

DoubleU Games

소셜 카지노 전문개발사 더블유게임즈

2017년 상반기 경영실적보고서





Disclaimer

본 자료는 2017년 2분기 실적에 대한 가결산 재무제표 기준에서 투자자 여러분의 편의를 위하여 작성된 자료입니다.

본 자료는 객관적 기준 등을 참고하여 작성하였으나 일부 예상, 전망 또는 주관적 판단에 의한 표현이 포함되어 있을 수 있고, 향후 환경의 변화, 상이한 데이터 집계 기준 등에 의하여 본 자료와 일치하지 않은 다른 숫자와 해석이 도출 될 수도 있음을 인지하시기 바랍니다.

따라서 여기에 포함되어 있는 서술 정보만을 믿고 이 정보에만 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며, 투자 책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀 드립니다.

아울러 본 자료에 변경 내용이 발생하였을 경우 이를 의무적으로 Update 해서 추가적으로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

Index

Chapter 1 Highlight of 2nd Quarter

2분기 실적 및 Key Points 요약

Chapter 2 2017년 상반기 리뷰 및 하반기 계획 – DDI Part

2017년 상반기 손익 분석 및 계획

Chapter 3 2017년 상반기 리뷰 및 하반기 계획 – DUG Part

2017년 상반기 손익 분석 및 계획

Chapter 4 DUG 및 DDI간 중장기 Synergy 플랜

DUG와 DDI의 장점 극대화

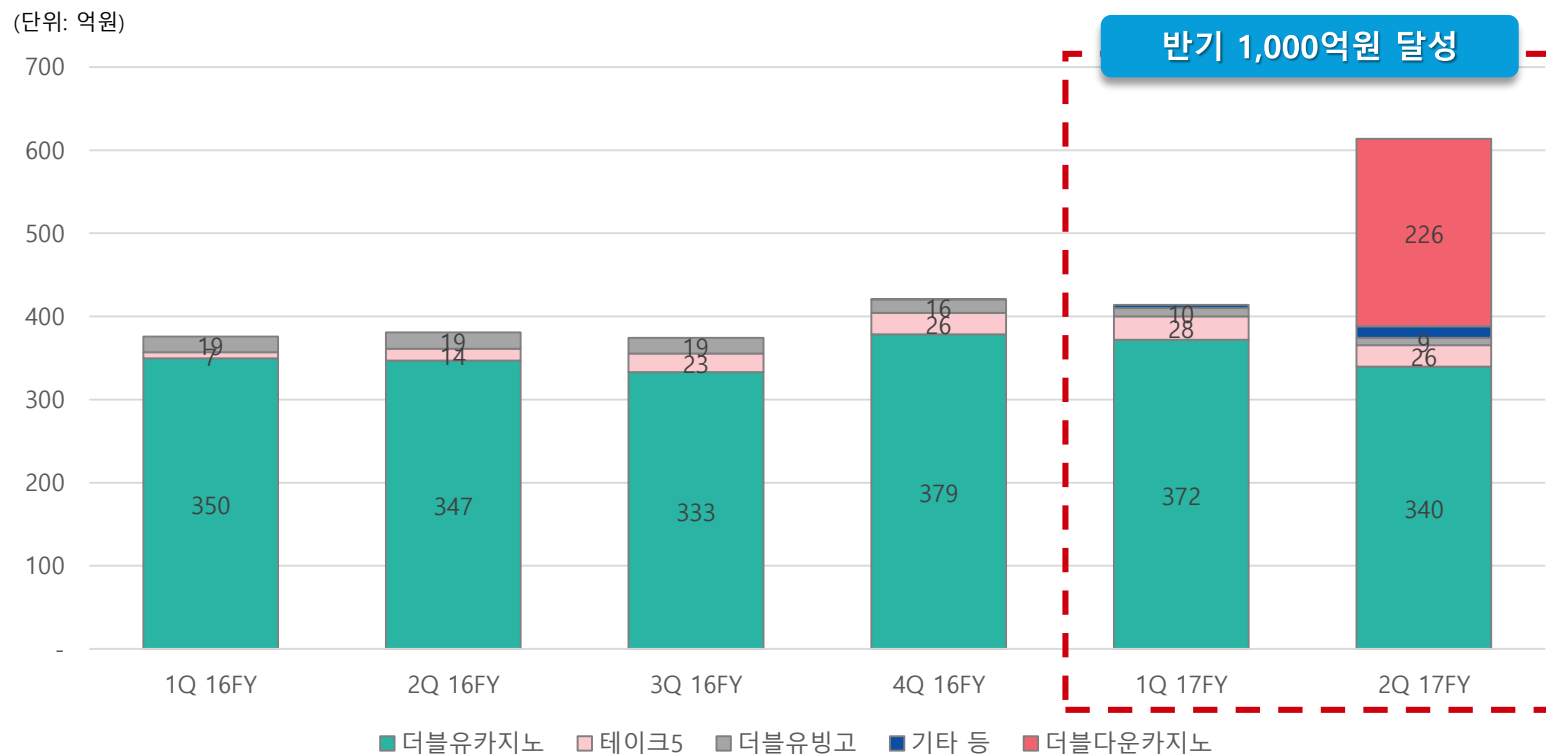
Appendix Statement

재무제표 요약 및 게임별 결제액 현황

1) 분기 사상 최고 매출 기록

- 2017년 2분기 매출은 Q/Q 48.3% 증가, Y/Y 60.7% 증가한 **614억원** 달성
- 더블유게임즈 그룹의 **반기 매출 사상 첫 1,000억원 돌파**. 상반기 매출액 1,028억원 기록

분기별 매출 성장



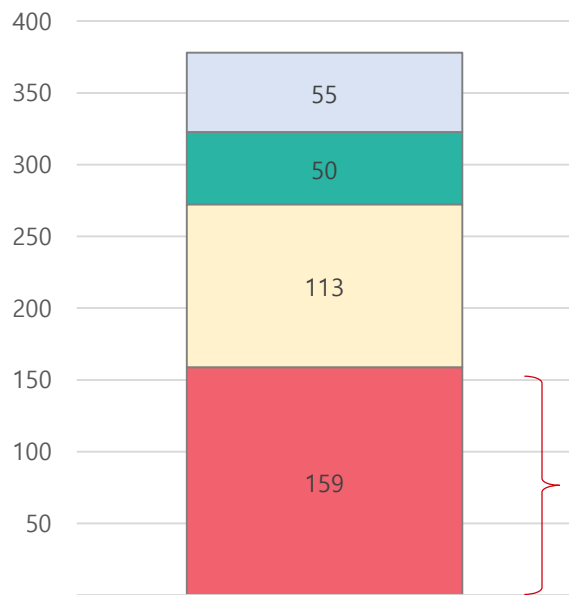
*1) 더블다운인터랙티브는 6월 매출액만 2분기에 반영

2) 비용 관리를 통한 높은 수익성

- DUG는 2분기 매출 378억원 대비 **EBITDA 159억원** 달성. 영업수익 대비 **42.0%** 수준
- DDI는 6월 매출 226억원 대비 **EBITDA 69억원** 달성. 영업수익 대비 **30.5%** 수준

DUG 17년 2분기 실적 (별도 기준)

(단위: 억원)



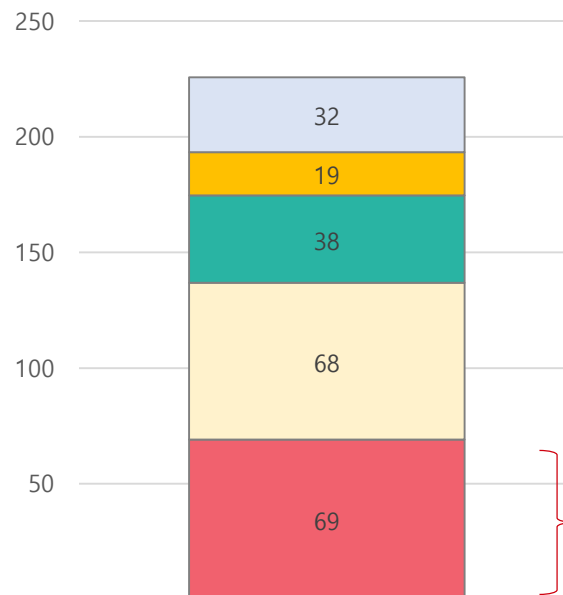
17 2Q

■ EBITDA ■ 플랫폼 ■ 마케팅비 ■ 인건비 등

EBITDA
42.0%

DDI 17년 2분기 실적 (별도 기준)

(단위: 억원)



17 2Q

■ EBITDA ■ 플랫폼 ■ 마케팅비 ■ 로열티 ■ 인건비 등

EBITDA
30.5%

*1) 더블다운인터랙티브의 6월 손익만 2분기에 반영

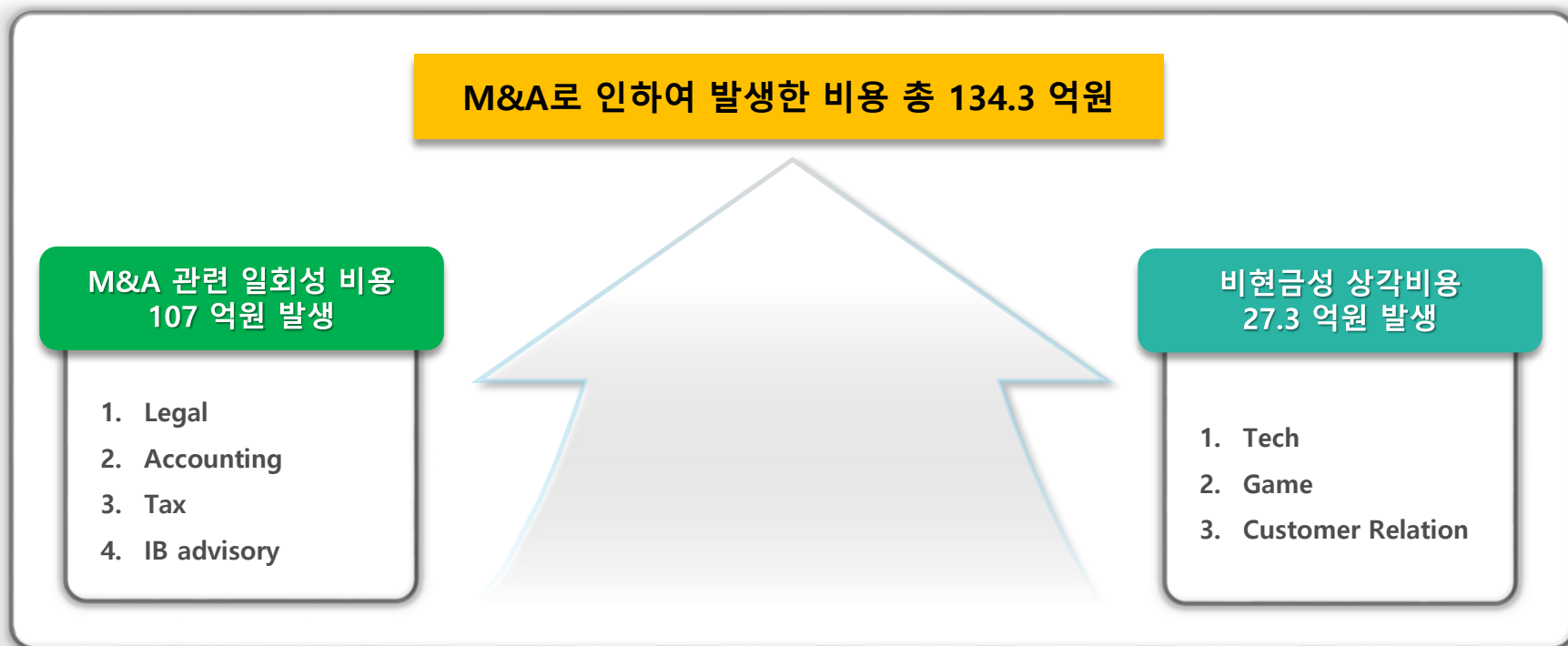
3) M&A 관련 일회성 지출 및 상각비용 발생

- M&A 관련 모든 일회성 비용(지급수수료) **107억원을 2분기에 비용**으로 인식
- PPA*에 따른 상각비용 27.3억원이 2분기에 인식되어, **M&A 관련 총 134.3억원 영업비용** 발생

* PPA = Purchase Price Allocation

M&A 관련 일회성 비용 (현금성)

식별가능한 무형자산의 상각비용 (비현금성)



4) DUG 그룹 전체 연결 재무제표

- DUG 연결 기준, 2분기 영업이익은 79억원이며, 1회성 비용 제거시 **186억원 (영업이익률: 30.3%)**
- 조정 EBITDA(1회성 비용 제거) 는 219억원 수준으로 **EBITDA 이익률 35.7%의 높은 CASH 창출력**

17년 2분기 실적 (연결)

(단위: 억원)

구분	16 2Q	17 1Q	17 2Q	Q/Q	Y/Y
영업수익	382	414	614	48.3%	60.7%
영업비용	258	246	535		
플랫폼	115	124	184		
마케팅	64	50	88		
로열티	-	-	19		
주식보상비용	22	5	4		
1회성비용(M&A)	-	-	107		
감가상각비	1	1	29		
인건비 등	56	66	104		
영업이익	125	168	79	-53.0%	-36.8%
영업이익(조정)*	125	168	186	10.7%	48.8%
영업이익률	32.7%	40.6%	12.9%		
영업이익률(조정)	32.7%	40.6%	30.3%		
EBITDA	147	174	112	-35.6%	-23.8%
EBITDA(조정)*	147	174	219	25.9%	49.0%
영업외손익	20	(50)	(17)		
법인세	17	9	(17)		
당기순이익	128	109	79	-27.5%	-38.3%
순이익률	33.4%	26.3%	12.9%		

*1) (조정 EBITDA, 조정 영업이익) 1회성 비용 제거

1) DDI 별도 재무제표

- DDI는 2분기(6월실적) 매출 226억원, 영업이익은 42억원(18.5%), **EBITDA는 69억원(30.6%)**
- 하반기 **마케팅비 40% 삭감**(영업이익률 6.7% 개선) 등 비용효율화 작업 통해 **수익성 개선 예정**

별도 재무제표

(단위: 천 달러, 백만원)

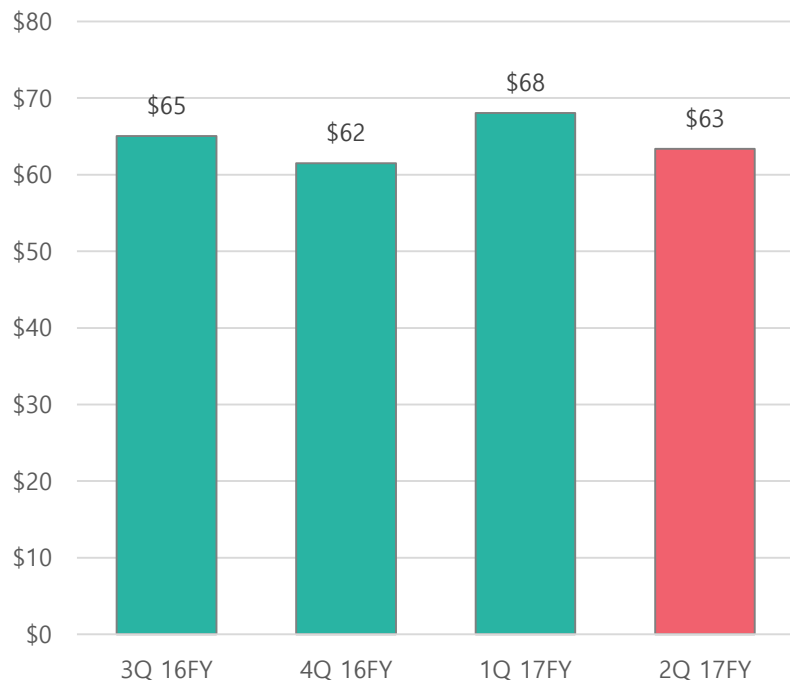
구분	DDI (\$)	DDI (₩)	비율	비고
영업수익	\$19,977	22,574	100.0 %	
영업비용	\$16,278	18,394	81.5 %	
플랫폼	\$5,993	6,772	30.0 %	
마케팅비	\$3,340	3,774	16.7 %	월 \$2M 내외 40% 수준 감축 계획
인건비 및 운영비 등	\$2,861	3,233	14.3 %	효율화 작업 진행 계획
감가상각비	\$2,420	2,734	12.1 %	PPA에 따른 회계/Tax 상 상각효과는 후단 설명
Royalty	\$1,664	1,881	8.3 %	
영업이익	\$3,698	4,179	18.5 %	
EBITDA	\$6,118	6,914	30.6 %	

2) DDC 매출 및 주요 지표

- 계절적 비수기 영향 및 M&A 절차진행에 따른 보수적 운영으로 2분기 Top Line 성장 제한적
- 높은 충성도의 DAU와 업계 최고 수준의 ARPU 유지는 긍정적 요소

분기별 매출 추이

(단위: 백만달러)



DAU 및 ARPU 추이

(단위: 십만명)



3) 비용 부문 – 상각비용 및 이자비용

- 회계상 비현금성 상각비용이 전체 122M 인식(내용연수 4~5년)되나, 세무상 손금이 전체 799.6M(내용연수 15년) 산입되며 **실제 TAX 304M 절감 예정** (세율 38% 기준)
- 영업외비용에 있어 인수금융 및 CB/BW 발행에 따른 월간 이자비용이 약 27억원 발생(**국내 모회사 T8G 인식**)

전체 PPA 상각비용 (영업비용)

(단위: 백만달러)

구분	평가액	회계상 상각대상	회계상 비용효과	세무상 상각대상	세무상 절감효과
식별가능 무형자산	122.0	○	전체 상각비용 122M 인식 (내용연수 4~5년)	○	전체 세무상 손금 799.6M 인식 Tax 304M 절감 (세율 38% 기준, 내용연수 15년)
Trademark	50.0	X	X	○	
영업권	627.6	X	X	○	
합계	799.6			○	

*1) Trademark는 식별가능무형자산에 포함되지만 별도로 표기

월간 이자비용 (영업외비용)

(단위: 백만원)

구분	현금성 비용	비현금성 비용	합계
CB/BW	625	1,025	1,650
인수금융	1,046	-	1,046
계	1,671	1,025	2,696

4) 하반기 계획 1. 마케팅 비용 감축 및 ROI 개선

- 마케팅비는 감축 예정이나 **유입비용(CPI) 개선 및 신규 유저 매출 확대**로 ROI 고도화 계획
- 이를 위해 1. 안드로이드 플랫폼 집중 공략 / 2. 피처링 활용 / 3. 글로벌 지역 확장 / 4. 고효율 에이전시 활용의 **전략적 마케팅 추진 예정**

하반기 마케팅 효율화 전략

마케팅 개선 목표

1. 월마케팅 예산: \$2M(상반기대비 40% 감축)
2. ROI 개선 : 비용 대비 매출 증진

전략적 마케팅 추진

- 2-1) 매출 확장성이 높은 안드로이드 집중 투자
- 2-2) 피처링을 통한 Non Paid Organic 유저 유입 확대
- 2-3) 미국외 유럽, 호주 등 글로벌 지역 마케팅 강화
- 2-4) 고효율 마케팅 에이전시 Pool 적극 활용

▣ (참고) '16년 DUG ROI는 DDI 대비 2.6배 수준

(단위: 천 달러)

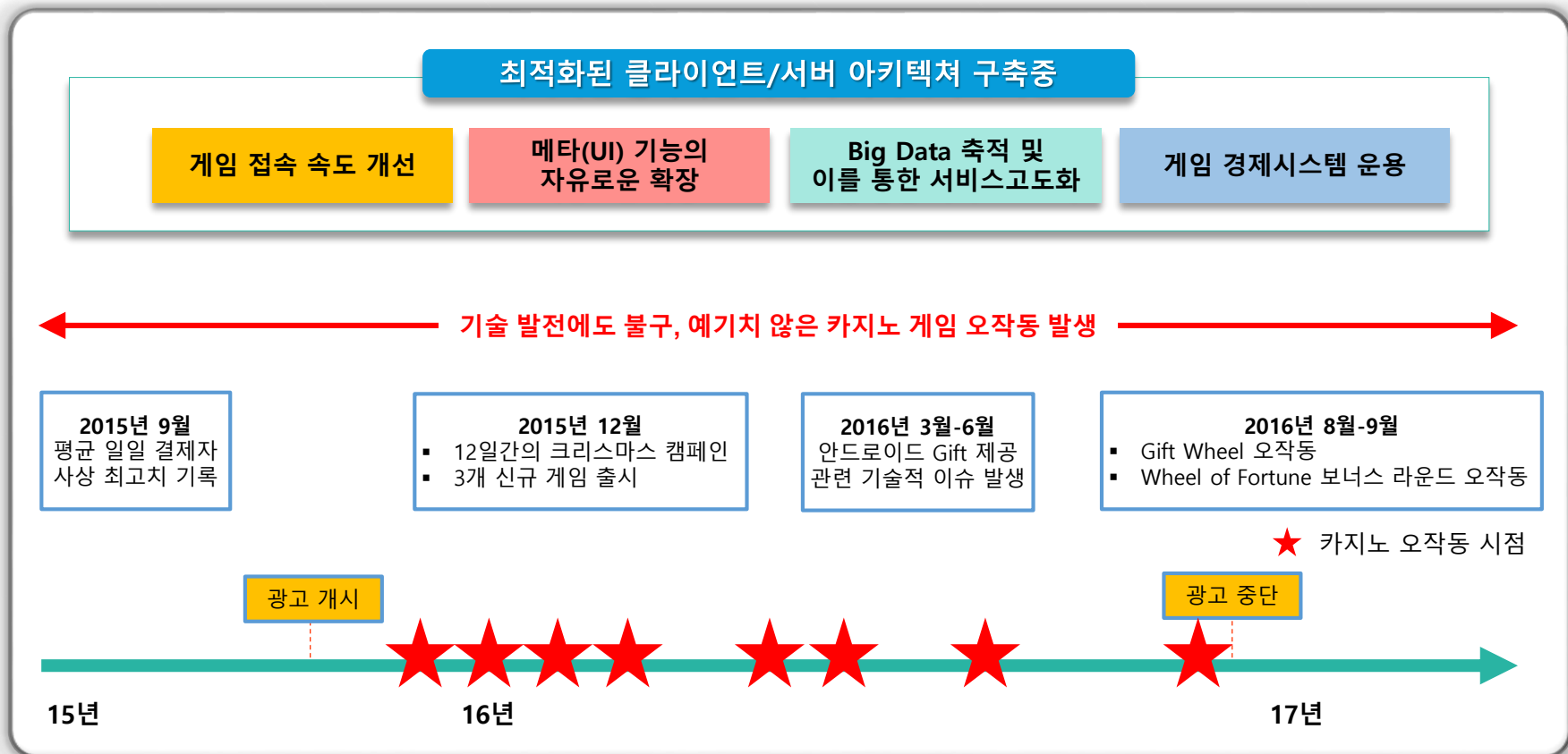
구분	내역	더블다운	더블유카지노
마케팅 비용	A	\$ 51,167	\$ 18,133
가입유저 결제기여액	B	\$ 26,188	\$ 24,530
ROI	$C=B/A$	51%	135%

* DDI대비 35% 수준의 마케팅비로 유사 수준 신규 매출

4) 하반기 계획 2. Tech 고도화를 통한 서비스 개선

- '16년 매출 하락의 주요 원인인 기술적 결함 및 운영 미숙 개선을 위해 **TECH 구조 최적화 작업중**
- 이후 DUG의 **고도화된 카지노 운영 및 서비스 노하우** DDC 접목 예정

Tech 고도화



4) 하반기 계획 3. 신규 게임 DD CLASSIC SLOT 런칭

- DD CLASSIC은 오프라인 슬롯시장 M/S 20%를 점유하고 있는 3 REEL('STEPPER') 컨셉
- 동시장 M/S 60% 이상을 장악한 IGT의 강력한 라이브러리를 활용한 경쟁력 있는 콘텐츠
- 현재 iOS 플랫폼에 소프트런칭 하였으며, 내달 9월 본격적인 글로벌 런칭 목표

DoubleDown Classic 글로벌 런칭



- 특징: IGT의 3RM (777 게임) 장르 슬롯
- 런칭: 2017년 9월 글로벌 런칭 예정
- Offline Stepper의 IGT M/S 60% 이상 (출처: 내부자료)

- 3RM 장르 대표회사: Penn Interactive (Rocket Games)
- 매출: \$ 51.9M (올 상반기 기준, Eilers&Krejick Gaming 2Q17)
- 대표게임: Viva Slots Vegas (3RM)



4) 하반기 계획 4. 신규 게임 Ellen SLOT 런칭

- Ellen Slot은 워더브라더스 제작 미국 TV SHOW 'ELLEN'의 강력한 IP를 활용한 SLOT 게임
- 소셜카지노 핵심 타겟인 40~50대 미국여성이 가장 좋아하는 여성 TV 호스트 Ellen
- 오는 11월 'ELLEN NEW SEASON'에 맞춰 글로벌 런칭 예정 – **"VIRAL 마케팅 극대화 계획"**

ELLEN Slot 글로벌 런칭



- 특징: 미국 인기 프로 Ellen을 모티브로 한 슬롯
- 런칭: 2017년 10월 글로벌 런칭 예정
- 타겟: 40~50대의 여성을 타겟으로 한 슬롯 게임
- 엘런: 2017년 미국 내에서 가장 인기 있는 여성 TV 호스트 선정

PEOPLE'S CHOICE AWARDS 2017: FULL LIST OF WINNERS



With People's Choice Awards 2017 officially wrapped, it's time to take a deep dive into the winners list.

Ellen DeGeneres made history at the show by becoming the most decorated People's Choice Awards winner ever. The *Finding Dory* star swept three big categories, including Favorite Daytime TV Host, Favorite Animated Movie Voice, and Favorite Comedy Collaboration, bringing her lifetime PCA total to a whopping 20 awards.

Her win was accompanied by a number of other triumphant moments throughout the night. In TV, last year's Favorite Actress in a New TV Series winner, Priyanka Chopra, upended vets like Ellen Pompeo, Kerry Washington, Taraji P. Henson, and Viola Davis, to win Favorite Dramatic TV Actress. While Chopra broke into the Dramatic Actress category, *The Big Bang Theory* continued its reign as Favorite Network TV Comedy – taking home the coveted award for the fifth consecutive year. Meanwhile, *Shades of Blue* star and all-around triple threat Jennifer Lopez proved she really can do it all by winning her first major TV award: the PCA for Favorite TV Crime Drama Actress.

1) DUG 별도 재무제표

- 더블유게임즈 2분기 영업수익 378억원, **영업이익 Y/Y 21.7% 증가한 154억원(OPM 40.7%)**
- 상반기 실적이 전년 동기대비 **매출액 4.5%, 영업이익 70.9% 증가**하며, 매출 및 수익성 개선 중

별도 재무제표

(단위: 백만원)

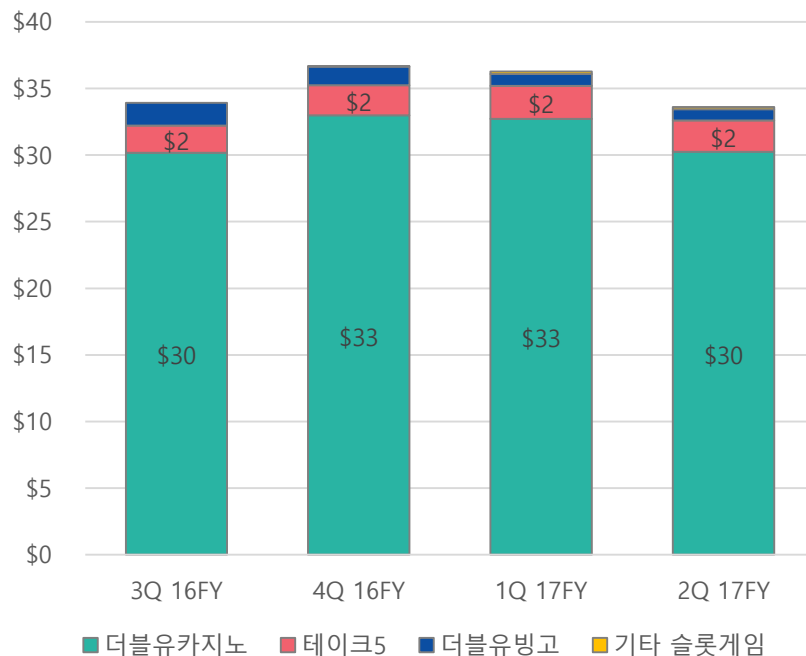
구분	16 2Q	17 2Q	Y/Y	16년 상반기	17년 상반기	Y/Y
영업수익	38,073	37,806	-0.7%	75,651	79,060	4.5%
영업비용	25,426	22,410	-11.9%	57,048	47,266	-17.1%
플랫폼	11,422	11,342	-0.7%	22,695	23,718	4.5%
마케팅비	6,432	5,039	-21.7%	16,950	10,047	-40.7%
인건비 등	7,572	6,029	-20.4%	12,365	13,501	9.2%
영업이익	12,647	15,396	21.7%	18,603	31,794	70.9%
영업외손익	1,945	(9,430)	-584.8%	2,454	(14,608)	-695.3%
법인세	1,721	(2,227)		2,129	(1,312)	
당기순이익	12,871	8,193	-36.3%	18,928	18,498	-2.3%
영업이익율	33.2%	40.7%		24.6%	40.2%	
순이익율	33.8%	21.7%		25.0%	23.4%	

2) DUG 매출 및 주요 지표

- 계절적 비수기 영향 및 전사적 프로젝트(M&A) 진행에 따른 2분기 Top Line 성장 제한적
- 안정적인 DAU 및 ARPU 흐름을 바탕으로 **안정적인 CASH 창출 흐름 지속**

분기별 매출 추이

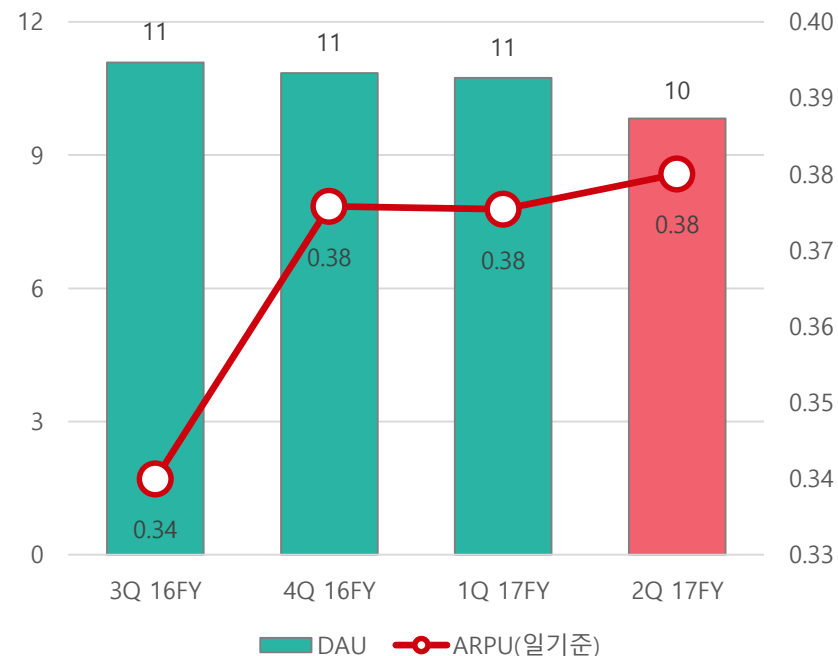
(단위: 백만 달러)



DAU 및 ARPU 추이

(단위: 십만명)

(단위: 달러)

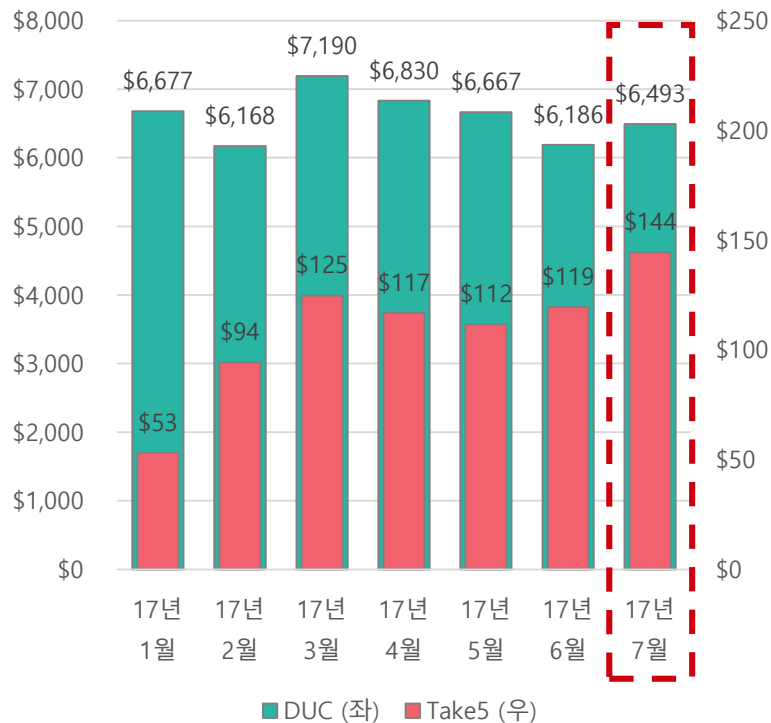


3) 하반기 계획 1. 모바일 성장 드라이브

- 7월 모바일 결제액은 전달 대비 **DUG 5%, Take5 21% 상승**하며 총 결제액 **\$6.6M** 달성
- 최근 3년 DUG의 상반기 대비 **하반기 연평균 성장률은 16.8%로 뚜렷한 계절성 보임**

DUC, Take5 모바일 성장 트렌드

(단위: 천 달러)



반기별 성장률 비교 (DUG 전체 결제액)

(단위: 백만 달러)

연도	상반기	하반기	성장률
14년	\$30.6	\$37.4	22.2%
15년	\$51.2	\$60.8	18.8%
16년	\$64.6	\$70.6	9.3%
최근 3년 연평균 성장률			16.8%

월	하반기 예정 주요 결제 이벤트
7월	독립기념일
8월	섬머세일
9월	노동절
10월	할로윈
11월	추수감사절, 블랙 프라이데이, 사이버 먼데이
12월	크리스마스

3) 하반기 계획 2. 아시아 소셜카지노 시장

- DUG의 첫 아시아 프로젝트 “Double Fortune Casino” 의 Android 마켓 소프트런칭 완료(8월초)
- 현지화 및 로컬 퍼블리셔와 협업으로 본격 성장중인(대만 ‘星城온라인’ 월 매출 \$1.4M) 아시아 공략

아시아 소셜카지노 시장 진출 전략



- 장르: 소셜카지노
- 모바일 소프트 런칭: Double Fortune Casino, 8월 7일(월)
- 언어: 영어, 중국어(번체, 간체)
- 현지화 계획
 - Local market 공략 및 전문 마케팅 업체 협력
 - 중국 주요 퍼블리셔와 협업 또는 지사 설립 계획
 - 비영어권 지역의 서비스 대행을 통한 현지어 지원
- 아시아 소셜카지노 시장 규모: 6,000억원 ~ 7,000억원
- 주요 시장: 대만시장 1위 소셜카지노 게임 ‘星城Online-HD’
- 2017년 상반기 매출: \$8.1M (대만 시장, 2017년 1월~6월)



3) 하반기 계획 3. 신규 장르 게임 런칭

- '프로젝트 Z'는 글로벌 모바일 게임시장 메인 장르이며 시장규모 \$5.7B인 **전략 게임 장르**
- 소셜카지노 외 장르로 DUG 내부 스튜디오를 통해 2년여의 개발기간을 거친 작품
- 올해 **4분기 페이스북 런칭**을 시작으로, **내년 1분기 글로벌 모바일 런칭** 계획

좀비 프로젝트 런칭



- 장르: 전략시뮬레이션 장르
- 페이스북 런칭: 2017년 4분기 글로벌 런칭 예정
- 모바일 런칭: 2018년 2분기 글로벌 런칭 예정
- 특징: 기지를 구축하고 관리 하는 전통적인 전략게임 요소에 캐릭터의 성장과 캐릭터의 역할에 중점을 둔 전투 방식을 더한 새로운 타입의 전략 게임

- 전략시뮬레이션 장르
- 모바일 시장규모: \$5.7B
- 대표게임 및 결제액 (2017년 상반기, 미국 시장)

2017년 상반기 추정 결제액



134 백만달러



156 백만달러



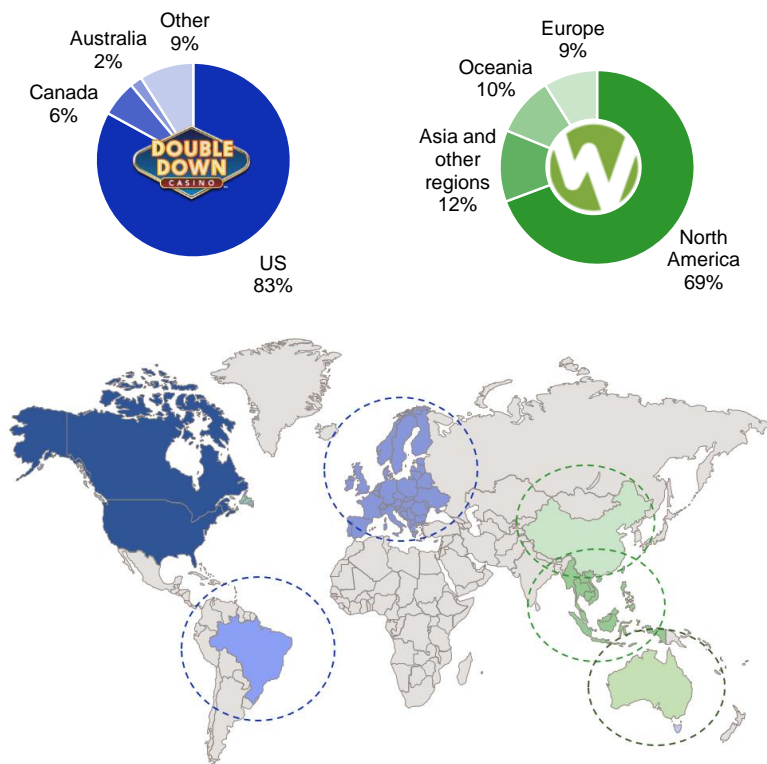
187 백만달러

(출처: 앱애니, 미국, 2017년 1월 ~ 6월, iOS + Android)

DUG(마케팅, 운영, 개발력) 및 DDI(IP, 유저풀) 의 장점 극대화

- 미국 중심의 DDC 매출 지역을 마케팅을 통하여 DUG와 같은 유럽 및 아시아 지역으로 확대
- 비결제 유저 교환(크로스프로모션) 및 대표 슬롯 IP 교환을 통해 매출 시너지 본격화 예정

마케팅을 통한 DDC 매출 지역 다변화 전략



상호 교류를 통한 매출 증대 전략



별도 및 연결 손익계산서

17년 2분기: 별도 손익계산서

(단위: 억 원)

구분	16.2Q	16.3Q	16.4Q	17.1Q	17.2Q
영업수익	381	374	421	413	378
영업비용	254	280	248	249	224
플랫폼	114	112	126	124	113
마케팅비	64	58	38	50	50
주식보상비용	22	27	26	5	4
인건비 등	54	83	58	70	57
영업이익	126	94	172	164	154
조정영업이익	148	121	198	169	158
영업외수익	18	17	48	16	11
금융	15	14	13	12	6
외화 등	3	3	35	4	5
영업외비용	(1)	32	(25)	68	105
외화 등	(2)	33	(30)	59	(7)
기타	1	(1)	5	9	113
세전이익	146	79	245	112	60
법인세비용	17	(1)	26	9	(22)
당기순이익	129	80	219	103	82
영업이익율	33.1%	25.1%	40.9%	39.7%	40.7%
조정영업이익율	38.8%	32.4%	47.0%	40.9%	41.8%

주1) 조정영업이익: 영업이익 + 주식보상비용 (비현금성 비용) + M&A 비용

주2) 연결재무제표 작성대상 종속회사: (주)디드래곤게임즈(100%), (주)다이아몬드게임즈(100%), 디에이트게임즈(100%)

17년 2분기: 연결 손익계산서

(단위: 억 원)

구분	16.2Q	16.3Q	16.4Q	17.1Q	17.2Q
영업수익	381	374	422	414	614
영업비용	254	280	260	246	535
플랫폼	114	112	127	124	184
마케팅비	64	58	38	50	88
주식보상비용	22	27	25	5	4
로열티					19
1회성비용(M&A)					107
인건비 등	54	83	70	67	133
영업이익	126	94	162	168	79
조정영업이익	148	121	188	173	190
영업외수익	18	17	51	15	67
금융	15	14	14	12	14
외화 등	3	3	37	3	53
영업외비용	(1)	32	(28)	65	84
외화 등	(2)	33	(30)	59	(7)
기타	1	(1)	2	6	91
세전이익	146	79	241	118	63
법인세비용	17	(1)	26	9	(16)
당기순이익	129	80	215	109	79
영업이익율	33.1%	25.1%	38.4%	40.6%	12.9%
조정영업이익율	38.8%	32.4%	44.5%	41.8%	30.9%

게임별 결제액 현황

게임별 결제액

게임	3Q 16FY	4Q 16FY	1Q 17FY	2Q 17FY
더블다운카지노	\$0	\$0	\$0	\$19,976,653
더블유카지노	\$30,171,254	\$32,994,214	\$32,721,064	\$30,245,312
테이크5	\$2,039,951	\$2,252,202	\$2,465,636	\$2,361,884
더블유빙고	\$1,705,432	\$1,387,054	\$886,300	\$827,750
기타 슬롯	\$0	\$41,243	\$202,973	\$165,125
합계	\$33,916,637	\$36,674,713	\$36,275,972	\$53,576,725