

## **DoubleU Games**

Social casino professional developer

2017.04.25



## **Table of Contents**

Section 1 **본 건 거래 개요** 지분인수 거래와 License 계약의 동시 진행

Section 2 **투자 대상 회사 소개** 선도적 지위의 소셜 모바일 게임 회사

Section 3 **인수 후 운영 전략** 소셜카지노 시장 NO. 1 업체로 도약



## 대상회사 지분인수 및 GDDA 체결 동시 진행



### 주식양수도 계약

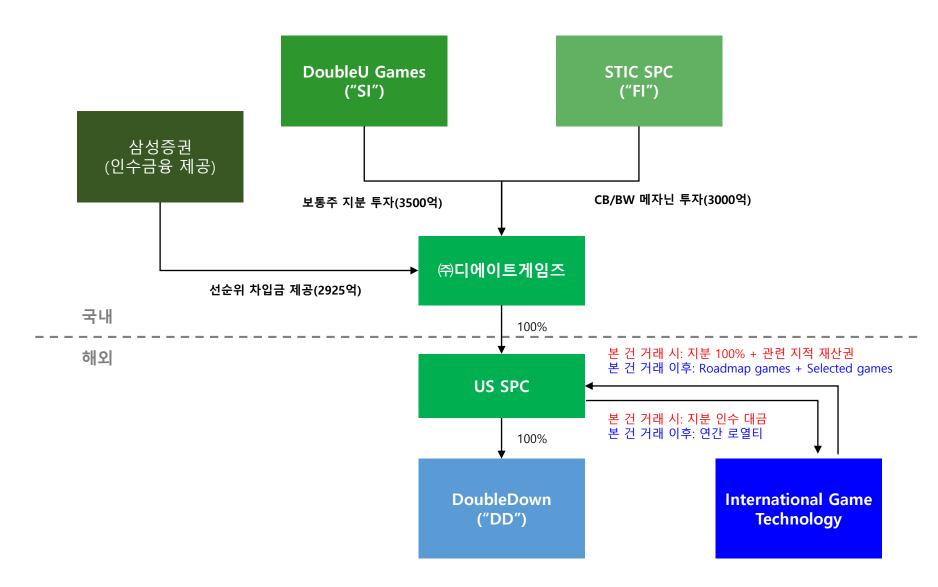
- 인수대상: Double Down Interactive LLC 지분 100%
- 양도회사: International Game Technology("이하 IGT")



- 주요내용: IGT 지적재산권 (IP)에 대한 소셜카지노 시장 독점적 사용권 취득을 위한 라이선스 계약(GDDA) 별도 체결
  - \* GDDA(Game Development Distribution and Services Agreement)
- 계약기간: 최초 계약기간 10년 (최대 20년까지 연장 가능)
- **로열티: 순매출액 기준 로열티 산정** (요율은 비공개 합의)

## 잠정 인수 구조

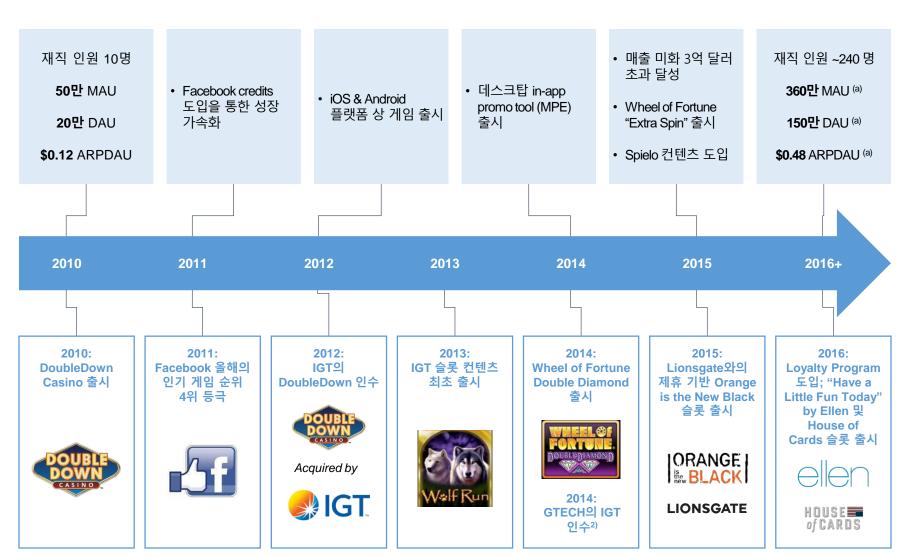






## 주요 연혁





주석: MAU (Monthly Active Users), DAU (Daily Active Users), ARPDAU (Average Revenue Per Daily Active User)

(a) 2016년 3분기 기준

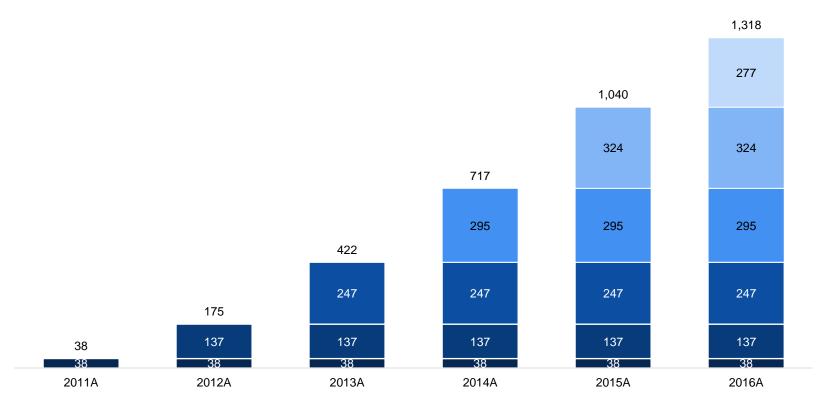
<sup>(</sup>b) 2014년 7월 16일 발표 / 2015년 4월 7일 완료.

## 재무 실적



#### DoubleDown은 2012년 IGT 인수 이래, 미화 13억 달러 규모의 누적 Booking 기록

#### IGT 인수 이래 누적 Booking (미화 백만달러)(a)



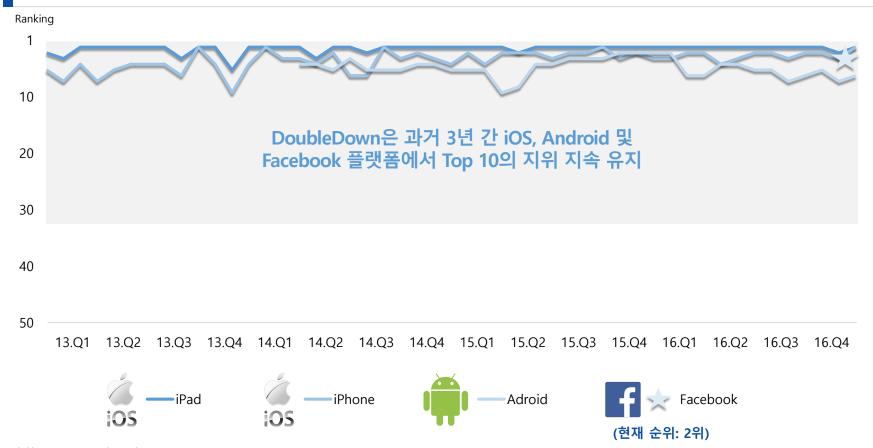
(a) 광고비 제외; 2016A는 연말 잠정 실적 기준

## 소셜 카지노 업계 내 선도적 지위



DoubleDown은 소셜 카지노 업계 조기 진입 이력에 기반, 우수 고객(Killer Whale) 보유 측면 압도적 지위

#### DoubleDown은 각종 플랫폼에서 상위권 지속 유지(a)



출처: App Annie (미국) 및 Facebook

주석: 2017년 1월 기준

(a) iPad, iPhone 및 Android 플랫폼 상 카지노 게임 월별 순위 (수익 기준). 순위는 게임 매출 기준

9

## 정립된 Franchise Value



#### DoubleDown Casino는 주요 플랫폼에서 최고 매출순위 게임 중 하나이며 향후 Android 플랫폼에서의 추가 성장 기대

# Facebook 최고 매출 순위 <sup>(a)</sup>		#	iPad 최고 매출 순위 <sup>(a)</sup>		# iPhone # 최고 매출 순위 <sup>(a)</sup>		#	Android 최고 매출 순위 <sup>(a)</sup>	
1 Slotomania	Sloto 777 mania	1	DoubleDown Casino	DOWN *	1 Clash Royale		1	Game of War – Fire Age	
2 DoubleDown Casino	DOUBLE DOWN *	2	Candy Crush Saga		2 Candy Crush Saga		2	Mobile Strike	
3 Candy Crush Saga		3	Candy Crush Soda Saga	SODA	3 Clash of Clans		3	Clash of Clans	
4 Jackpot Party Casino	SS	4	ROBLOX	postdy.	Game of War – Fire Age	1	4	Clash Royale	
5 DoubleU Casino	CASINO	5	Game of War – Fire Age		5 Mobile Strike			Candy Crush Saga Candy Crush Soda S	
	The state of the s				Candy Crush Soda		6	aga	SODA
6 Slots – House of Fun	HOUSE	6	Clash of Clans		6 Saga	SODA	7	Slotomania Slots	Zaza Casino
7 Bingo Blitz	EINGO.	7	Heart of Vegas Slots	VEGAS SLOTS	7 8 Ball Pool	<b>50</b>	8	Star Wars: Galaxy of H eroes	WINES
8 FarmVille 2		8	Clash Royale	8	8 MARVEL Contest of Champions	MARVEL S R S	9	Clash of Kings	
9 Heart of Vegas Slots		9	House of Fun	HOUSE	9 DoubleDown Casino	DOUBLE DOWN	10	Marvel Contest of C hampions	S OF
10 Caesars Casino	CAESARS	10	Mobile Strike		10 Pokémon Go	<b>-</b>	23	DoubleDown Casino	DOUBLE

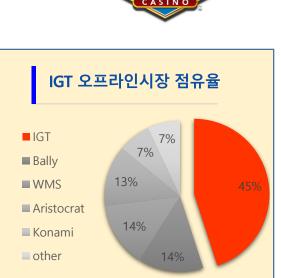
추가 성장 여력 존재

## 제공 컨텐츠의 우수성



오프라인 카지노 시장에서 검증된 소셜 카지노 컨텐츠 선별 제공 매년 3.43억(약 4천억원) 달러 규모의 R&D 비용을 투자하는 IGT의 방대한 슬롯 개발력 직접 수혜





자료: Gambling Data(2013년 기준)



#1 Gaming 기기 생산업체



- IGT 및 Spielo의 오프라인 슬롯머신
- 클래식 게임의 혁신적인 업데이트











Gaming R&D 선두 주자



• IGT의 규모를 활용하여 **제3자 라이센스 컨텐츠**를 소셜 카지노에 독점 공급



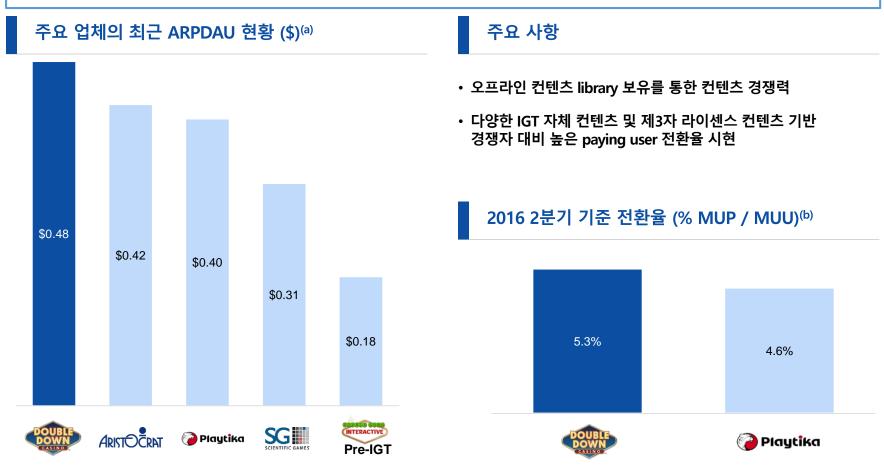




## 업계 최고 수준의 수익 창출 능력



## IGT 컨텐츠에 기반하여 업계 수위의 현금 창출 능력과 paying user 전환율을 시현일부 기술 향상을 통하여 주요 수익 지표의 추가 개선 도출 가능



출처: DoubleDown 제공

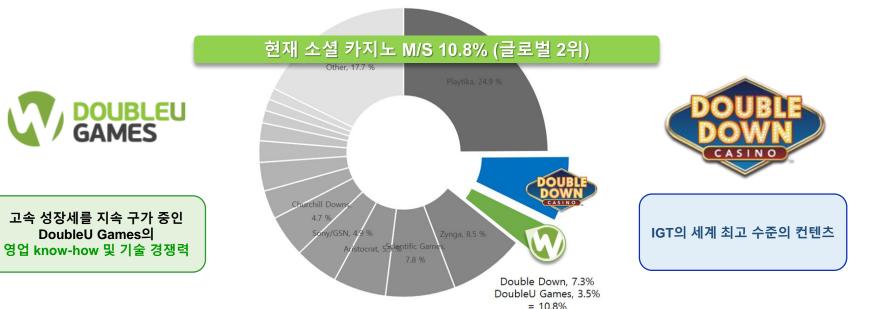
- (a) DoubleDown ARPDAU as of Q3 2016, Playtika as of Q2 2016, Aristocrat as of Q3 2016, Sci Games as of Q3 2016.
- (b) Monthly unique payers (MUP) 대비 monthly unique users (MUU) 비율. DoubleDown의 Q3 2016 MUP / MUU % 전환율은 5% 수준. Playtika의 Q3 2016 % 전환율은 2016년 6월 피인수됨에 따라 가용하지 않음. Unique payers 및 unique users는 동일한 플랫폼에서 1개 이상의 게임을 이용하는 이용자로 정의됨. 다수의 플랫폼에서 게임을 이용하는 이용자는 1인 이상의 MUU로 간주될 수 있음



## 향후 비전 및 전략



### 글로벌 No.1 소셜 카지노 M/S 달성 목표!!!



규모의 경제 실현

260만 명의 이용자 및 다양한 게임 라인업 활용 마케팅 효율화

투입 비용 대비 모객 효율성 극대화와 관련한 역량 입증 서비스 지역 다각화

북미 시장 내 안정적 지위에 기반 신규 시장 개척 능력 구비

## 기대 시너지 1. M/S 및 DAU 측면 규모의 경제 실현













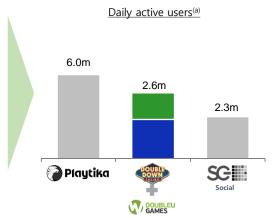
✓ 미화 400 백만달러 이상의 수익을 창출하는 소**셜** 카지노 업계 내 2위 업체로 일시 도약





✓ 과금을 통한 수익 창출 잠재력을 보유한 260만 명의 거대 고객 기반 구축





주석: 미화 1달러 = 1,146.8원

(a) Playtika와 Scientific Games의 DAU는 2016년 3분기 기준

## 기대 시너지 2. <u>다변화된 App 포트폴리오 구축</u>









4대 플랫폼에서 서비스 중 (FB, iOS, Android,

10개 이상의 App으로 구성된 플랫폼을 구축 고객 유치와 교차 판매의 극대화를 도모



#### Double Down Casino

- DD의 주축 소셜 카지노 App



#### Take 5

App

- 소셜 타입 슬롯

Amazon)

DoubleU Casino DUG의 주축 소셜 카지노

- 슬롯 관련 소셜 카지노



#### Stepper

- 고전 카지노 게임
- 2017년 서비스 개시 예정



#### DoubleU Bingo

- 빙고게임
- 4대 플랫폼에서 서비스 중 (Facebook, iOS, Android, Amazon)



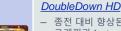
#### Ellen

- 미국 인기 프로 Ellen을 모티브로 한
- 2017년 서비스 개시 예정



#### Old 80's Slots

- 고전 777 슬롯
- Facebook에서 서비스 중
- 2017년 1분기 모바일 서비스 개시



- 종전 대비 향상된 그래픽과 feature를 보유한 카지노 게임
- 2017년 서비스 개시 예정



#### Hello Vegas

- 레벨 타입 슬롯
- Android에서 서비스 중
- 2017년 1분기 iOS에서 서비스 개시



#### New slot game

- 통상적인 슬롯
- 2017년 1분기 서비스 개시 예정



#### 10개의 게임 서비스 라인업 구축

(다양한 게임을 통한 마케팅 효율화와 고객수 극대화 전략)



































3































## 기대 시너지 3. Casual 슬롯 라인업에 Real 슬롯 IP 추가



### DUG의 <u>창의적인 캐주얼 슬롯</u> + <u>IGT의 검증된 리얼 슬롯 IP</u> 추가로 경쟁력 배가





#### DDI 콘텐츠별 매출 구성 현황

구분	14년	15년	16년
IGT	49.0%	41.6%	40.4%
3 <sup>RD</sup> PARTY	42.6%	49.0%	53.1%
DDI	8.5%	9.4%	6.5%

DoubleU Games의 IP 공급 확대





## **DUG의 마케팅 효율(ROI 기반)은 <u>DDI의 약 3배 수준</u>**- DDI 마케팅 부문의 비용 효율화 및 경쟁력 강화 예상

#### 2016년 마케팅 효율

(단위: 천 USD)

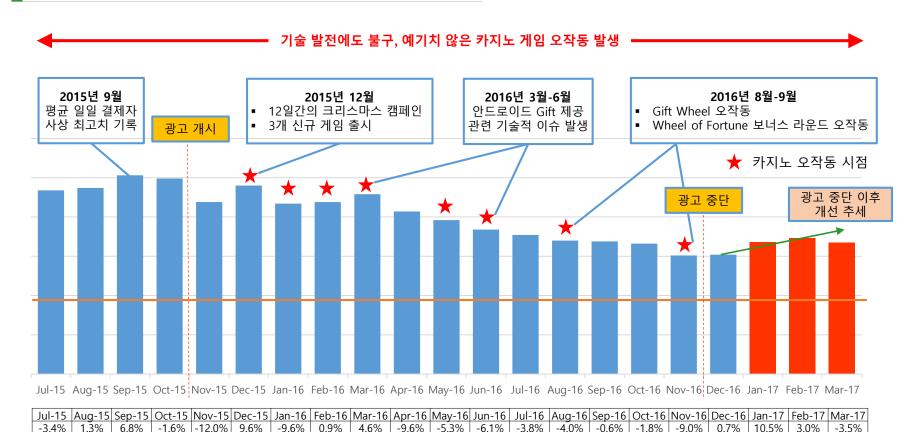
구분	내역	더블다운	더블유카지노
16년 마케팅 비용	Α	\$ 51,167	\$ 18,133
16년 가입유저 결제기여액	В	\$ 26,188	\$ 24,530
16년 ROI	C=B/A	51%	135%

## 기대 시너지 5. 카지노 운영 효율화



## DUG의 <u>소셜카지노 운영 노하우 및 개인화 서비스</u>는 업계 최고 수준 - DDI의 PUR 및 ARPPU에 직결되는 부문으로 개선 여지 충분

DDI 일일 평균 결제자 추이 및 변화율 (Web + Mobile)

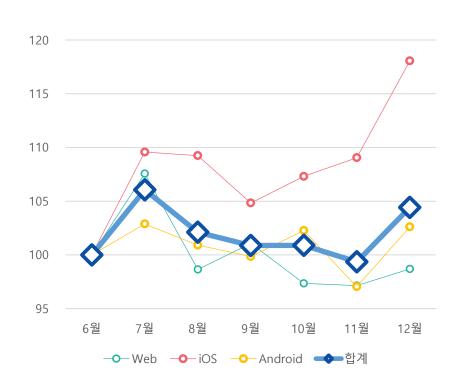


## (참고) 더블유카지노 16년 하반기 결제효율 증가 현황 (\*) DOUBLEU GAMES



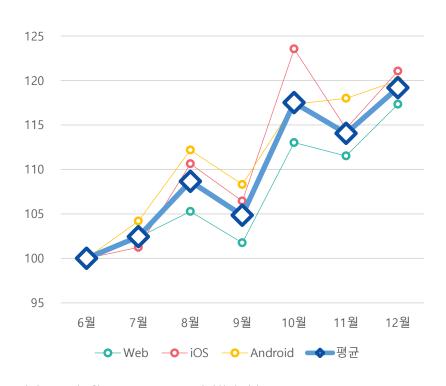
- 더블유카지노 월별 유료결제자수는 지난 상반기말 대비 4.4% 증가 (iOS 18.1% 성장)
- 더블유카지노 유료결제자의 월별 <mark>평균결제금액은 19.2%</mark> 증가 (iOS 21.1% 성장)

#### 더블유카지노 월별 Paying Users 추이



(단위: 2016년 6월 Paying User를 100으로 산정하여 산출)

#### 더블유카지노 월별 ARPPU 추이



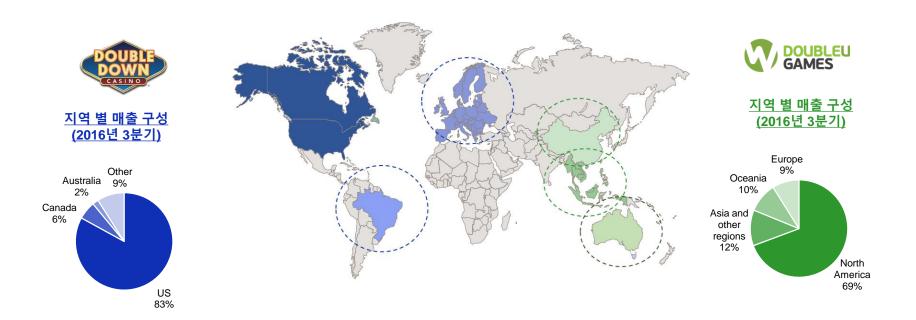
(단위: 2016년 6월 ARPPU를 100으로 산정하여 산출)

주) ARPPU: Average Revenue Per Paying Users

## 기대 시너지 6. 서비스 지역 확장 시너지



### <u>US중심 DDI 서비스 지역을 DUG와 같은 유럽 및 아시아로 다변화</u>



- ✓ <u>미국 및 캐나다 등 북미 지역 내 독보적 지위</u>
- ✓ 호주, 유럽 및 남미 시장 등에 진출 계획 보유

- ✓ 북미, 유럽, 호주에 걸친 매출지역의 고른 분포
- ✓ 중국, 동남아 시장 등에 연내 진출 계획 보유

## 연도별 Income Statement



#### **DoubleDown Interactive**

당기순손익

#### **DoubleU Games**

(단위: 백만원)

85,186

(단위: 백만원)

구분	2014년	2015년	2016년
매출액	356,523	382,001	333,008
영업비용	259,210	270,244	241,827
영업이익	97,313	111,757	91,181
영업외손익	(726)	(682)	(5,995)

111,076

96,587

구분	2014년	2015년	2016년
매출액	71,257	122,442	155,160
영업비용	41,939	90,543	109,916
영업이익	29,318	31,899	45,244
영업외손익	1,772	4,566	8,277
당기순손익	27,908	34,161	48,840



# Q&A