ 검은사막(PC) 중국 : 기술테스트, 차이나조이 참석

## ❖ EVE

- ✓ EVE Online : 얼라이언스 토너먼트
- ✓ EVE Vanguard : 출시 준비

## 신규 성장 동력 확보

## ❖ 기존 IP 기반 신작

- ✓ Project Awakening : 2차 테스트
- ✓ EVE Galaxy Conquest : 사전예약

## ❖ 신규 IP

- ✓ 붉은사막 : 게임스컴 (B2C 시연)

New Projects



3-1.

New Projects : 붉은사막 (부제: 처절한 용병들의 서사시)



**장르**  
Open World  
Action Adventure

**플랫폼**  
콘솔, PC  
(크로스 플랫폼)

**일정**  
TBA

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



## 3-2.

## New Projects : 도깨비



**장르**  
수집형 오픈월드  
액션 어드벤처

**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



## PLAN 8

장르

엑소슈트 MMO 슈터

플랫폼

콘솔, PC  
(크로스 플랫폼)

일정

TBA

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

: 펠어비스 기술력이 응집된 게임 엔진

## 04 게임 개발 시설

: 3D 스캐너, 모션 캡처, 오디오실

## 05 크로스 플랫폼

: 플랫폼간 게임 플레이 가능

## 퍼블리싱 &amp; 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)

※ 시기반의 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 개발에 특화



## 생산성

- ◆ 크로스 플랫폼 기술력 (플랫폼 호환)
- ◆ 시기반 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 &amp; Motion Capture Studio



## 📷 3D Scanner

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



## 👤 Motion Capture

- ❖ 센서를 통한 자연스럽게 디테일한 움직임 감지
- ❖ 캐릭터 움직임 계산 불필요, 콘텐츠 개발 시간 절감 (그래픽 렌더링 기술)

## 4-4.

## Company Strength : 개발 (③ 오디오 스튜디오)

## ❖ 오디오 스튜디오

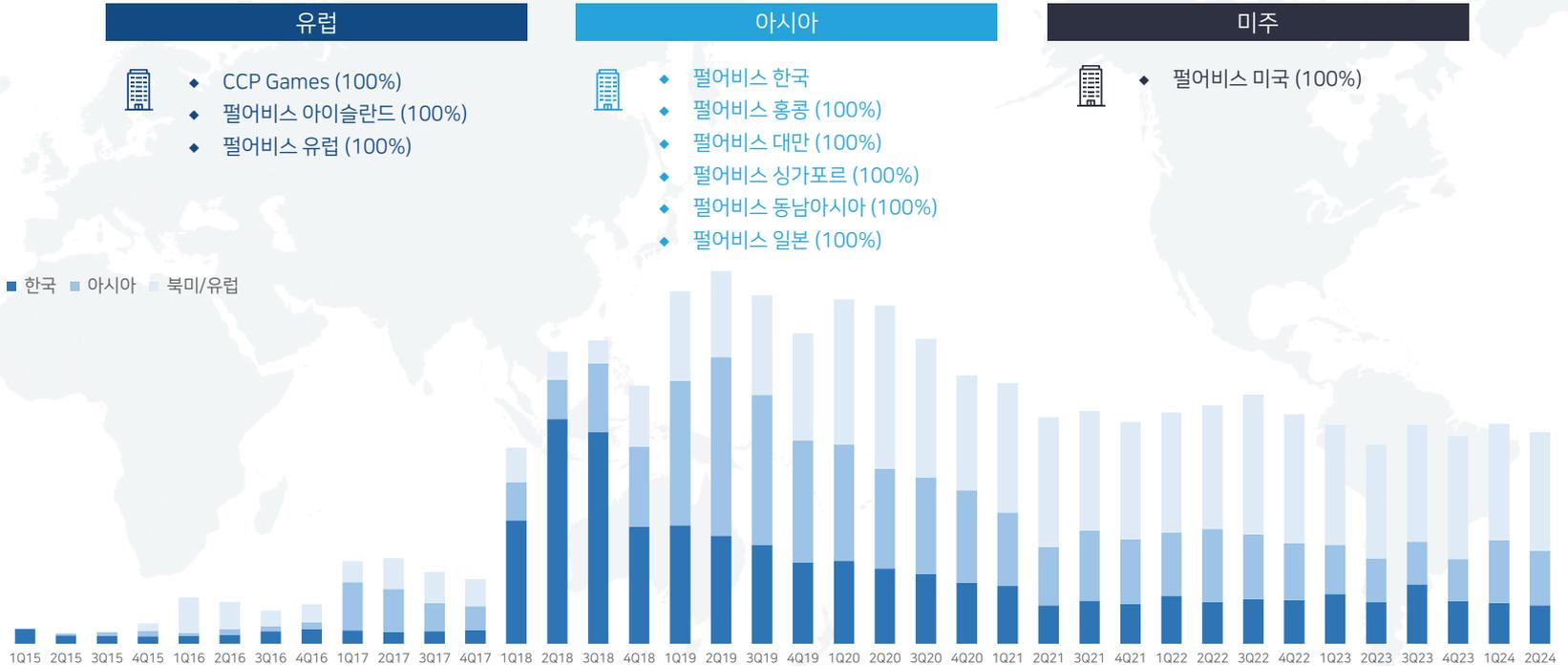


- ❖ 게임의 완성도와 오리지널리티 부여를 위한 자체 오디오 스튜디오 구축
- ❖ 자체 작곡 + 외부 협업을 통한 대규모 프로젝트도 진행하며 고품질 음악 제공



## 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



# 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

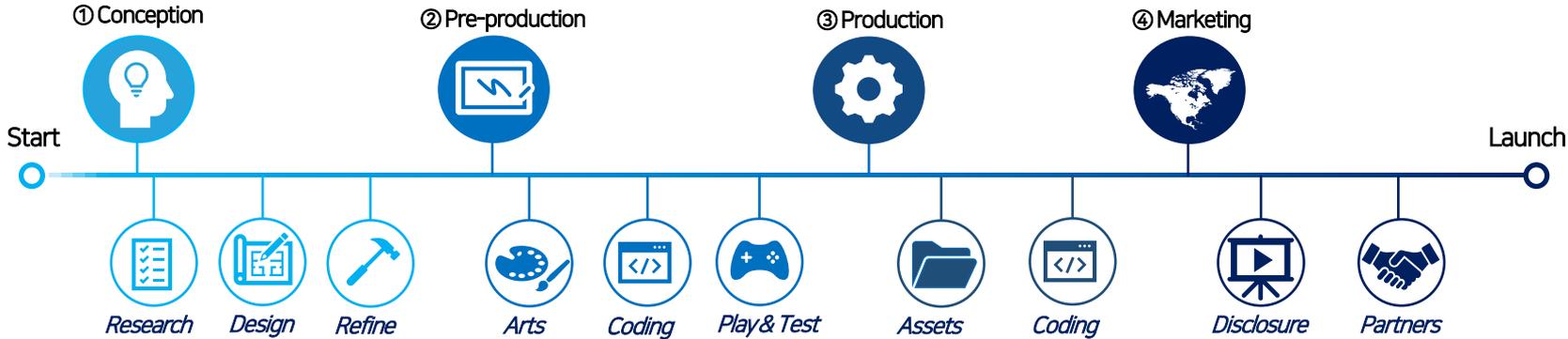
외부 기회요소  
(High quality 게임 니즈 증가)

- ◆ 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*

<p><b>Conception phase</b>                  독창적이고 창의적인 스토리를 위해 많은 노력과 시간을 투입하여 리서치를 진행</p>	<p><b>Pre-production phase</b>                  콘텐츠를 대량 생산하기 전단계로 다양한 콘텐츠를 만들고 실험하며 게임성을 검증</p>	<p><b>Production phase</b>                  게임의 에셋과 코딩소스를 쌓고 콘텐츠를 대량 생산하며 여러 테스트 단계 진행</p>	<p><b>Marketing phase</b>                  수차례의 게임 공개와 함께 최고의 마케팅 효과를 위해 파트너사와 협업 진행</p>
--	---	--	--

## 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 유저를 연결해주는 인터랙티브한 요소를 통해 재미를 강화

→ AAA 게임을 통한 장기 성장 추구

## 엔진 및 AI 기술 강화

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

→ 세계 최고 수준의 퀄리티 구현

## 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

## 자체 Studio 운영

**3D 스캐너**와 **모션 캡처**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 ❖



# Industry Overview



## 6-1.

## Industry Overview : 글로벌 게임 시장

## ❖ 시장 크기 및 국가별 점유율 (2022)

(Unit: USD in millions, %)



\* 참고문헌 : 2023 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)

\* 출처 : PWC(2023), Enterbrain(2023), JOGA(2023), iResearch(2023), Playmeter(2016), NPD(2023)

## 북미유럽

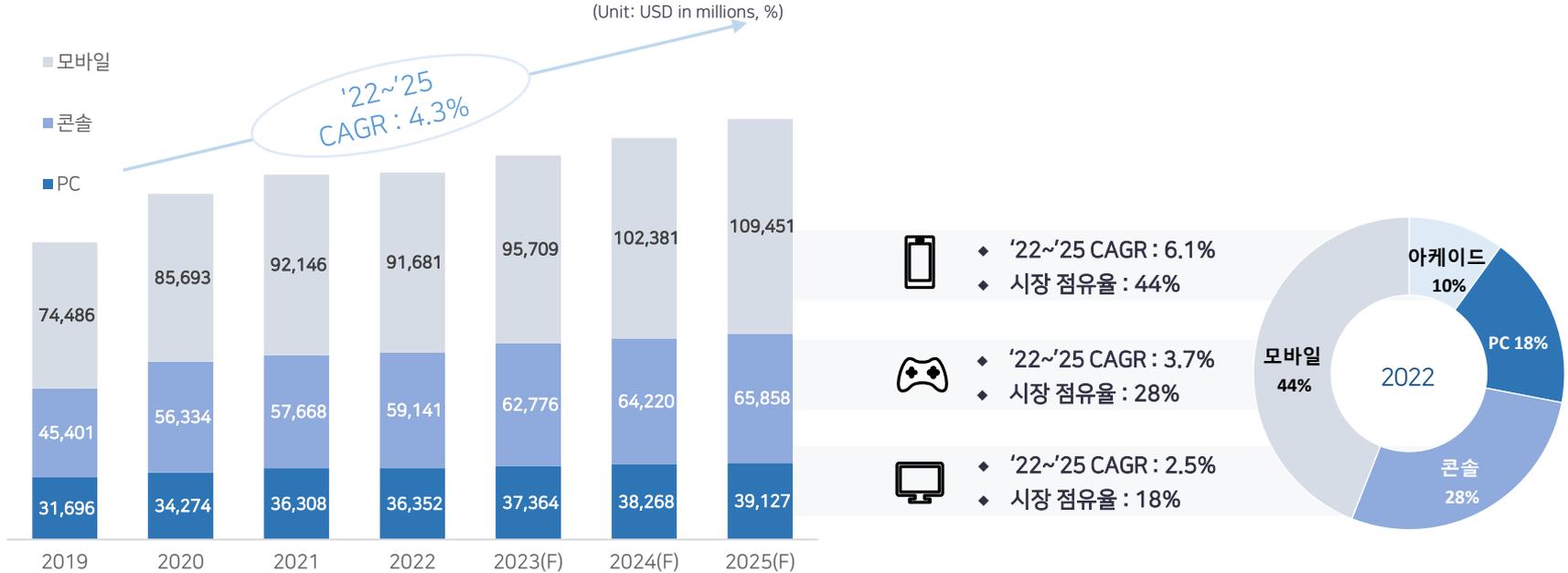
- ◆ 북미유럽 M/S : 51%
  - 미국 : 23%
- ◆ 주요 플랫폼 : 콘솔
- ◆ 북미유럽 콘솔 M/S : 76%
  - 북미 : 35%
  - 유럽 : 41%

## 아시아

- ◆ 아시아 M/S : 48%
  - 중국 : 22%
- ◆ 주요 플랫폼 : 모바일
- ◆ 아시아 모바일 M/S : 57%
  - 중국 : 27%
  - 일본 : 11%

## 6-2. Industry Overview : 게임 플랫폼

### ※ 시장 크기 및 플랫폼별 점유율



\* 참고문헌 : 2023 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)

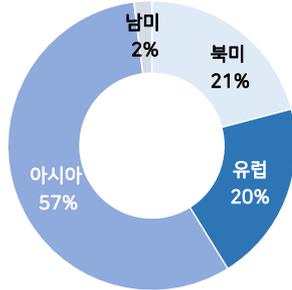
\* 출처 : PWC(2023), Enterbrain(2023), JOGA(2023), iResearch(2023), Playmeter(2016), NPD(2023)

## 6-3.

## Industry Overview : 게임 플랫폼별 지역 비중

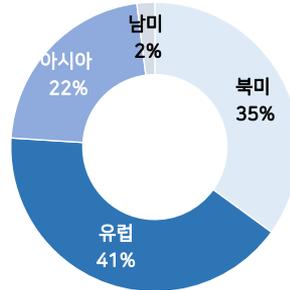
## ◇ 플랫폼별 지역 비중 (2022)

모바일



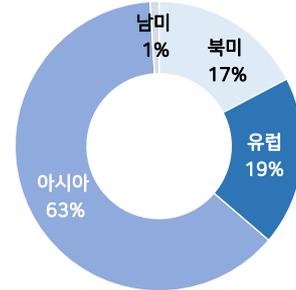
- ◆ 아시아 M/S : 57%
  - 중국 : 27%
  - 일본 : 11%
- ◆ 북미유럽 M/S : 41%
  - 미국 : 19%

콘솔



- ◆ 북미유럽 M/S : 76%
  - 미국 : 32%
  - 영국 : 11%
- ◆ 아시아 M/S : 22%
  - 일본 : 8%

PC



- ◆ 아시아 M/S : 63%
  - 중국 : 43%
  - 한국 : 13%
- ◆ 북미유럽 M/S : 36%
  - 미국 : 16%

\* 참고문헌 : 2023 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)

\* 출처 : PWC(2023), Enterbrain(2023), JOGA(2023), iResearch(2023), Playmeter(2016), NPD(2023)

## 6-4.

## Industry Overview : 시장 분석

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

## 비즈니스 모델



◆ Free to Play

인-게임 판매

## 네트워크 기반 게임



3G



4G

## 시장 분석

경쟁 심화 →

IP 파워와 &amp; 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

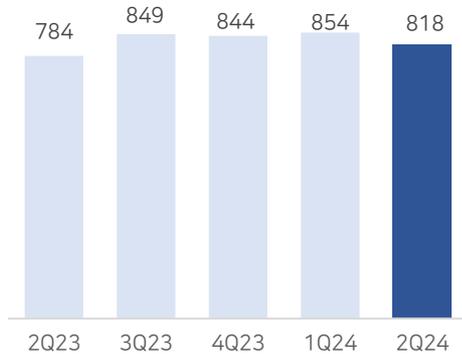


## 7-1.

## Financial Summary : 2분기 실적요약

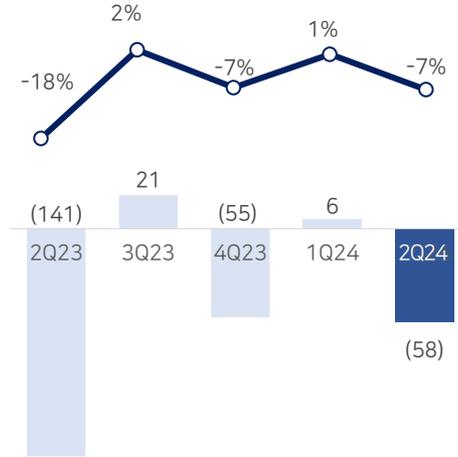
◇ 2분기: 영업수익 818억원, 영업손실 -58억원, 당기순이익 91억원

## ※ 영업수익



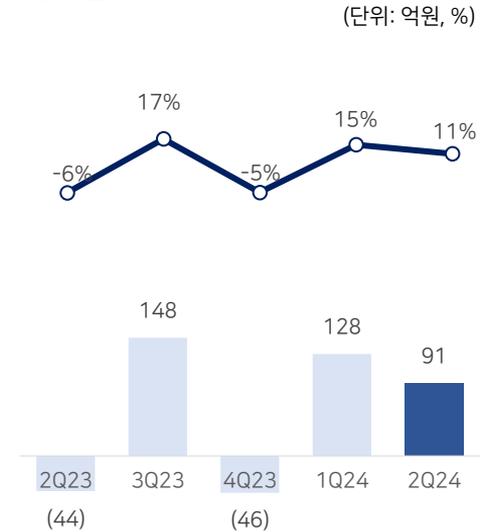
YoY 4.3%  
QoQ -4.2%

## ※ 영업손실



YoY 적자지속  
QoQ 적자전환

## ※ 당기순이익

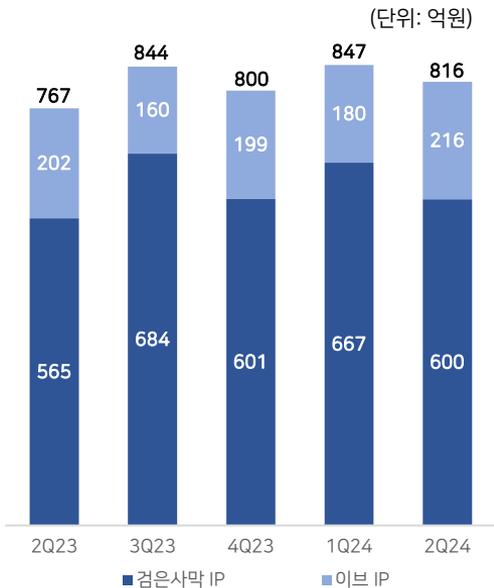


YoY 흑자전환  
QoQ -28.9%

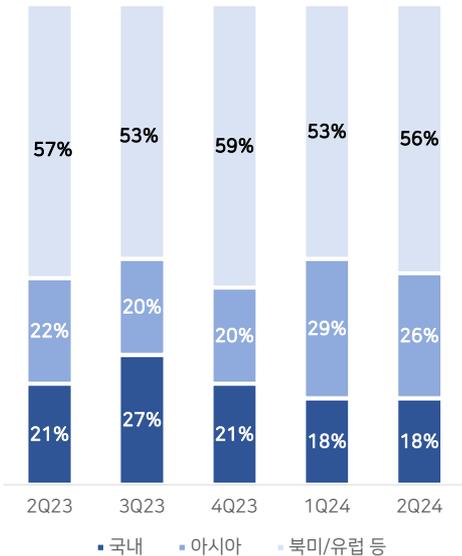
7-2.

Financial Summary : 2분기 영업수익

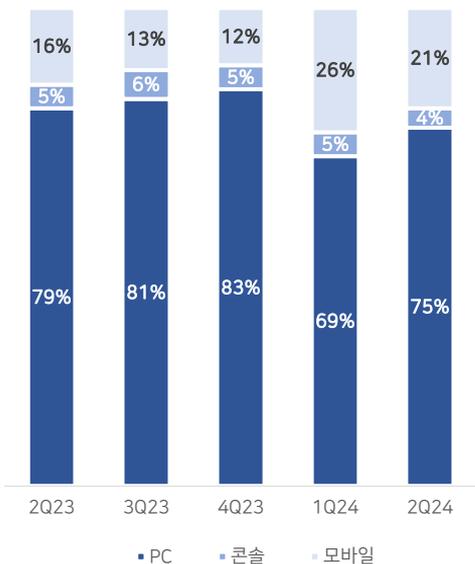
※ 주요 IP별 영업수익



※ 지역별 영업수익 비중



※ 플랫폼별 영업수익 비중



(\*) 검은사막/이브 IP 매출

## 7-3.

## Financial Summary : 2분기 영업비용

◇ 2분기 영업비용 : 876억원 (QoQ +3.2%)

◇ 분기별 영업비용

(단위 : 백만원, %)

	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	QoQ	YoY	비중	매출액대비
영업비용	92,460	82,793	89,919	84,853	87,596	3.2%	-5.3%	100.0%	107.1%
인건비	49,605	40,669	40,646	46,000	45,713	-0.6%	-7.8%	52.2%	55.9%
지급수수료	18,120	14,359	17,429	17,083	18,400	7.7%	1.5%	21.0%	22.5%
광고선전비	7,996	10,053	8,086	5,639	7,293	29.3%	-8.8%	8.3%	8.9%
D&A	6,557	6,446	6,712	6,427	6,373	-0.8%	-2.8%	7.3%	7.8%
기타비용	10,182	11,266	17,046	9,704	9,817	1.2%	-3.6%	11.2%	12.0%

◇ 분기별 인원 현황 및 개발인력 비중

(단위: 명, %)

	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	QoQ	YoY	비중
전체인원	1,341	1,293	1,324	1,351	1,331	-1.5%	-0.7%	100.0%
개발직군	801	744	765	786	759	-3.4%	-5.2%	57.0%
사업/지원	540	549	559	565	572	1.2%	5.9%	43.0%

# Appendix



## Appendix.

## 요약 재무제표 (연결재무상태표)

(단위 : 백만원)

	2023.12.31	2024.06.30
<b>자산</b>		
<b>I. 유동자산</b>	<b>582,759</b>	<b>592,264</b>
현금및현금성자산	235,673	237,404
매출채권 및 기타채권	59,479	62,843
단기금융상품	264,750	252,330
당기손익-공정가치측정금융자산	7,193	22,490
기타유동자산	15,664	17,098
재고자산	0	99
<b>III. 비유동자산</b>	<b>630,121</b>	<b>649,120</b>
기타채권	3,669	3,650
장기금융상품	126	128
당기손익-공정가치측정금융자산	118,452	128,502
관계기업투자	48,468	51,481
유형자산	194,435	188,998
무형자산	227,007	239,353
투자부동산	4,634	4,606
기타비유동자산	1,306	1,833
이연법인세자산	32,024	30,569
<b>자산총계</b>	<b>1,212,879</b>	<b>1,241,384</b>

	2023.12.31	2024.06.30
<b>부채</b>		
<b>I. 유동부채</b>	<b>315,871</b>	<b>300,568</b>
기타채무	32,872	36,442
유동성장기차입부채	11,200	11,200
유동성리스부채	4,755	5,374
미지급법인세	6,121	822
총당부채	5	5
기타유동부채	113,980	99,729
유동성사채	146,936	146,996
<b>II. 비유동부채</b>	<b>172,018</b>	<b>181,628</b>
기타채무	3,538	6,083
장기차입부채	70,000	70,000
비유동리스부채	14,825	13,263
총당부채	904	932
기타비유동부채	57,438	65,319
이연법인세부채	25,314	26,031
<b>부채총계</b>	<b>487,889</b>	<b>482,196</b>
<b>자본</b>		
I. 자본금	6,623	6,623
II. 자본잉여금	219,742	219,742
III. 이익잉여금	498,226	520,159
IV. 기타자본	(31,712)	(30,335)
V. 기타포괄손익누계액	32,111	42,999
VI. 비지배주주지분	0	0
<b>자본총계</b>	<b>724,990</b>	<b>759,188</b>

## Appendix.

## 요약 재무제표 (연결포괄손익계산서)

(단위: 백만원)

	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24
영업수익	78,356	84,926	84,445	85,440	81,761
영업비용	92,460	82,793	89,919	84,852	87,596
영업손익	(14,104)	2,133	(5,474)	588	(5,835)
금융손익	8,287	9,357	(5,158)	16,219	8,532
기타손익	2,216	14,067	1,970	1,027	8,991
지분법손익	(1,548)	(2,782)	(400)	(637)	(1,612)
법인세차감전순손익	(5,149)	22,775	(9,062)	17,197	10,076
법인세비용(수익)	(716)	7,932	(4,466)	4,395	945
당기순손익	(4,433)	14,843	(4,596)	12,802	9,131

An illustration of a diver in a dark, cavernous underwater environment. The diver is wearing a blue and white suit and a helmet with a headlamp. A bright light source, possibly a lantern or a light on the ground, illuminates the diver and the surrounding water. The scene is framed by dark, jagged rock formations. The overall atmosphere is mysterious and deep.

# PEARLABYSS