

# DoubleU Games

소셜 카지노 전문개발사 더블유게임즈

2016 경영실적보고서



# Index

## Chapter 1 Review 4<sup>th</sup> Quarter

4분기 실적 및 Key Points 요약

## Chapter 2 Review 2106 year

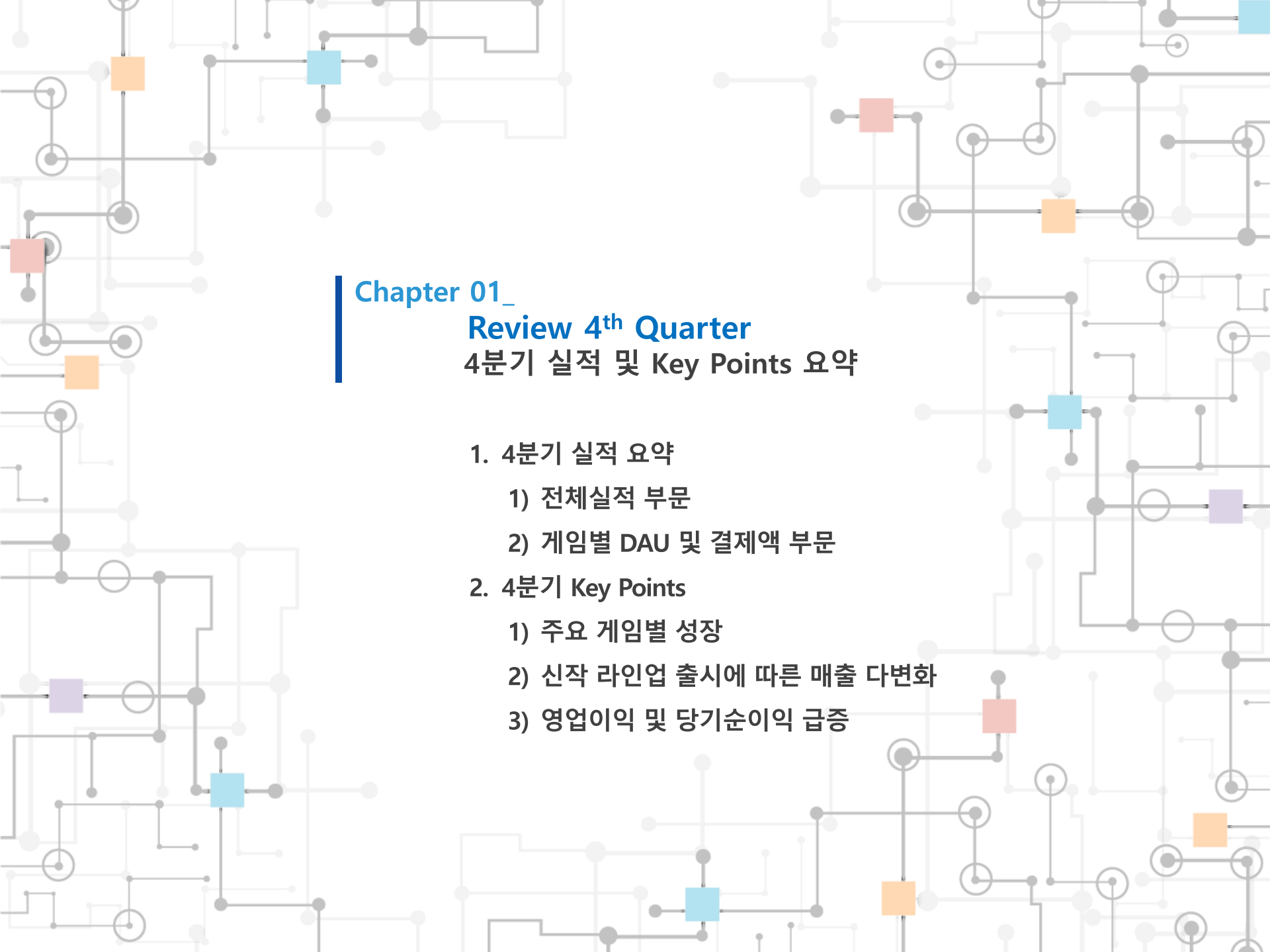
2016년 매출 및 이익 분석

## Chapter 3 Plan 2017 year

신작 출시 및 新시장 진출을 통한 매출 확대 계획

## Appendix Statement

재무제표 요약 및 게임별 세부현황



## Chapter 01\_ Review 4<sup>th</sup> Quarter 4분기 실적 및 Key Points 요약

### 1. 4분기 실적 요약

- 1) 전체실적 부문
- 2) 게임별 DAU 및 결제액 부문

### 2. 4분기 Key Points

- 1) 주요 게임별 성장
- 2) 신작 라인업 출시에 따른 매출 다변화
- 3) 영업이익 및 당기순이익 급증

# 1) 전체실적 부문

- 지난 4분기 영업수익은 Q/Q **12.6%** 성장한 421억원 시현 (Y/Y는 **23.8%** 증가)
- 매출 확대에 따른 **영업레버리지** 효과로 영업이익은 Q/Q **82%** 증가한 171억원 (**영업이익률 41%**)
- **금융수익** 증가 및 환율 상승으로 인한 **외환차익** 확대로 당기순이익은 **231**억원 (**순이익률 55%**)

## 16년 4분기 실적

(단위: 억원)

구분	15.4Q	16.3Q	16.4Q	Q/Q	Y/Y	FY15	FY16	Y/Y
영업수익	340	374	421	▲12.6%	▲23.8%	1,224	1,552	▲26.8%
영업비용	268	280	250			905	1,100	
플랫폼	102	112	126			367	465	
마케팅	84	58	38			254	265	
주식보상비용	31	27	26			113	103	
인건비 등	51	83	60			171	267	
영업이익	72	94	171	▲81.9%	▲137.5%	319	451	▲41.4%
조정영업이익	103	121	197	▲62.8%	▲90.9%	432	554	▲28.2%
당기순이익	65	80	231	▲188.8%	▲255.4%	342	501	▲46.5%
영업이익률	21.3%	25.1%	40.7%			26.1%	29.1%	
조정영업이익률	30.3%	32.2%	46.8%			35.3%	35.7%	
순이익률	19.0%	21.5%	55.0%			27.9%	32.3%	

## 1. 4분기 실적 요약

# 2) 게임별 DAU 및 결제액 부문



### 게임별 DAU 및 결제액 (달러 기준)

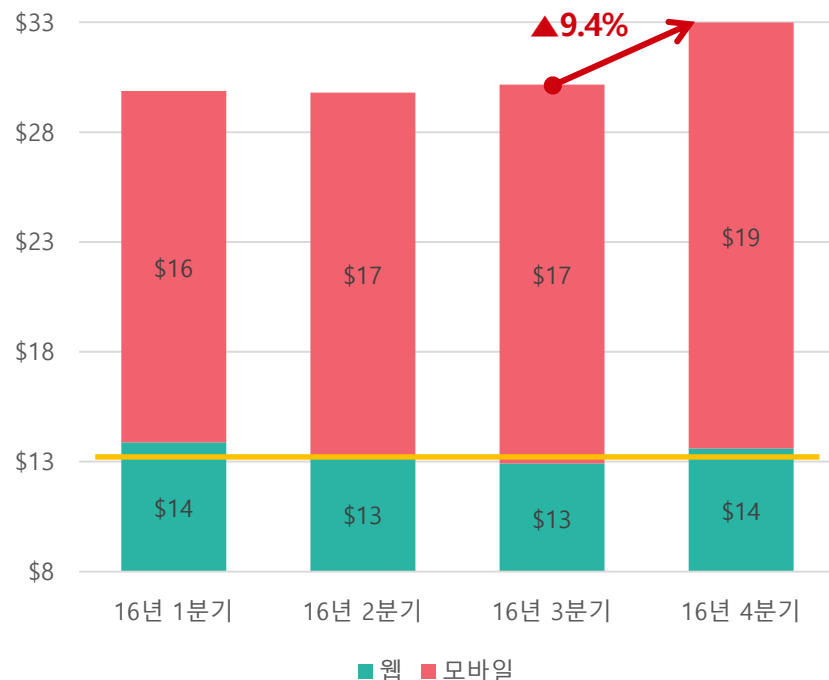
구분	플랫폼	내역	단위	16년 1분기	16년 2분기	16년 3분기	16년 4분기	Q/Q	결제비중
더블유 카지노	웹	DAU	명	301,298	282,918	250,483	241,748		
		ARPU(일기준)	\$	\$0.51	\$0.52	\$0.57	\$0.62		
		결제액	\$	\$13,880,139	\$13,298,885	\$12,911,993	\$13,598,293	▲5.3%	37.1%
	모바일	DAU	명	809,250	787,223	694,702	673,043		
		ARPU(일기준)	\$	\$0.22	\$0.23	\$0.28	\$0.32		
		결제액	\$	\$15,999,032	\$16,503,141	\$17,259,262	\$19,395,921	▲12.4%	52.9%
	소계	DAU	명	1,110,548	1,070,141	945,185	914,791		
		ARPU(일기준)	\$	\$0.30	\$0.31	\$0.35	\$0.40		
		결제액	\$	\$29,879,171	\$29,802,025	\$30,171,254	\$32,994,214	▲9.4%	90.0%
테이크5	웹	DAU	명	46,713	54,628	58,936	51,474		
		ARPU(일기준)	\$	\$0.14	\$0.20	\$0.38	\$0.48		
		결제액	\$	\$594,706	\$981,720	\$2,039,951	\$2,224,787	▲9.1%	6.1%
	모바일	DAU	명	-	-	-	997	-	
		ARPU(일기준)	\$	-	-	-	\$0.31	-	
		결제액	\$	-	-	-	\$27,416	-	0.1%
	합계	DAU	명	46,713	54,628	58,936	52,471		
		ARPU(일기준)	\$	\$0.14	\$0.20	\$0.38	\$0.48		
		결제액	\$	\$594,706	\$981,720	\$2,039,951	\$2,252,202	▲10.4%	6.2%
더블유빙고	웹/모바일	결제액	\$	\$1,603,464	\$1,745,821	\$1,705,432	\$1,387,054	▼18.7%	3.8%
기타 슬롯게임	웹/모바일	결제액	\$	-	-	-	\$41,243	-	0.1%
회사전체	합계	결제액	\$	\$32,077,341	\$32,529,566	\$33,916,637	\$36,674,714	▲8.1%	100.0%

# 1) 주요 게임별 성장 (더블유카지노 전체 매출 부문)

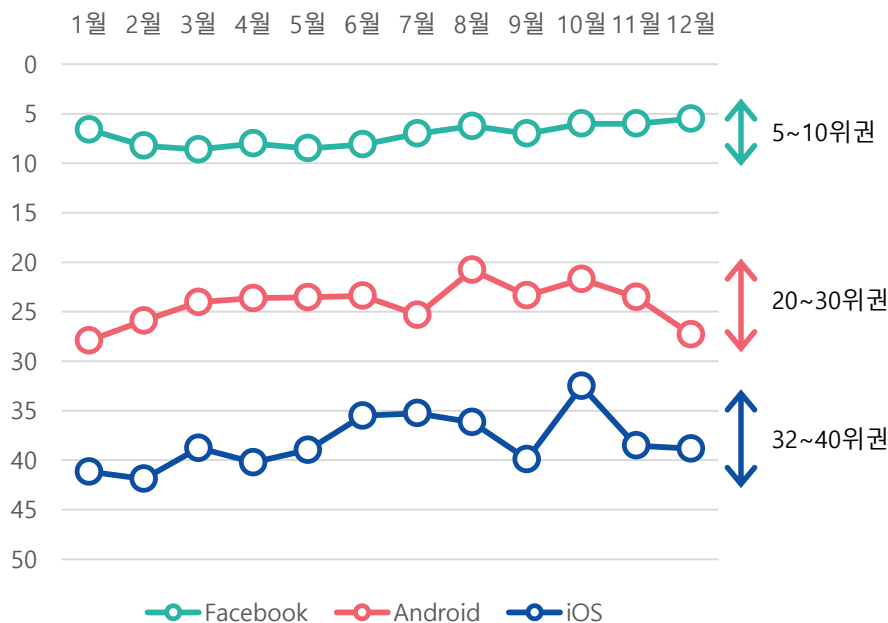
- 더블유카지노 결제액은 Q/Q 웹 5.3%, 모바일 12.4% 성장하며, 전체 9.4% 증가한 \$33M 기록
- 플랫폼별 월 매출 순위는 FB 5위권, 구글 20위권, 애플 30위권으로 성장 추세

## 더블유카지노 분기별 매출 증가 추이

(단위: 백만 달러)



## 더블유카지노 플랫폼 별 월 평균 매출순위

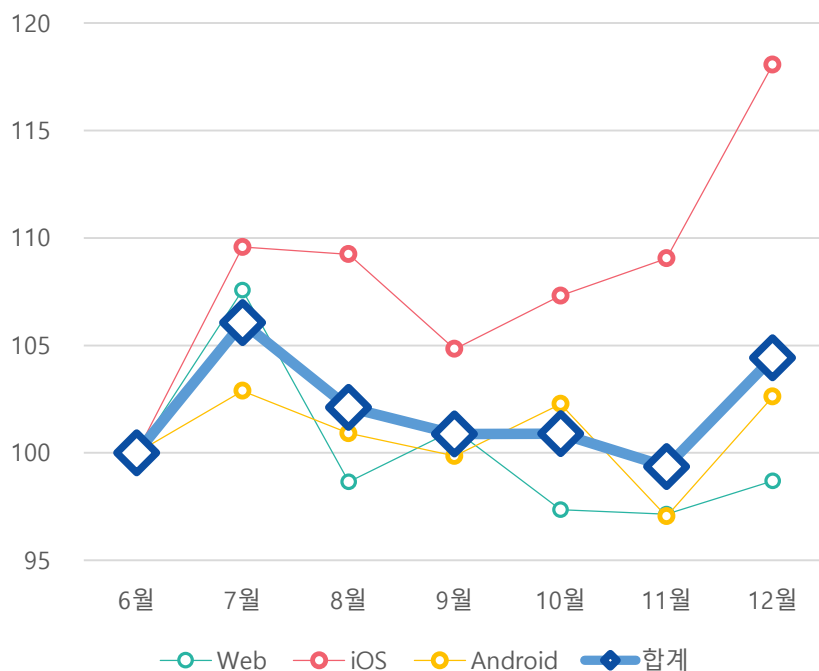


(출처: 페이스북 "최고 매출 순위", AppAnie "전체 게임 매출 순위")

# 1) 주요 게임별 성장 (더블유카지노 결제 효율 부문)

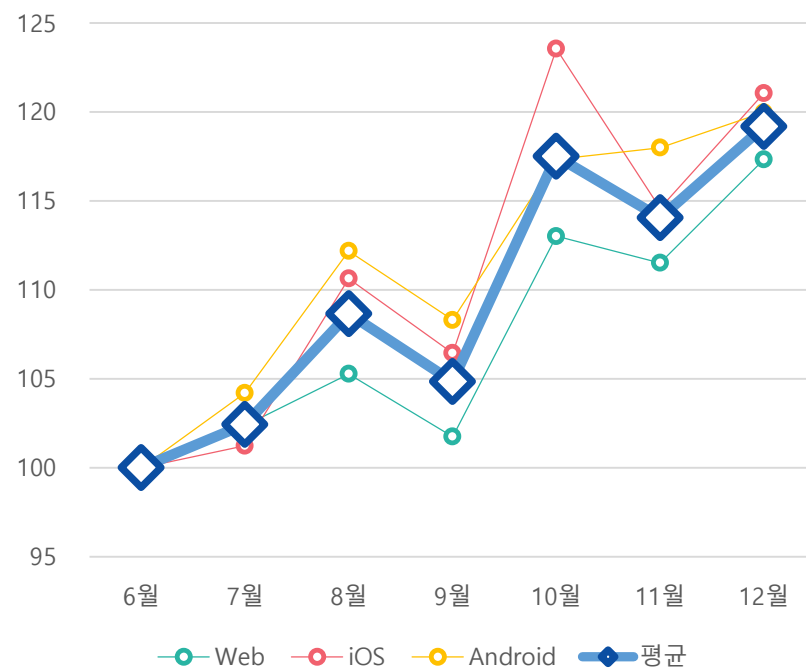
- 더블유카지노 월별 유료결제자수는 지난 상반기말 대비 4.4% 증가 (iOS 18.1% 성장)
- 더블유카지노 유료결제자의 월별 평균결제금액은 19.2% 증가 (iOS 21.1% 성장)

## 더블유카지노 월별 Paying Users 추이



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

## 더블유카지노 월별 ARPPU 추이



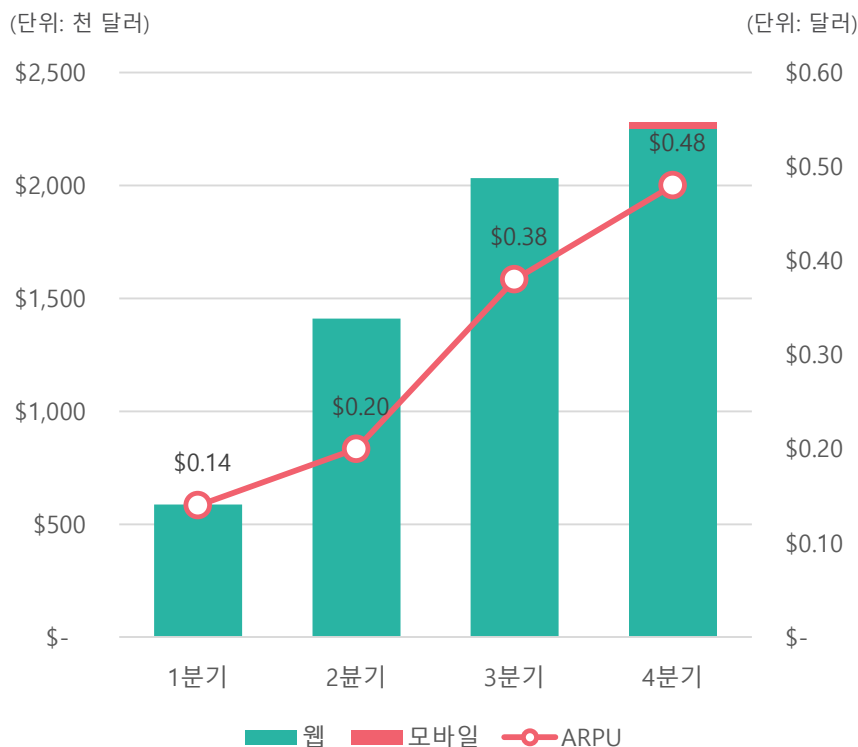
(단위: 2016년 6월 ARPPU를 100으로 산정하여 산출)

주) ARPPU: Average Revenue Per Paying Users

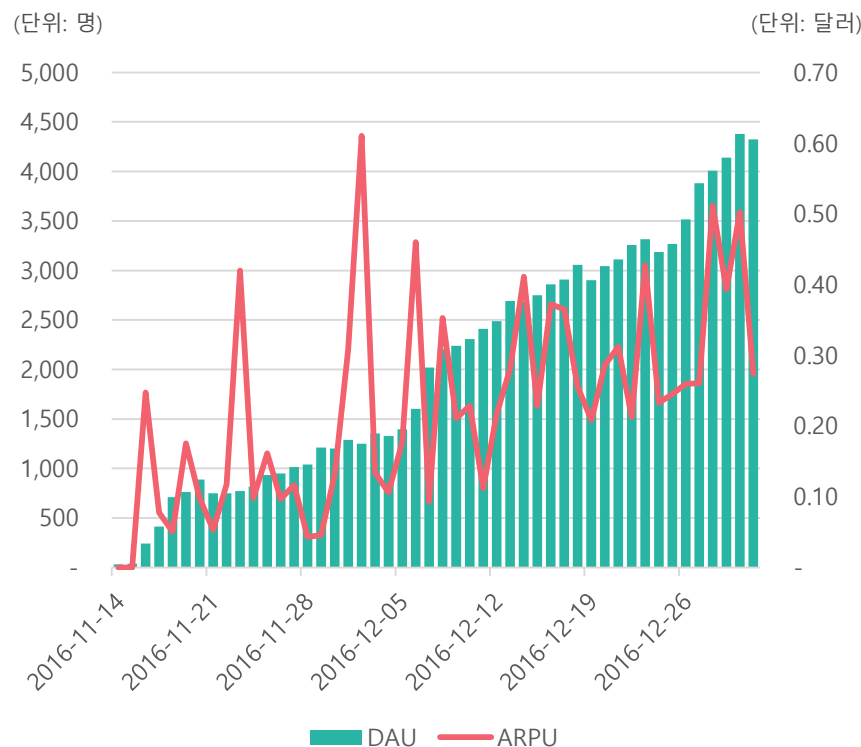
# 1) 주요 게임별 성장 (테이크5의 성장 부문)

- 테이크5의 결제액은 Q/Q **10.4%** 증가하며 **\$2.3M** 기록 (테이크5 모바일 11월 中 출시 완료)
- 모바일 버전 출시 이후 DAU는 약 **4,000명**선, ARPU는 **0.5\$**선까지 상승 추세

## 테이크5 분기별 매출 및 ARPU 추이



## 테이크5 모바일 DAU 및 ARPU 추이



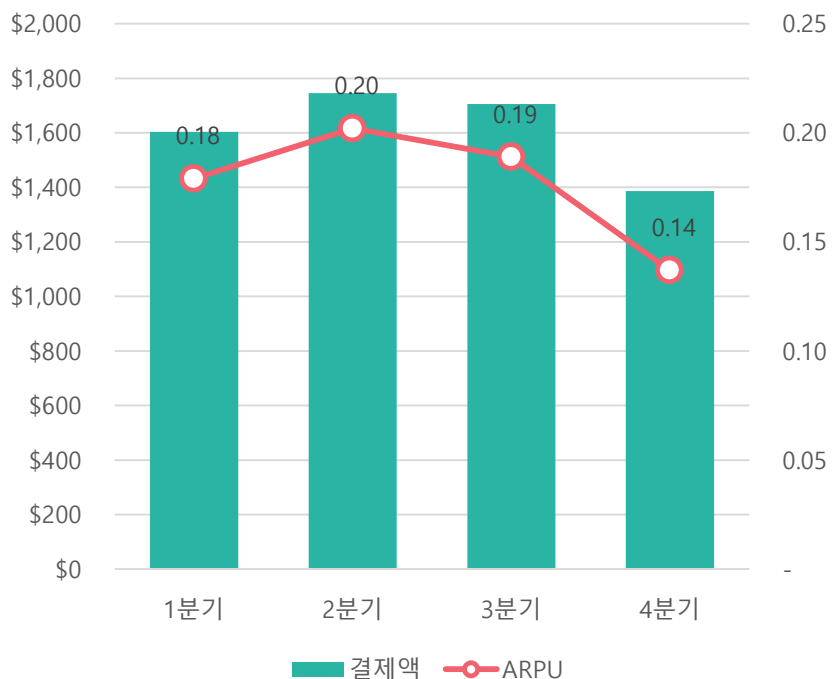


# 1) 주요 게임별 성장 (더블유빙고 성장 부문)

- 더블유빙고의 결제액은 Q/Q 16.7% 감소한 \$1.4 M 기록 (결제비중 3.8%)
- 현재 마케팅 추가 집행 없이, 게임성 고도화를 통한 **결제효율** 개선작업 진행 중

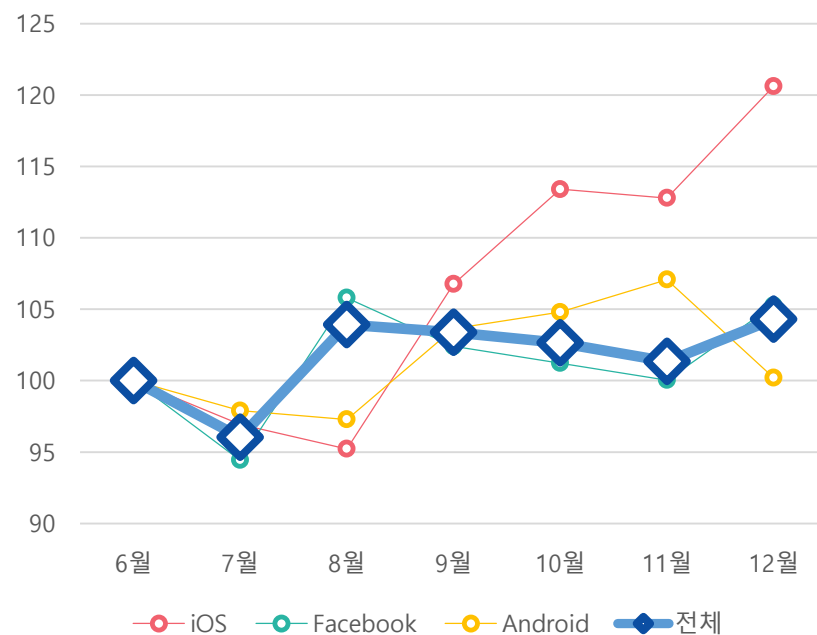
## 더블유빙고 분기별 매출 및 ARPU 추이

(단위: 천 달러)



## 더블유빙고 월별 ARPPU 추이

(단위: 달러)



(단위: 2016년 6월 ARPPU를 100으로 산정하여 산출)

주) ARPPU: Average Revenue Per Paying Users

## 2) 신작 라인업 출시에 따른 매출 다변화

- ('16년 하반기 2종의 신작 라인업 추가) 3분기 『O8S – 웹 버전』, 4분기 『HVS-모바일 버전』
- 비결제자 크로스 프로모션을 통해 매출 발생 中 (향후 3~6개월에 걸친 고도화 병행 예정)

### 신규 슬롯게임 개요

#### <올드 80's 슬롯>



- 출시일: 2016년 9월 5일
- 플랫폼: Facebook
- 컨셉: 클래식 슬롯게임
- 타겟: 40~50대 하드코어 유저

#### <헬로 베가스>

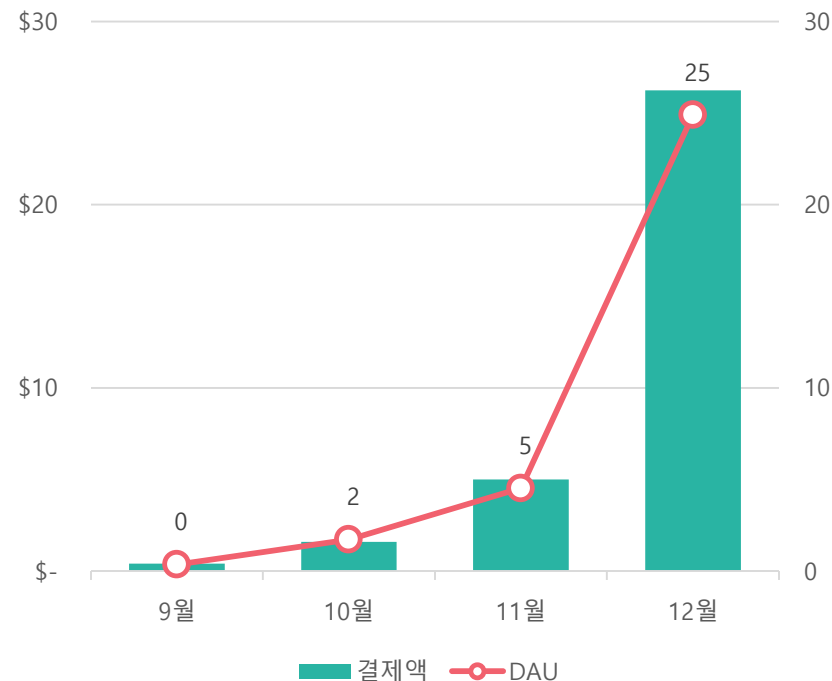


- 출시일: 2016년 11월 30일
- 플랫폼: iOS, Android, KindleFire
- 컨셉: 레벨제 슬롯게임
- 타겟: 30~40대 캐주얼 유저

### 신작 라인업 월별 매출 및 DAU 추이

(단위: 천 달러)

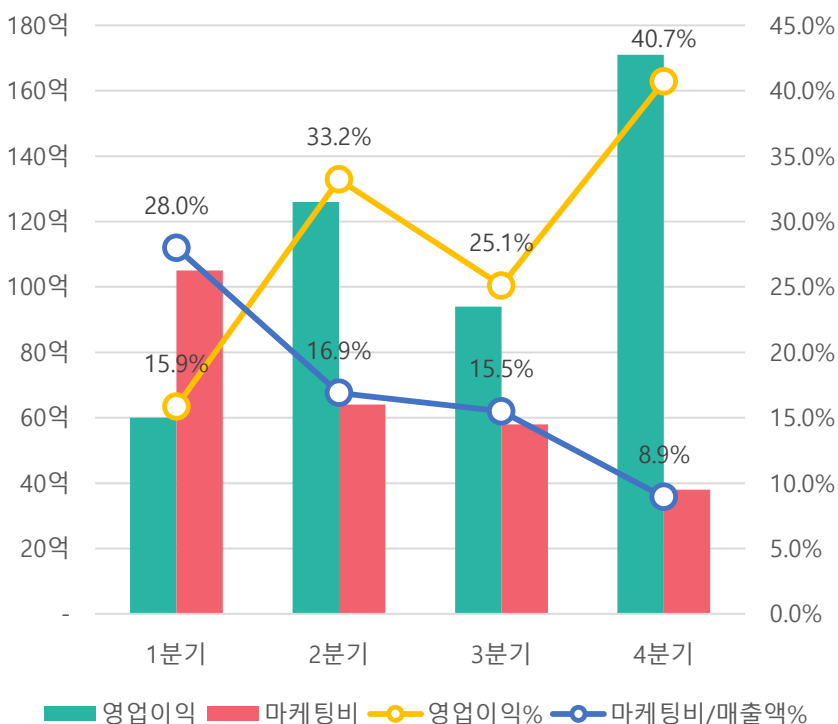
(단위: 천명)



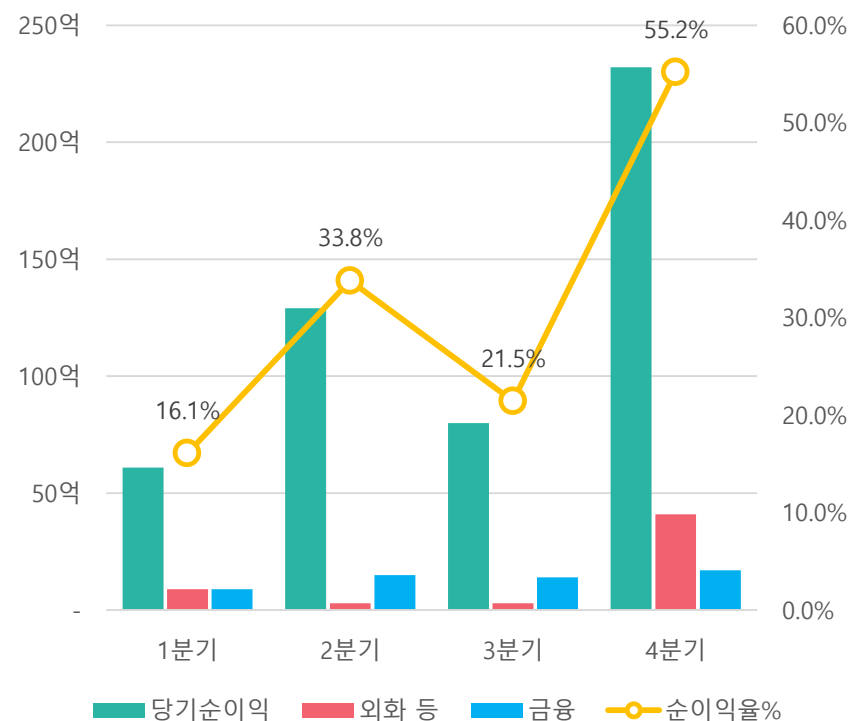
### 3) 영업이익 및 당기순이익 급증

- 마케팅비 감소(매출 대비 9%) 및 매출 증가에 따라, 영업이익(영업이익률 41%) 확대 구간 진입
- 영업외수익(상장 이후 금융수익 확대 + 4분기 외환 차익 증가) 확대로 순이익률 55.2% 달성

분기별 마케팅비 감소 및 영업이익 확대 추이



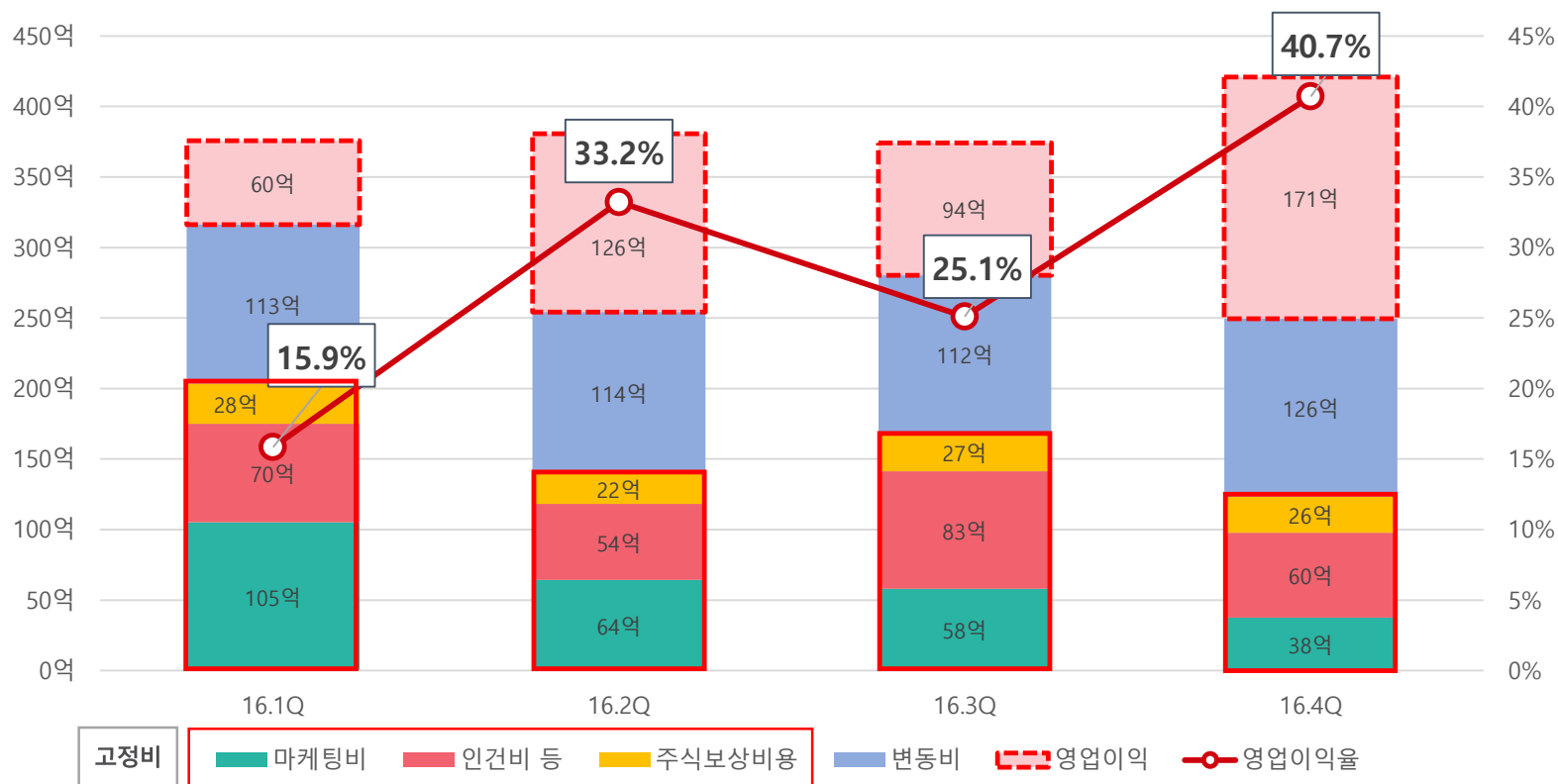
분기별 영업외수익 및 당기순이익 증가 추이



### 3) 영업이익 및 당기순이익 급증 (영업레버리지 효과)

- 분기별 고정비(마케팅비, 인건비, 주식보상비용)의 **하향 안정화** 추세
- 변동비는 플랫폼수수료(30%) 만으로 구성됨에 따라, 매출 증가에 따라 **영업이익 급증**

#### 분기별 마케팅비 감소 및 영업이익 확대 추이





## Chapter 02\_

### Review 2016 year

#### 2016년 매출 및 이익 분석

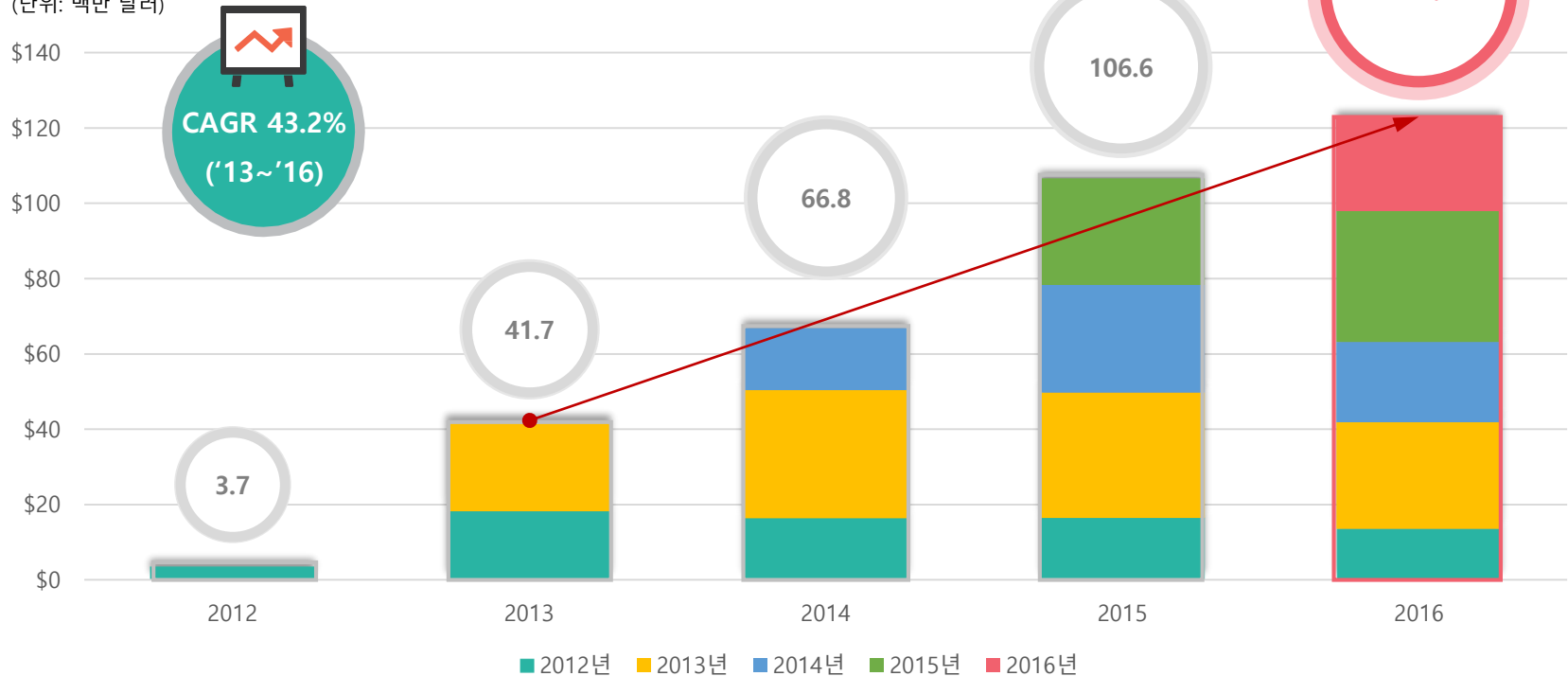
1. 연도별 매출 성장 추이
2. 연도별 영업이익 증가 추이
3. 연도별 영업외수익 확대 추이

# 1. 연도별 매출 성장 추이

- 연도별 가입자의 지속적인 결제에 기반한 **매출 누적**을 통해 **안정적 성장** 모델 구축
- 더블유카지노는 13년 이후 연평균 **43.2%** 성장하며, 16년 **1억2천2백만달러** 결제 달성

## 가입 연도별 결제액 기반 더블유카지노 매출 추이

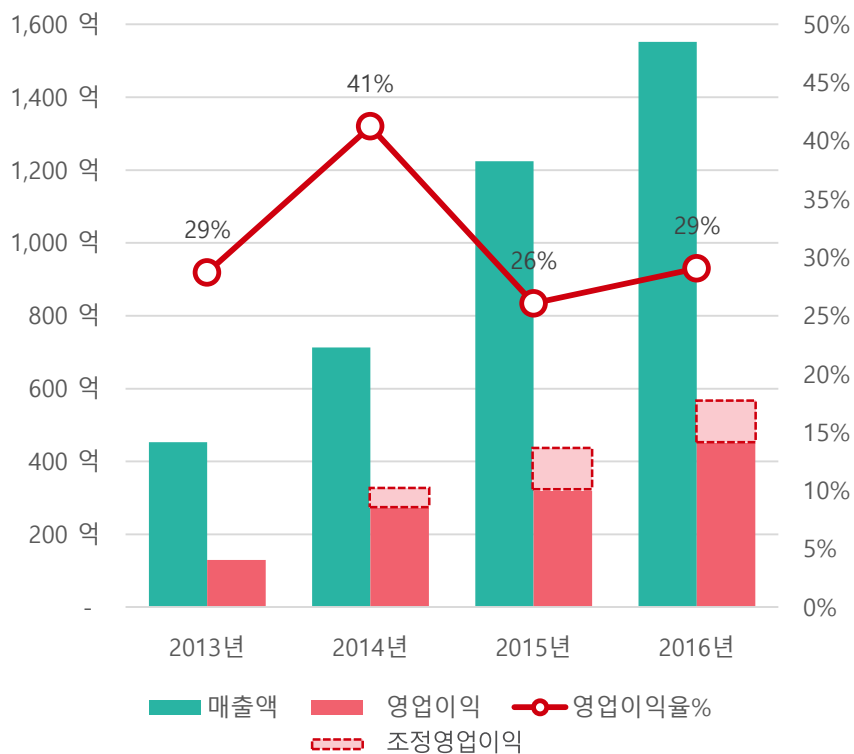
(단위: 백만 달러)



## 2. 연도별 영업이익 증가 추이

- 연도별 안정적인 비용관리를 통한 영업이익률 개선 추세(15~16년의 경우 주식보상비용 영향)
- 17년은 주식보상비용 종료, 임직원 급상여 감축을 통한 연간 120~130억원 수준의 이익 개선

### 연도별 주요비용 및 조정영업이익 추이



### 주식보상비용 인식 스케줄

(단위: 억원)

구분	14년	15년	16년	17년	18년	합계
인식 주식 보상 비용	7	113	103	14	1	231
주식 보상 비용 증감액				- 89	- 13	

### 2017년 비용 절감 계획

구분	17년	비고
주식보상비용 감소액	- 89 억원	17년 14억 반영 예정
급/상여금 감소액	- 30 ~ 40억원	인건비 절감 예정
절감비용 합계액	-120 ~ 130 억원	17년 감소 계획

### 3. 연도별 영업외수익 확대 추이

- 15년말 상장 이후 **금융수익** 확대 및 달러자산의 **외화환산이익** 증가로 영업외순손익 상승추세
- 15년 이후 **순이익 > 영업이익** 추세 유지하며, 16년 당기순이익 502억원(**순이익률 32.3%**) 시현

#### 연도별 영업외 순손익 및 순이익율(%) 트렌드

(단위: 억원)

구분	2014년	2015년	2016년
영업이익	293	319	451
영업외 순손익	18	46	95
금융	1	16	56
외화 등	16	29	39
세전이익	311	365	546
TAX	32	23	45
순이익	279	342	501
순이익율	(39.2%)	(27.9%)	(32.3%)





## Chapter 03\_

### Plan 2017 year

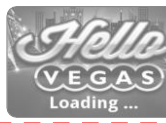
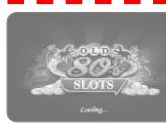
#### 신작 출시 및 新시장 진출을 통한 매출 확대 계획

1. 서비스 라인업 다변화를 통한 고객층 확대
2. 크로스 프로모션을 통한 매출성장 본격화
3. 신규(아시아) 시장 진출을 통한 매출 확대
4. 신규플랫폼(대형사와 IP 제휴) 진출로 매출 다각화
5. M&A 및 벤처 투자를 통한 추가 성장 동력 확보

# 1. 서비스 라인업 다변화를 통한 고객층 확대

- 16년 **TOP TIER** 수준의 라인업 다변화 완료. 17년 **2종**의 신규 라인업 **상반기** 출시 예정
- 다양한 컨셉의 슬롯 게임 서비스를 통해 **마케팅** 효율 및 **유저 POOL** 극대화 전략

## 소셜카지노 주요 회사 라인업 현황



특징: 클래식 슬롯  
타겟: 4~50대 하드코어 남성

특징: 레벨제 슬롯  
타겟: 3~40대 캐주얼층

특징: 빙고 게임  
타겟: 4~50대 중년 여성

특징: 소셜 슬롯  
타겟: 3~40대 캐주얼층

특징: 종합 카지노  
타겟: 4~50대 하드코어층

## 당사 신규 게임 출시 계획



### Old 80's Slots / Mobile

- 런칭: 2017년 상반기
- 특징: 전통 777 클래식 슬롯
- 타겟: 하드코어 유저



### (가칭) H / Facebook

- 런칭: 2017년 상반기
- 특징: 소셜 기능 강화 슬롯
- 타겟: 캐주얼 유저



### (가칭) Z / Facebook

- 개발인력: 12명
- 런칭: 2017년 하반기
- 장르: 전략시뮬레이션
- 타겟: 하드코어 유저

+α

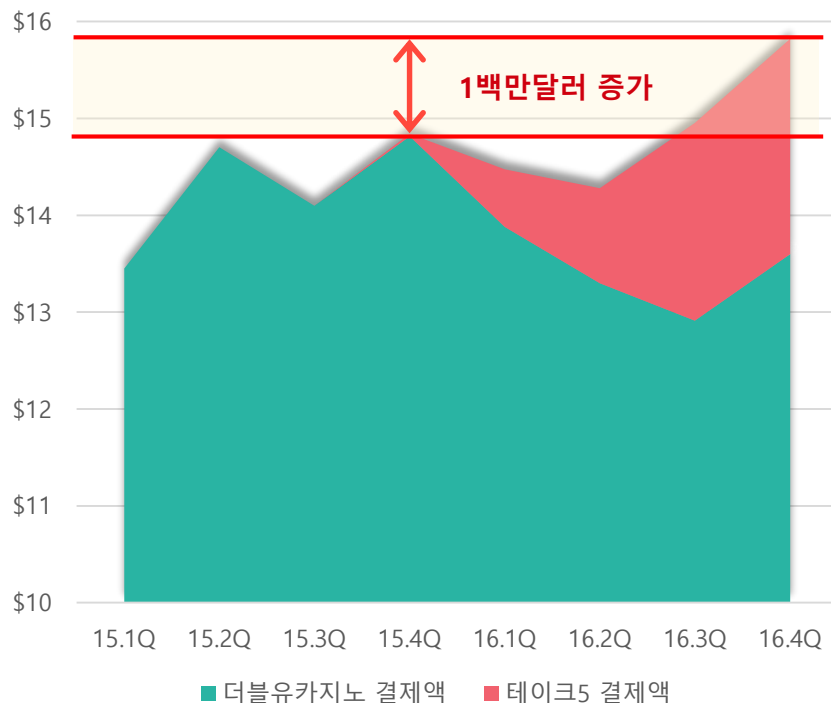
## 2. 크로스 프로모션을 통한 매출성장 본격화

- 페이스북 게임內 **크로스** 프로모션을 통해 전체 매출액 상단을 분기 **1백만달러** 추가 높임
- 17년 **모바일** 부문에서 4개의 **MULTY** 게임 서비스 가동됨에 따라 매출 **시너지** 본격화 예정

### 페이스북 매출 및 DAU 추이

(단위: 백만 달러)

(단위: 천명)

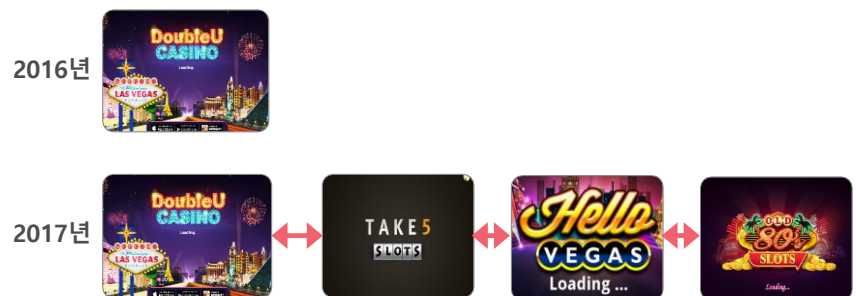


### 플랫폼 별 크로스 프로모션 계획

**WEB (Facebook)** : 기존 2개 라인업에서 4개로 확대 서비스



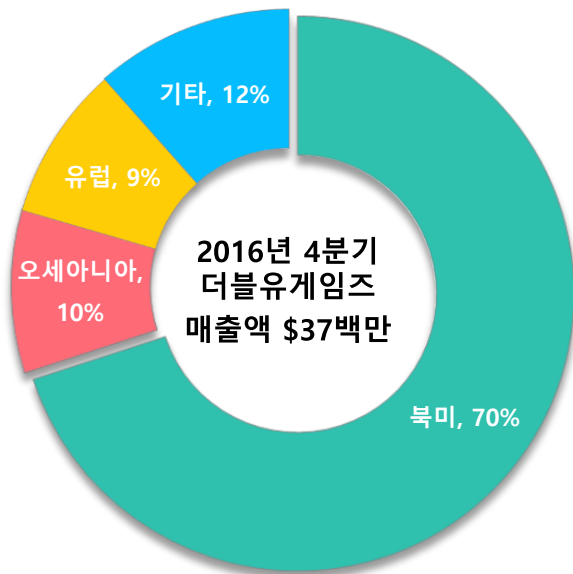
**Mobile (iOS, Android, Kindle fire)** : 기존 1개에서 4개로 확대 서비스 예정



### 3. 신규(아시아) 시장 진출을 통한 매출 확대

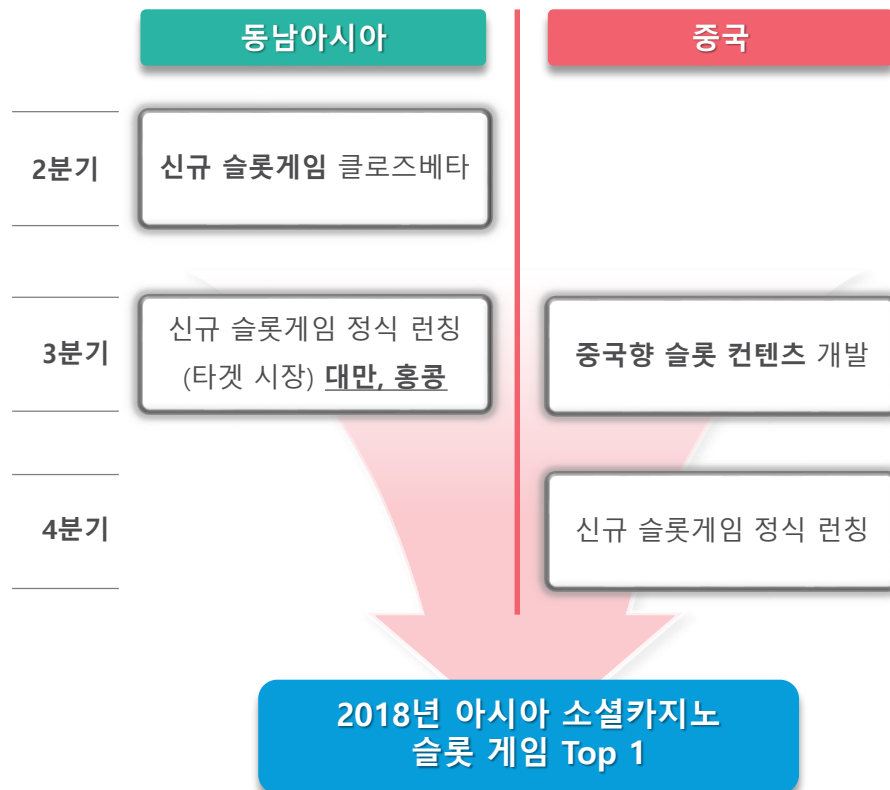
- (아시아시장 본격 진출) **동남아** 3분기, **중국** 4분기 소셜카지노 **정식 서비스** 예정
- 2018년 아시아 소셜카지노 슬롯시장 TOP 1 지위 획득 통한 **200억** 수준 매출 1차 목표

#### 16년 3분기 더블유게임즈 지역별 매출 비율



■ 북미 ■ 오세아니아 ■ 유럽 ■ 기타

#### 동남아시아 및 중국시장 서비스 계획



## 4. 신규플랫폼(대형사와 IP 제휴) 진출로 매출 다각화

- 당사 보유 100여개 이상의 슬롯 IP의 라이선싱 계약을 통해 매출 플랫폼 다각화 검토
- 소셜카지노 TOP TIER 협업 우선 추진, 리얼카지노 및 스마트TV, VR 등 플랫폼 확대 단계적 추진

### 당사 보유 Top 5 슬롯 IP

※ 필요시 당사 보유 8.14%  
자사주 교환 등  
전략적 제휴 동시 추진

< 메가 HIT 슬롯 게임 in 더블유카지노 >



PIGGY  
JACKPOT



VAMPIRE



IN THE  
SHELLS



LUPIN



GOLD COIN

소셜카지노  
슬롯 교환



리얼카지노  
슬롯 런칭



뉴 플랫폼  
슬롯 런칭



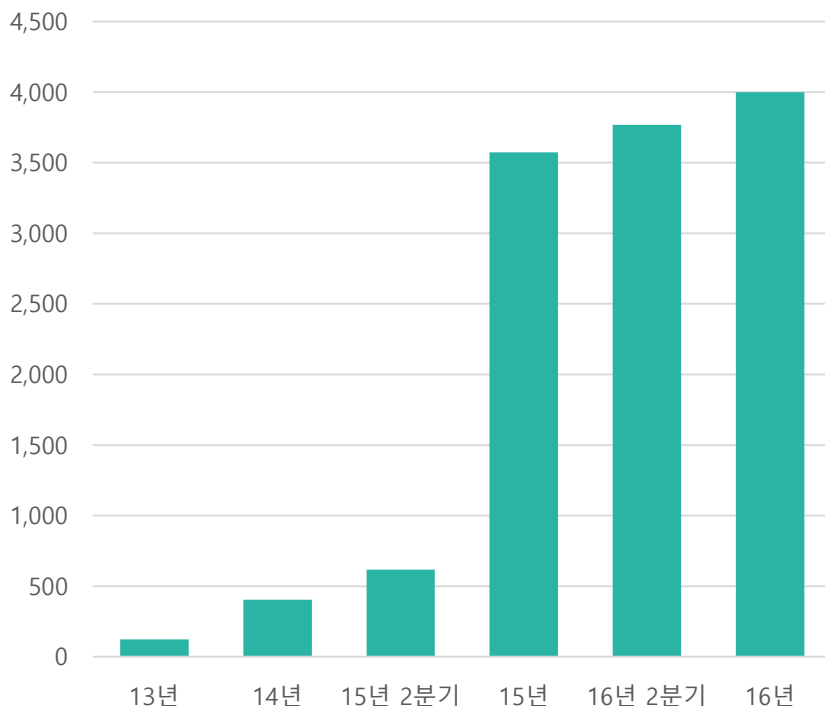
※ 누적 매출합계 1억불 이상

## 5. M&A 및 벤처 투자를 통한 추가 성장 동력 확보

- 현금성자산 3,800억원 중 상당 부분 '17년內 투자집행 계획 (최근 투자조직 신설)
- 1) 소셜카지노 M/S 확대 2) 타 게임장르 KILLER TITLE 확보 3) HIGH TECH 벤처 기업

### 더블유게임즈 현금성 자산 등 보유 추이

(단위: 억원)



### 투자검토 대상 및 계획

#### 소셜 카지노사

- 소셜 카지노 M/S 10% 달성 목표

#### 타 장르 게임사

- 소셜 카지노 외 장르 Killer-Title 소싱

#### 신기술사

- 플랫폼(VR, AI 등), 선행기술, 온라인비즈니스



## Appendix\_ Statement

### 재무제표 요약 및 게임별 세부현황

1. 별도 및 연결 손익계산서
2. 게임별 DAU 및 매출액 추세 (원화 기준)



# 1. 별도 및 연결 손익계산서

## 16년 4분기: 별도 손익계산서

(단위: 억원)

구분	16.1Q	16.2Q	16.3Q	16.4Q	FY16
영업수익	376	381	374	421	1,552
영업비용	316	254	280	250	1,100
플랫폼	113	114	112	126	465
마케팅비	105	64	58	38	265
주식보상비용	28	22	27	26	103
인건비 등	70	54	83	60	267
영업이익	60	126	94	171	451
조정영업이익	88	148	121	197	554
영업외수익	18	18	17	58	112
금융	9	15	14	17	56
외화 등	9	3	3	41	56
영업외비용	13	(1)	32	(27)	17
외화 등	13	(2)	33	(30)	13
기타	-	1	(1)	3	4
세전이익	65	146	79	257	546
법인세비용	4	17	(1)	25	45
당기순이익	61	129	80	232	501
영업이익율	16.0%	33.1%	25.1%	40.7%	29.1%
조정영업이익율	23.4%	38.8%	32.4%	46.8%	35.7%

주1) 조정영업이익: 영업이익 + 주식보상비용 (비현금성 비용)

주2) 연결재무제표 작성대상 종속회사: (주)디드래곤게임즈(100%), (주)다이아몬드게임즈(100%), 디에이트게임즈(51%)

## 16년 4분기: 연결 손익계산서

(단위: 억원)

구분	16.1Q	16.2Q	16.3Q	16.4Q	FY16
영업수익	376	381	374	422	1,556
영업비용	316	254	280	260	1,108
플랫폼	113	114	112	127	467
마케팅비	105	64	58	38	265
주식보상비용	28	22	27	26	103
인건비 등	70	54	83	70	274
영업이익	60	126	94	162	448
조정영업이익	88	148	121	188	551
영업외수익	18	18	17	61	112
금융	9	15	14	17	56
외화 등	9	3	3	44	56
영업외비용	13	(1)	32	(28)	16
외화 등	13	(2)	33	(30)	13
기타	-	1	(1)	2	3
세전이익	65	146	79	251	544
법인세비용	4	17	(1)	25	45
당기순이익	61	129	80	226	499
영업이익율	16.0%	33.1%	25.1%	38.4%	28.8%
조정영업이익율	23.4%	38.8%	32.4%	44.5%	35.4%



## 2. 게임별 DAU 및 매출액 추세 (원화 기준)

### 게임별 DAU 및 매출액

구분	플랫폼	내역	단위	16년 1분기	16년 2분기	16년 3분기	16년 4분기	Q/Q
더블유카지노	웹	DAU	명	301,298	282,918	250,483	241,748	
		ARPU(일기준)	원	594	600	632	717	
		매출액	천원	16,111,555	15,288,133	14,247,844	15,603,630	▲9.5%
	모바일	DAU	명	809,250	787,223	694,702	673,043	
		ARPU(일기준)	원	259	274	305	367	
		매출액	천원	18,860,189	19,387,704	19,044,874	22,256,234	▲16.9%
	소계	DAU	명	1,110,548	1,070,141	945,185	914,791	
		ARPU(일기준)	원	350	360	391	460	
		매출액	천원	34,971,744	34,675,837	33,292,718	37,859,864	▲13.7%
테이크5	웹	DAU	명	46,713	54,628	58,936	51,474	
		ARPU(일기준)	원	168	295	424	551	
		매출액	천원	707,889	1,449,885	2,251,000	2,552,876	▲13.4%
	모바일	DAU	명	-	-	-	997	
		ARPU(일기준)	원	-	-	-	351	
		매출액	천원	-	-	-	31,458	-
	합계	DAU	명	-	-	-	52,471	
		ARPU(일기준)	원	-	-	-	547	
		매출액	천원	707,889	1,449,885	2,251,000	2,584,334	▲14.8%
기타 슬롯게임	웹/모바일	매출액	원	-	-	-	47,325	-
더블유빙고	웹/모바일	매출액	원	1,898,444	1,947,010	1,881,872	1,591,603	▼15.4%
회사전체		매출액	원	37,578,077	38,072,732	37,425,590	42,083,126	▲12.4%