'검은사막'의 펄어비스 상장...첫날 6.69% 상승하며 '반응 굿'

박상범 /2017-09-14 16:04:19

온라인 MMORPG '검은사막'을 개발한 펄어비스가 14일 코스닥 시장에 상장했다. 일반 공모 미달 사태를 빚으며 첫 날 폭락 우려가 있었지만 결과적으로 반응은 뜨거웠다. 14일 마감된 펄어비스의 코스닥 주가는 시초가인 92,700원 대비 6.69%인 6,200원이 오른 98,900원을 기록했다. 금일 상장을 통해 펄어비스의 시가총액은 약 1조 1,900억 원이 됐고, 14일 현재 코스닥 전체 시가총액 순위에서 20위를 차지했다. 이는 게임 업계 중 두 번째로 높은 순위로 업계 최상위는 약 1조 5,800억원을 기록 중인 12위의 컴투스이며, 세 번째는 약 1조원으로 28위를 기록한 더블유게임즈다. 'RYL', 'R2', 'C9' 등의 게임 개발을 주도한 김대일 대표가 지난 2010년 설립한 펄어비스는 MMORPG '검은사막'을 개발해 지난 2014년 한국을 시작으로 2015년 일본과 러시아, 2016년 북미와 호주와 유럽, 2017년 대만과 남미까지 서비스 영역을 확장, 출시한 모든 지역에서 성과를 거뒀다. 이처럼 전체 매출의 75% 이상을 해외에서 벌어들이는 성과를 통해 펄어비스의 매출액과 영업이익은 2015년 217억 - 120억원에서 2016년 622억 - 455억원으로 3~4배 가량 폭증했다. 올해 1분기에는 매출 318억, 영업이익 209억, 당기순이익 152억을 기록, 작년의 실적을 충분히 경신할 것으로 보고 있다. 그리고 펄어비스는 하반기에 터키와 중동, 아프리카, 동남아 지역에 '검은사막'을 서비스할 예정이며 올해와 내년에 걸쳐 '검은사막'의 모바일 버전과 Xbox 버전을 출시할 예정이다. 이러한 성과와 파이프라인을 가진 펄어비스의 공모가는 기관투자자 수요 예측에서 62.4대 1의 높은 경쟁률을 기록해 희망 밴드의 최상단인 103,000원으로 결정됐다. 하지만 실제 일반 공모에서는 0.43대 1을 기록해 미달 사태가 빚어졌다. '검은사막'이 글로벌에서 고른 흥행을 거두고 있지만 단일 흥행작으로 상장했다가 차기작이 실패해 가치가 떨어진 기존 게임주들의 행보를 이미 겪었던 일반 투자자의 의구심, 그리고 '검은사막'의 가치에 비해 공모가가 너무 높다며 벌어진 고평가 논란이 미달 사태를 빚은 것으로 업계 관계자들은 보고 있다. 하지만 막상 뚜껑을 열자 당초 우려된 폭락 사태는 없었다. 장 시작과 함께 매도 주문이 몰리며 오전 한 때 6.8%가 하락한 86,400원까지 떨어졌지만 다시 매수 주문이 쇄도하며 시초가를 훌쩍 넘겼다. 심지어 장중에는 8.74% 상승한 100,800원까지 오르며 희망 밴드 최상단까지 가까이 다가갔다. 이러한 초반 행보는 향후 시황에도 영향을 미칠 것으로 보인다. 펄어비스 정경인 대표는 “이번 상장을 통해 최고 개발사가 되겠다는 목표에 더욱 다가설 수 있도록 노력할 것” 이라며 “'검은사막'의 시장과 플랫폼을 확대하고 신규 IP를 확보하며 성장성이 높은 개발사와의 M&A를 추진해 성장동력 확보에 나서겠다”고 밝혔다.

http://www.betanews.net