

2020. 2. 14



△ 인터넷/게임  
Analyst 김동희  
02. 6454-4869  
donghee.kim@meritz.co.kr

**Riiv**

적정주가 (12개월)	<b>240,000 원</b>
현재주가 (2.13)	<b>191,400 원</b>
상승여력	<b>25.4%</b>
KOSDAQ	687.61pt
시가총액	24,926억원
발행주식수	1,302만주
유동주식비율	43.12%
외국인비중	13.58%
52주 최고/최저가	226,300원/157,800원
평균거래대금	102.8억원
주요주주(%)	
김대일 외 14 인	50.02

주가상승률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	-3.6	9.0	-5.2
상대주가	-4.8	-6.4	2.0

**주가그래프**

(십억원)	매출액	영업이익	순이익 (지배주주)	EPS (원) (지배주주)	증감률 (%)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)	EV/EBITDA (배)	ROE (%)	부채비율 (%)
2017	52.4	21.7	14.7	1,293	-75.2	22,807	191.5	10.9	120.3	8.3	7.8
2018	404.8	168.1	146.5	11,591	796.4	31,525	17.9	6.6	15.1	42.9	74.6
2019P	538.9	153.8	159.2	12,236	5.6	45,533	16.6	4.5	15.0	31.8	59.8
2020E	509.4	155.0	144.0	11,055	-9.7	55,688	17.3	3.4	13.6	21.8	42.3
2021E	720.0	313.5	269.2	20,672	87.0	75,460	9.3	2.5	6.1	31.5	32.7

# 펄어비스 263750

## 멀리 보는 새가 높이 난다

- ✓ 4Q19 실적, 예상치 부합. '검은사막'PC/모바일/콘솔 매출 꾸준. 인건비/마케팅비 효율화에 근거하여 수익성 양호. 4분기부터 콘솔게임 매출 인식 방법 변경(총액 → 순액) 하며 지급수수료 감소
- ✓ 신작출시 가시화까진 다소 쉬어가는 시기. '섀도우아레나', '이브에코스', '붉은사막', '도깨비' 등의 게임 테스트/개발 과정은 순조로움. 6월 미국게임쇼, E3 공개 예정
- ✓ 투자의견 Buy, 적정주가 24만원으로 하향

### 4Q19 실적, 예상치 부합

4분기 매출액과 영업이익은 각각 1,196억원(+20.1% YoY), 391억원(+101.5% YoY) 기록. 컨센서스(매출액 1,323억원, 영업이익 349억원)대비 대체로 부합하였다. PC게임 매출액은 275억원(+10.5% YoY), 모바일과 콘솔 매출액은 각각 658억원(+7.1% YoY), 108억원을 기록하였다. '검은사막M'의 한국과 일본 매출액은 비슷한 280억원 수준(일평균 3억원)이었으며 콘솔 매출의 경우 초기 패키지판매효과 제거되었음에도 연말 프로모션 매출 양호하였다. 영업이익률은 32.7%로 마케팅비 효율화로 지스타 등의 이벤트에도 불구하고 3.3%p QoQ 향상되었다. 세전이익은 575억원으로 당사 예상치를 38.6% 상회하였는데 CCP게임즈 인수 관련 공정가치측정 금융자산 평가이익 285억원 발생에 기인한다.

### 신작출시 일정 점검

2월 27~3월 8일, '검은사막'IP 기반의 배틀로얄 스피노프게임 '섀도우아레나'의 3차 CBT 진행되며 2분기 출시된다. 그러나 기대하는 대규모 신작출시 가시화까진 다소 쉬어가는 분기이다. '붉은사막', '도깨비', '플랜8' 등의 게임 테스트/개발 과정은 순조로우며, 6월 미국게임쇼, E3에서 추가 공개된다. 올해에도 신규게임 개발과 서비스를 위한 인력 충원은 지속된다. 20년말 기준 예상 인력규모는 1,400명 수준으로, 전년대비 15% 증가 예상한다.

### 중장기 투자관점 유효

투자의견 Buy 유지, 적정주가 24만원으로 실적추정치 변경으로 하향 조정한다. 2020E Target PER은 21.7배 수준, PC/모바일/콘솔 플랫폼 다변화, 양질의 IP를 꾸준히 창출해낼 수 있는 개발력 감안시 게임 업종 평균 밸류에이션 부여하였다.



**표1 펠어비스 4Q19 실적 Review – 예상치 부합**

(십억원)	4Q19P	4Q18	(% YoY)	3Q19	(% QoQ)	컨센서스	(% diff.)	당사예상치	(% diff.)
<b>매출액</b>	<b>119.6</b>	<b>99.6</b>	<b>20.1%</b>	<b>134.4</b>	<b>-11.0%</b>	<b>132.3</b>	<b>-9.6%</b>	<b>135.1</b>	<b>-11.5%</b>
PC	27.5	25.0	9.6%	27.1	1.5%	-	-	26.8	2.6%
모바일	65.8	61.8	6.5%	76.6	-14.1%	-	-	68.8	-4.4%
콘솔	10.8	-	-	16.1	-33.3%	-	-	24.5	-56.1%
CCP게임즈	15.6	12.8	-	14.6	6.8%	-	-	15.0	4.0%
<b>영업이익</b>	<b>39.1</b>	<b>19.4</b>	<b>101.5%</b>	<b>39.5</b>	<b>-1.1%</b>	<b>34.9</b>	<b>12.1%</b>	<b>35.1</b>	<b>11.4%</b>
<b>세전이익</b>	<b>57.5</b>	<b>21.4</b>	<b>168.7%</b>	<b>45.7</b>	<b>25.7%</b>	-	-	<b>37.5</b>	<b>53.2%</b>
<b>지배순이익</b>	<b>49.6</b>	<b>14.7</b>	<b>236.4%</b>	<b>43.8</b>	<b>13.1%</b>	<b>30.6</b>	<b>62.1%</b>	<b>29.3</b>	<b>69.3%</b>
영업이익률(%)	32.7%	19.5%	13.2%p	29.4%	3.3%p	26.4%	6.3%p	26.0%	6.7%p
순이익률(%)	41.5%	14.8%	26.7%p	32.6%	8.9%p	23.1%	18.3%p	21.7%	19.8%p

자료: 펠어비스, FnGuide, 메리츠증권 리서치센터

**표2 펠어비스 분기별 실적**

(십억원)	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19P	1Q20E	2Q20E	3Q20E	4Q20E	2018	2019P	2020E
<b>매출액</b>	<b>132.6</b>	<b>152.3</b>	<b>134.4</b>	<b>119.6</b>	<b>128.4</b>	<b>122.6</b>	<b>120.7</b>	<b>137.6</b>	<b>404.8</b>	<b>538.9</b>	<b>509.4</b>
PC	26.6	26.2	27.1	27.5	27.2	27.0	31.6	33.6	116.4	107.3	119.4
모바일	87.5	94.4	76.6	65.8	75.9	70.8	64.4	71.2	275.6	324.3	282.3
콘솔	4.1	16.8	16.1	10.8	9.3	8.3	7.4	6.7	-	47.7	31.6
CCP게임즈	14.5	14.9	14.6	15.6	16.1	16.6	17.3	16.9	12.8	59.6	66.8
<b>영업비용</b>	<b>114.5</b>	<b>95.4</b>	<b>94.9</b>	<b>80.5</b>	<b>83.1</b>	<b>84.2</b>	<b>89.8</b>	<b>97.3</b>	<b>236.8</b>	<b>385.2</b>	<b>354.4</b>
인건비	34.0	25.5	26.7	31.6	33.2	34.9	36.6	38.4	63.3	117.8	143.1
지급수수료	41.1	43.8	41.0	18.0	19.3	18.5	18.2	20.7	120.5	143.9	76.7
광고선전비	30.3	15.4	15.8	16.8	16.3	16.4	20.3	23.2	39.7	78.3	76.1
주식보상비용	0.4	0.2	0.2	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	3.2	1.1	1.2
감가상각비	1.7	2.0	1.0	1.0	1.0	1.1	1.2	1.2	1.9	5.7	4.5
기타	7.0	8.4	10.1	12.8	13.0	13.1	13.3	13.5	8.1	38.4	52.9
<b>영업이익</b>	<b>18.2</b>	<b>56.9</b>	<b>39.5</b>	<b>39.1</b>	<b>45.3</b>	<b>38.4</b>	<b>30.9</b>	<b>40.3</b>	<b>168.1</b>	<b>153.8</b>	<b>155.0</b>
<b>세전이익</b>	<b>20.1</b>	<b>59.2</b>	<b>45.7</b>	<b>57.5</b>	<b>44.2</b>	<b>37.2</b>	<b>29.7</b>	<b>39.0</b>	<b>175.4</b>	<b>182.5</b>	<b>150.1</b>
<b>지배순이익</b>	<b>14.1</b>	<b>51.6</b>	<b>43.8</b>	<b>49.6</b>	<b>42.4</b>	<b>35.7</b>	<b>28.5</b>	<b>37.4</b>	<b>146.4</b>	<b>159.2</b>	<b>144.0</b>

자료: 펠어비스, 메리츠증권 리서치센터

**표3 2020년 펠어비스 신작 라인업**

구분	게임명	장르	개발사	출시시기	진출국가	비고
PC	섀도우 아레나	MMO+배틀로얄	펄어비스	2Q20	글로벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>20.1.2-20.1.5 2차 CBT 완료. 2.27~3.8 3차 CBT 예정</li> <li>50명의 이용자가 경쟁해 최후의 1인 가리는 액션 배틀로얄</li> </ul>
	플랜8	MMO-FPS	펄어비스	2020 (CBT)	글로벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>슈팅장르, 엑소수트 MMO 표방. 검은사막 디자인 디렉터 이승기 총괄 프로듀서와 카운터스트라이크의 민리 공동개발</li> </ul>
	이브유니버스 (프로젝트노바)	FPS	CCP	미정	글로벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>이브세계관 접목시킨 FPS</li> </ul>
	오메가	Sci-Fi MMO	CCP	2021	미정	<ul style="list-style-type: none"> <li>개발초기 단계, 2020년 이후 출시 예정</li> </ul>
	이브차이나	Sci-Fi MMO	CCP-넷이즈	미정	중국	<ul style="list-style-type: none"> <li>중국에서 재론칭 준비하고 있었는데 넷이즈 통해 판호 신청</li> </ul>
모바일	도깨비	가족형 캐주얼 MMO	펄어비스	2020 (CBT)	글로벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>사람들의 꿈에서 힘을 얻고 성장하는 도깨비를 찾아 모험을 떠나는 수집형 오픈월드 MMO 게임</li> </ul>
	이브워오브어센션	Sci-Fi Strategy	CCP	미정	글로벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>펄어비스의 차기 모바일 게임</li> </ul>
	이브에코스	Sci-Fi MMO	넷이즈	미정	글로벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>19년 11월부터 오픈베타 서비스중</li> <li>IP 라이센싱 통해 중국에서 개발중</li> </ul>
	검은사막M (중국)	MMORPG	펄어비스	미정	중국	<ul style="list-style-type: none"> <li>2019년 3월 중국 퍼블리셔와 계약, 현지화 작업 후 판호신청 예정</li> </ul>
콘솔	붉은사막	MMORPG	펄어비스	2020 (CBT)	글로벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>광대한 파일럿 대륙의 용병들이 생존을 위해 싸우는 이야기</li> <li>사실적인 캐릭터와 컷신의 에픽 판타지 오픈월드 MMO</li> </ul>

자료: 펠어비스, 언론종합, 메리츠증권 리서치센터

표4 실적 추정치 조정내역

(단위:십억원, 원)		2019P	2020E	2021E
매출액	수정후	538.9	509.4	720.0
	수정전		591.5	802.2
	% diff		-13.9%	-10.2%
영업이익	수정후	153.8	155.0	313.5
	수정전		183.2	303.9
	% diff		-15.4%	3.2%
지배순이익	수정후	159.1	144.0	269.2
	수정전		154.3	270.2
	% diff		-6.7%	-0.4%

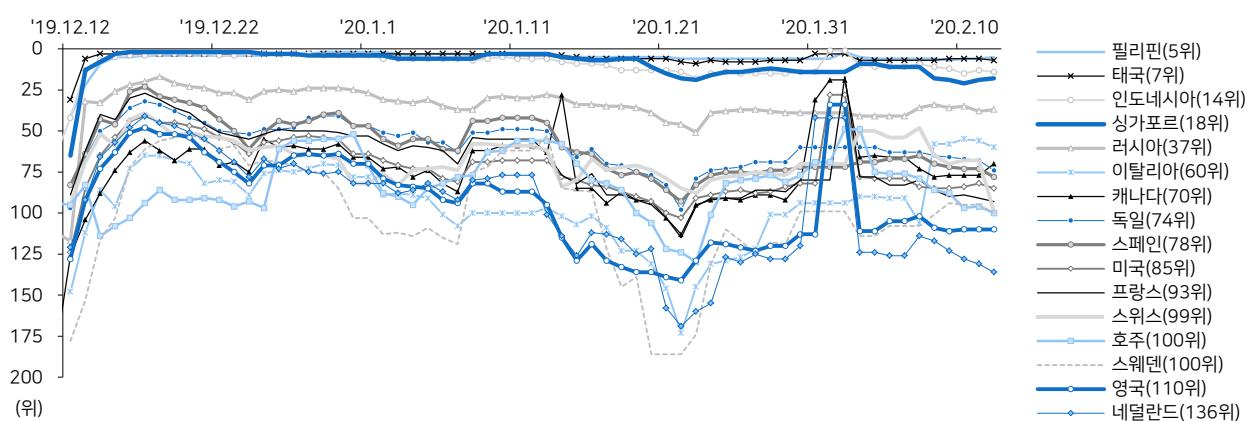
자료: 메리츠종금증권 리서치센터

표5 적정주가 산출내역

(단위:십억원, 원, 배)	2020E	비고
매출액	509.3	
순이익률	28.3%	
순이익	144.0	
EPS(a)	11,055	
적정 PER(b)	21.7	국내외 게임업종 평균 벌류에이션
<b>12개월 적정주가 (a*b)</b>	<b>240,000</b>	
<b>적정시가총액</b>	<b>3,090.5</b>	

자료: 메리츠종금증권 리서치센터

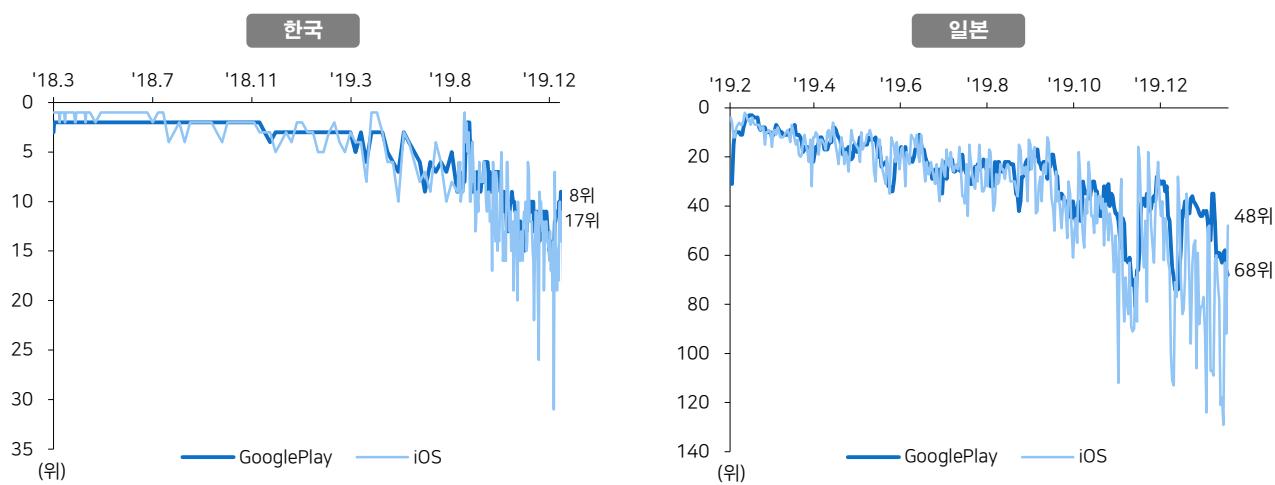
그림1 '검은사막M 글로벌' 매출 순위



주: 2020.2.12 구글플레이게임 매출순위 기준

자료: 앱애니, 메리츠종금증권 리서치센터

그림2 '검은사막M' (한국, 일본) 매출 순위



주: 2020.2.12 게임 매출순위 기준

자료: 앱애니, 메리츠종금증권 리서치센터

## 펄어비스 컨퍼런스콜 Q&A

---

**Q** '검은사막' 모바일의 국가별 매출 비중, 한국/일본의 부진 회복 가능한가?

- A**
- 월별 매출은 10월이 가장 약한 모습. 경쟁게임 출시 이후로는 오히려 매출과 유저지표는 반등. 12월 대사막 업데이트 이후 DAU와 복귀유저 증가. 올해 2월은 한국 서비스 2주년. 게임성 강화와 업데이트 준비 중
  - 일본의 경우 MMORPG로서의 장르 제약에도 불구하고 성공적인 론칭. 출시 이후 최고매출 기록하고 하향 안정화 과정 지속. 1주년 이벤트 준비하고 있으며 지난 1년간의 서비스 경험 바탕으로 다양한 컨텐츠로 반등 노릴 것.

**Q** 콘솔부문의 회계변경 제외시 영업이익은 어느정도 였던건가?

- A**
- 당기 콘솔 매출 인식 기준을 총액이 아닌 순액인식 방법으로 변경. 같은 방식으로 회계 처리하였다면 당분기 영업이익은 315억원 수준이었음

**Q** 신작출시 일정, '섀도우아레나'/'이브에코스'/'붉은사막'의 론칭 시점?

- A**
- 2월말 3차 클로즈베타 서비스 앞두고 있는 '섀도우아레나'는 상반기 서비스예정
  - CCP게임즈에서 넷이즈와 같이 서비스 준비하는 '이브에코스'는 넷이즈 일정에 따라서 향후 출시일정 공개할 것
  - 작년 11월 지스타에서 4개의 신작 공개. 붉은 사마과 도깨비는 올해중 테스트 계획하고 있음. 작년 지스타에 있어서 올해 6월에 있을 E3에서 추가정보 공개
  - 개발 상황에 따라 일정 달라져. 구체적 시점 공개 어려움

**Q** 4Q 검은사막 콘솔 매출의 성장을, 올해 전망?

- A**
- 콘솔 매출의 경우 1Q19 3% 비중에서 4Q19 판매액 기준 17%까지 성장. 2020년에도 콘솔 매출은 꾸준히 증가할 것으로 기대. 인게임 아이템 판매로 지속 매출 발생 구조. 플레이스테이션과 Xbox 유저들이 같이 즐길 수 있는 크로스 빌드 플랫폼도 준비 중

**Q** '검은사막모바일'의 매출 순위 계속 떨어지고 있는데, 올해 전망?

- A**
- 한국의 순위경쟁 치열. 그러나 이용자 지표나 매출 수준은 안정적. 신규장비나 PvP 강화 노력. 일본의 경우 수익성 개선 필요하다고 판단하며 1주년 이벤트나 프로모션 통해 반등 노릴 것

**Q** '섀도우아레나'에 대한 기대치?

- A**
- 2번의 걸쳐 CBT 진행하며 내부 기대감 고조. 다만 배틀로얄 모드의 근접전을 적용한 새로운 장르인 만큼 성과 예측 어려움

**Q 인력과 CAPEX 가이던스?**

**A** ▶ 20년에도 신작 개발 및 서비스 위한 인재 채용 지속될 것. 다만 19년대비 완만한 증가 예상. CAPEX는 IDC, 사옥건설 관련해서 20년 300억원 예상

## 펄어비스 (263750)

## Income Statement

(십억원)	2017	2018	2019P	2020E	2021E
<b>매출액</b>	<b>52.4</b>	<b>404.8</b>	<b>538.9</b>	<b>509.4</b>	<b>720.0</b>
매출액증가율 (%)	-43.5	672.7	33.1	-5.5	41.4
매출원가	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	52.4	404.8	538.9	509.4	720.0
판매관리비	30.7	236.7	385.2	354.4	406.5
<b>영업이익</b>	<b>21.7</b>	<b>168.1</b>	<b>153.8</b>	<b>155.0</b>	<b>313.5</b>
영업이익률	41.4	41.5	28.5	30.4	43.5
금융손익	-4.1	7.5	8.7	30.0	31.5
종속/관계기업손익	0.1	0.1	0.1	0.0	0.0
기타영업외손익	0.0	-0.4	0.2	0.0	0.0
세전계속사업이익	17.7	175.4	182.5	150.1	345.1
법인세비용	3.0	28.9	23.3	6.2	75.9
<b>당기순이익</b>	<b>14.7</b>	<b>146.5</b>	<b>159.2</b>	<b>144.0</b>	<b>269.2</b>
지배주주지분 순이익	14.7	146.5	159.2	144.0	269.2

## Statement of Cash Flow

(십억원)	2017	2018	2019P	2020E	2021E
<b>영업활동 현금흐름</b>	<b>26.5</b>	<b>159.3</b>	<b>148.0</b>	<b>142.6</b>	<b>267.8</b>
당기순이익(손실)	14.7	146.5	159.2	144.0	269.2
유형자산상각비	0.7	2.8	2.9	3.1	3.2
무형자산상각비	0.3	2.0	2.1	2.3	2.4
운전자본의 증감	6.6	-22.9	-24.0	-25.3	-26.5
<b>투자활동 현금흐름</b>	<b>-8.3</b>	<b>-305.0</b>	<b>-243.1</b>	<b>-50.0</b>	<b>-52.5</b>
유형자산의증가(CAPEX)	-4.0	-10.7	-11.8	-13.0	-14.3
투자자산의감소(증가)	-1.1	-6.1	-10.0	-11.0	-15.0
<b>재무활동 현금흐름</b>	<b>178.8</b>	<b>138.6</b>	<b>39.7</b>	<b>-8.2</b>	<b>51.2</b>
차입금의 증감	-1.1	176.3	52.0	54.6	57.4
자본의 증가	179.8	11.1	0.0	0.0	0.0
현금의 증가(감소)	193.6	-11.5	26.6	43.8	229.8
기초현금	46.9	240.5	229.0	255.6	299.4
기말현금	240.5	229.0	255.6	299.4	529.2

## Balance Sheet

(십억원)	2017	2018	2019P	2020E	2021E
<b>유동자산</b>	<b>279.9</b>	<b>354.5</b>	<b>587.0</b>	<b>647.2</b>	<b>894.3</b>
현금및현금성자산	240.5	229.0	255.6	299.4	529.2
매출채권	15.9	41.0	77.5	81.4	85.4
재고자산	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
<b>비유동자산</b>	<b>16.7</b>	<b>358.0</b>	<b>405.9</b>	<b>465.6</b>	<b>637.0</b>
유형자산	6.2	35.7	55.4	63.7	73.3
무형자산	4.2	287.7	303.0	318.2	334.1
투자자산	3.2	9.4	18.0	54.3	200.2
<b>자산총계</b>	<b>296.6</b>	<b>712.5</b>	<b>947.7</b>	<b>1,031.6</b>	<b>1,304.5</b>
<b>유동부채</b>	<b>19.8</b>	<b>115.1</b>	<b>131.8</b>	<b>76.5</b>	<b>80.3</b>
매입채무	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
단기차입금	0.0	20.0	20.0	20.0	20.0
유동성장기부채	0.0	20.0	23.1	23.1	23.1
<b>비유동부채</b>	<b>1.6</b>	<b>189.4</b>	<b>223.0</b>	<b>230.0</b>	<b>241.5</b>
사채	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
장기차입금	0.0	115.9	117.8	117.8	117.8
<b>부채총계</b>	<b>21.4</b>	<b>304.5</b>	<b>354.8</b>	<b>306.4</b>	<b>321.7</b>
자본금	6.0	6.5	6.5	6.5	6.5
자본잉여금	181.5	192.1	192.1	192.1	192.1
기타포괄이익누계액	-0.6	-3.2	4.2	4.2	4.2
이익잉여금	85.1	231.6	379.7	511.9	769.4
비지배주주지분	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
<b>자본총계</b>	<b>275.2</b>	<b>408.0</b>	<b>593.0</b>	<b>725.2</b>	<b>982.7</b>

## Key Financial Data

(주당데이터(원))	2017	2018	2019P	2020E	2021E
SPS	4,599	32,037	41,432	39,111	55,285
EPS(지배주주)	1,293	11,591	12,236	11,055	20,672
CFPS	2,139	14,855	20,638	33,737	98,854
EBITDAPS	1,989	13,686	12,209	12,309	24,499
BPS	22,807	31,525	45,533	55,688	75,460
DPS	0	0	0	0	0
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Valuation(Multiple)					
PER	191.5	17.9	16.6	17.3	9.3
PCR	115.7	14.0	9.8	5.7	1.9
PSR	53.8	6.5	4.9	4.9	3.5
PBR	10.9	6.6	4.5	3.4	2.5
EBITDA	22.7	172.9	158.8	160.3	319.1
EV/EBITDA	120.3	15.1	15.0	13.6	6.1
Key Financial Ratio(%)					
자기자본이익률(ROE)	8.3	42.9	31.8	21.8	31.5
EBITDA 이익률	43.3	42.7	29.5	31.5	44.3
부채비율	7.8	74.6	59.8	42.3	32.7
금융비용부담률	0.0	0.4	1.3	1.3	1.0
이자보상배율(X)	3,009.6	104.1	22.6	22.5	45.6
매출채권회전율(X)	2.7	14.2	9.1	6.4	8.6
재고자산회전율(X)					

## Compliance Notice

본 조사분석자료는 제3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다. 당사는 자료작성일 현재 본 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다. 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다. 본 자료에 게재된 내용은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간접 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 본 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 투자 결과와 관련한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 당사의 허락 없이 복사, 대여, 배포 될 수 없습니다.

**투자등급 관리사항** (2019년 9월 16일부터 기준 변경 시행)

기업	향후 12개월간 추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 추천종목의 예상 목표수익률을 의미	
추천기준일 직전 1개월간 종가대비 3등급	Buy Hold Sell	추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 +20% 이상 추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 -20% 이상 ~ +20% 미만 추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 -20% 미만
산업	시가총액기준 산업별 시장비중 대비 보유비중의 변화를 추천	
추천기준일 시장지수대비 3등급	Overweight (비중확대) Neutral (중립) Underweight (비중축소)	

투자의견 비율

투자의견	비율
매수	79.4%
중립	20.6%
매도	0.0%

2019년 12월 31일 기준으로  
최근 1년간 금융투자상품에 대하여  
공표한 최근의 투자등급의 비율

## 펄어비스 (263750) 투자등급변경 내용

\* 전정중가 대상시점 1년이며 토지등급변경 그래프는 속정중가로 작성됨

변경일	자료형식	투자의견	적정주가	담당자	괴리율(%)*		(원)	주가 및 적정주가 변동추이
					평균	최고(최저)		
2018.05.14	기업브리프	Trading Buy	270,000	김동희	-17.2	-11.1	(원)	필어비스
2018.08.13	기업브리프	Buy	300,000	김동희	-33.4	-14.3	400,000	적정주가
2019.04.23	기업브리프	Buy	260,000	김동희	-26.4	-13.0	300,000	
2020.02.14	기업브리프	Buy	240,000	김동희	-	-	200,000	