

# DoubleU Games

소셜 카지노 전문개발사 더블유게임즈

2018년 4분기 및 연간 경영실적보고서



The background of the slide features a complex, light gray circuit board pattern. It consists of numerous interconnected lines, nodes, and small circles, resembling a technical schematic. Scattered throughout this pattern are several colored squares: orange, light blue, pink, and purple. These elements are distributed across the entire page, creating a technical and modern aesthetic.

## Disclaimer

본 자료는 2018년 4분기 및 연간 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 경영 실적

'18년 4분기 및 연간 영업 실적 추이

## Chapter 2 게임 실적

주요 게임별 지표 분석

## Chapter 3 '19년 사업 계획 및 Catalysts

DDC 성장 가속화, 공격적 크로스프로모션  
지역적 확장(대만), 장르 다변화(전략게임) 등

## Appendix Statement

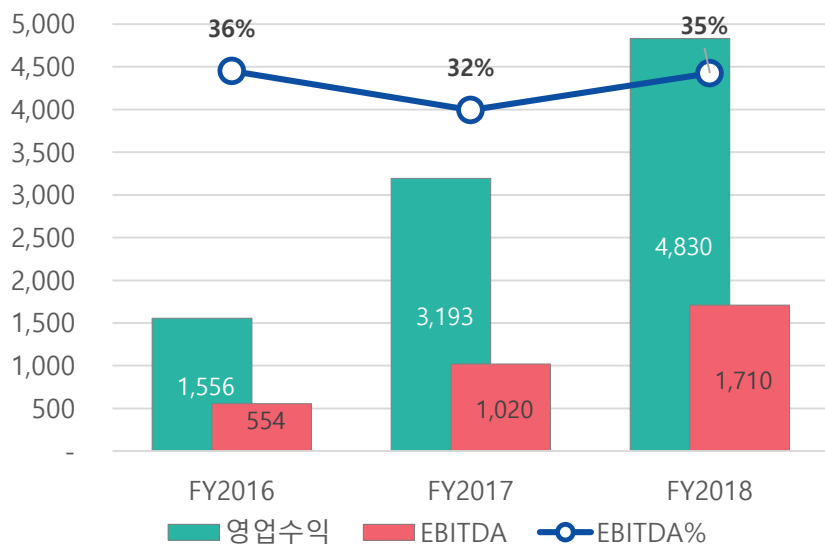
요약 재무제표, 게임별 결제액

# 1. 경영 실적: 18년 및 4분기 요약 (연결)

- '18년 **영업수익은 Y/Y 51% 증가한 4,830억원**, **영업이익은 Y/Y 69% 증가한 1,371억원 시현** (EBITDA 1,710억원)
- '18년 4분기 영업수익은 Y/Y 15% 증가한 1,270억원이며, 영업이익 Y/Y 29% 증가한 373억원 달성

## 연간 경영 실적

(단위: 억원)



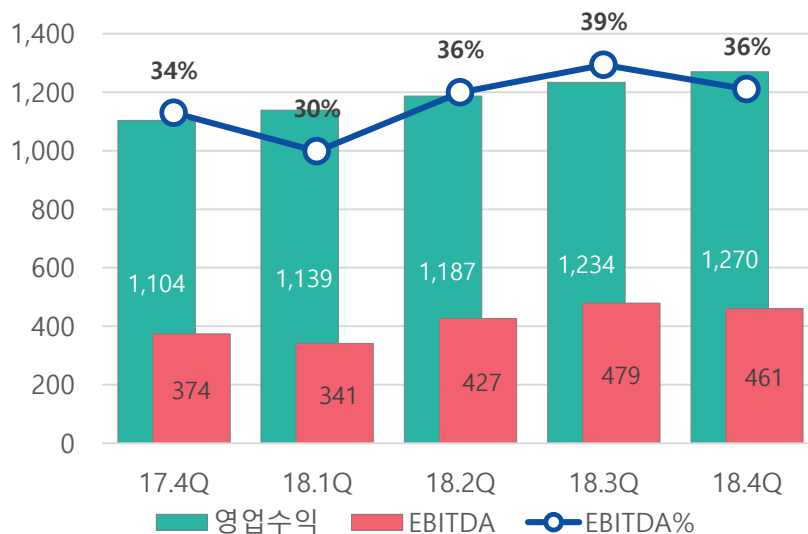
(단위: 억원)

	FY2016	FY2017	FY2018	Y/Y
영업수익	1,556	3,193	4,830	51%
영업이익	449(29%)	810(25%)	1,371(28%)	69%
EBITDA	554(36%)	1,020(32%)	1,710(35%)	67%

\* 참조: M&A 무형자산 상각비 효과로 인하여 EBITDA 와 영업이익의 차이 발생  
(분기당 80억, 2021년 상반기 종료 예정)

## 분기 경영 실적

(단위: 억원)



(단위: 억원)

	17.4Q	18.3Q	18.4Q	Y/Y	Q/Q
영업수익	1,104	1,234	1,270	15%	2.9%
영업이익	290(26%)	392(32%)	373(29%)	29%	-4.8%
EBITDA	374(34%)	479(39%)	461(36%)	23%	-3.8%

# 1. 경영 실적: 18년 손익분석 (연결)



## 18년 연간실적 (연결)

(단위: 억원)

구분	18FY	%	17FY	Y-Y	Y/Y	비고
영업수익	4,830	100%	3,193	1,637	51%	DDC 정상화, DUC 안정적 성장 효과
영업비용	3,460	72%	2,383	1,076	45%	
플랫폼	1,441	30%	949	493	52%	플랫폼 수수료 30% 동일
마케팅비	665	14%	414	251	61%	
1회성비용	-	-	107	(107)	-100%	M&A 인수 합병 시 발생한 일회성 비용
Royalty	193	4%	128	65	51%	M&A 이후 IGT 슬롯IP 사용을 위해 지급하고 있는 로열티
감가상각비	338	7%	197	141	72%	M&A 이후 발생하고 있는 무형자산 상각비(21년 상반기 종료)
인건비	567	12%	389	178	46%	
기타	255	5%	200	55	36%	
영업이익	1,371	28%	810	560	69%	
EBITDA	1,710	35%	1,020	690	68%	

\* 17년도 6월부터 DoubleDown Interactive LCC의 재무제표가 연결되기 시작하였습니다.

# 1. 경영 실적: 18년 4분기 손익분석 (연결)



## 18년 4분기 실적 (연결)

(단위: 억원)

구분	18.4Q	%	18.3Q	17.4Q	Y-Y	Y/Y	Q-Q	Q/Q	비고
영업수익	1,270	100%	1,234	1,104	167	15%	37	3.0%	DDC 정상화, DUC 안정적 성장 효과
영업비용	897	71%	841	814	84	10%	56	6.7%	
플랫폼	379	30%	367	329	50	15%	13	3.5%	
마케팅비	180	14%	133	142	37	26%	46	34.6%	4분기 성수기 효과
Royalty	48	4%	45	55	(7)	-13%	2	5.4%	DUC 슬롯 매출 비중 확대에 감소 추세
감가상각비	88	7%	87	84	4	5%	2	1.8%	
인건비	145	11%	155	129	15	12%	(11)	-7.0%	3분기 자회사 성과급 10억 발생
기타	58	5%	54	74	(16)	-21%	4	7.8%	(Y/Y) AWS -11억, Outside cost -5억원
영업이익	373	29%	392	290	83	29%	(19)	-5.0%	(Y/Y) OPM 3.1% 개선
EBITDA	461	36%	479	374	87	23%	(18)	-3.7%	

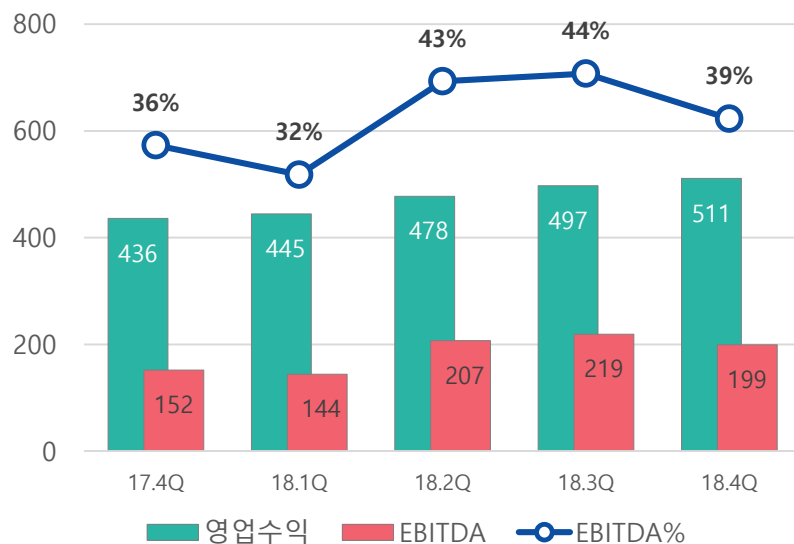
# 1. 경영 실적: 18년 4분기 DUG, DDI 요약 (별도)



- DUG 4분기 **영업수익이 Y/Y 17% 증가한 511억원**. **영업이익은 30% 증가한 197억원** 시현 (Op Margin 39%)
- DDI는 4분기 영업수익 Y/Y 16% 증가한 775억원. 영업이익 25% 증가한 196억원 시현 (EBITDA는 282억원)

## DUG

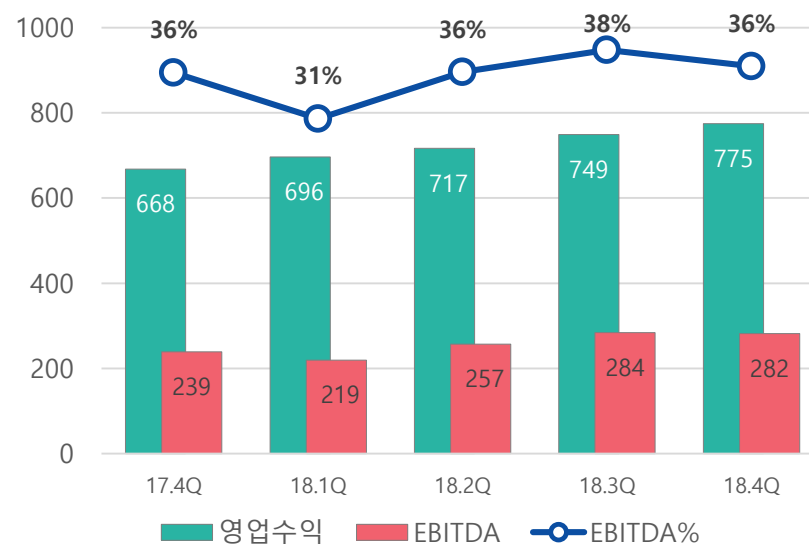
(단위: 억원)



	18.4Q	Y/Y	Q/Q
영업수익	511	17%	2.8%
영업이익	197(39%)	30%	-9.6%
EBITDA	199(39%)	30%	-9.5%

## DDI

(단위: 억원)



	18.4Q	Y/Y	Q/Q
영업수익	775	16%	3.5%
영업이익*	196(25%)	25%	-1.8%
EBITDA	282(36%)	18%	-0.8%

\* 참조: M&A 무형자산 상각비 효과로 인하여 EBITDA 와 영업이익 차이 발생  
(분기당 80억, 2021년 상반기 종료 예정)

# 1. 경영 실적: 4분기 DUG 손익분석 (별도)



## 18년 4분기 DUG 실적 (별도)

(단위: 억원)

구분	18.4Q	%	18.3Q	17.4Q	Y-Y	Y/Y	Q-Q	Q/Q	비고
영업수익	511	100%	497	436	75	17%	14	2.8%	DUC, T5 성장, 슬롯 로열티 확대 효과
DUC	453	89%	447	400	52	13%	5	1.2%	
Take5	36	7%	30	28	8	27%	5	18.0%	
기타 게임	7	1%	8	8	(1)	-12%	(1)	-11.1%	
로열티	16	3%	12	-	16	-	4	32.2%	DDC 內 DUC 슬롯 매출 확대 효과
영업비용	314	61%	280	285	29	10%	35	12.4%	
플랫폼	150	29%	145	131	19	14%	5	3.5%	
마케팅비	88	17%	62	79	9	11%	27	43.7%	4분기 성수기 효과
Royalty	3	1%	-	-	3	-	3	-	DUC 內 엘런 IP 사용 로열티
인건비	55	11%	55	57	(3)	-4%	0	0.3%	
기타	18	4%	18	17	1	5%	(0)	-1.0%	
영업이익	197	39%	218	151	46	30%	(21)	-9.6%	(Y/Y) OPM 3.9% 개선
EBITDA	199	39%	219	152	46	30%	(21)	-9.5%	



# 1. 경영 실적: 4분기 DDI 손익분석 (별도)

## 18년 4분기 DDI 실적 (별도)

(단위: 억원)

구분	18.4Q	%	18.3Q	17.4Q	Y-Y	Y/Y	Q-Q	Q/Q	비고
영업수익	775	100%	749	668	108	16%	27	3.5%	DDC 정상화 및 신규게임 고른 매출 증가
DDC	747	96%	727	655	92	14%	20	2.8%	
DDC Classic	8	1%	6	5	3	62%	2	25.8%	
Ellen	16	2%	15	8	8	112%	1	10.1%	
FortKnox	4	1%	1	0	4	-	3	239.3%	
영업비용	579	75%	550	512	68	13%	30	5.5%	
플랫폼	229	30%	222	198	31	16%	8	3.4%	
마케팅비	91	12%	71	63	28	44%	20	28.0%	4분기 성수기 효과
로열티	69	9%	63	55	14	25%	6	8.9%	별도 기준 로열티 지급 효과 (DDI->IGT, DDI->DUG)
감가상각비	86	11%	85	83	4	4%	2	1.8%	
인건비	68	9%	63	58	11	18%	6	8.9%	
기타	36	5%	46	55	(19)	-35%	(10)	-21.9%	AWS 및 외주 비용 감소 지속
영업이익	196	25%	199	156	40	25%	(4)	-1.8%	(Y/Y) OPM 1.8% 개선
EBITDA	282	36%	284	239	43	18%	(2)	-0.8%	

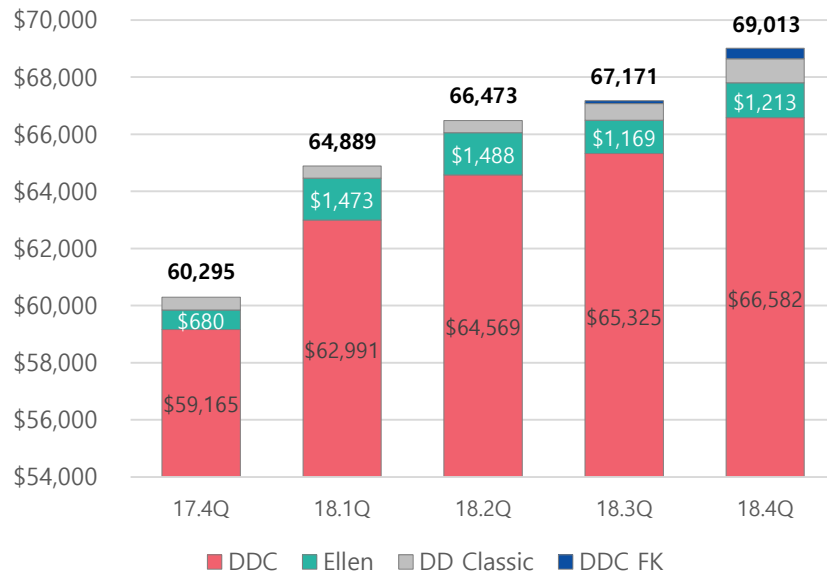
## 2. 게임 실적: 주요 게임 분기별 결제액 추이



- DDI 4분기 결제액은 Y/Y 14.5%, Q/Q 2.7% 성장한 \$69M. DDC가 Y/Y 12.5% 성장한 \$66.6M 기록
- DUG 4분기 결제액은 Y/Y 14.9%, Q/Q 1.5% 성장한 \$45M. DUC가 Y/Y 14.5% 성장한 \$40.8M 기록

### DDI 분기별 결제액 추이

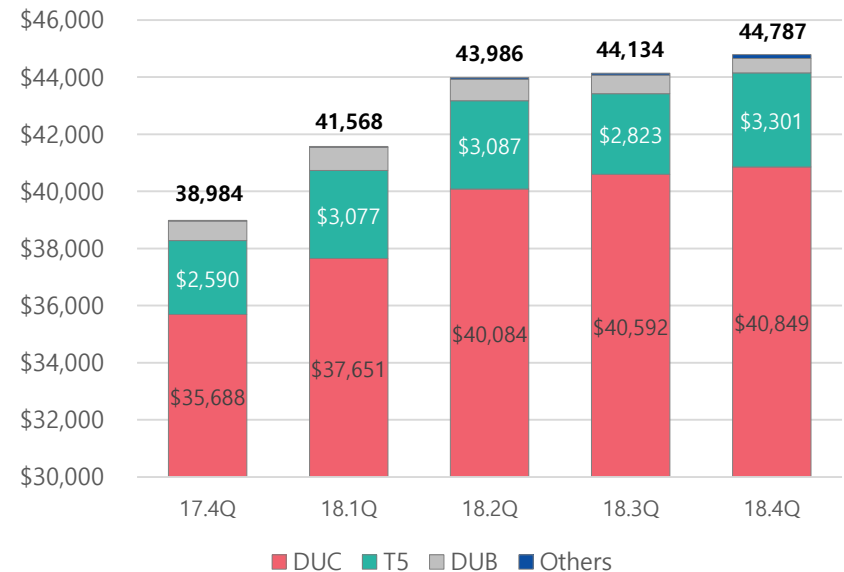
(단위: 천 달러)



Games	18.4Q	Q/Q	Y/Y
DoubleDown Casino	\$66,582,417	1.9%	12.5%
Ellen's Road to Rich	\$1,212,978	3.8%	78.3%
<b>DoubleDown Classic</b>	<b>\$847,375</b>	<b>46.2%</b>	<b>88.3%</b>
DoubleDown Fortknox	\$369,927	279.3%	-
합계	\$69,012,697	2.7%	14.5%

### DUG 분기별 결제액 추이

(단위: 천 달러)



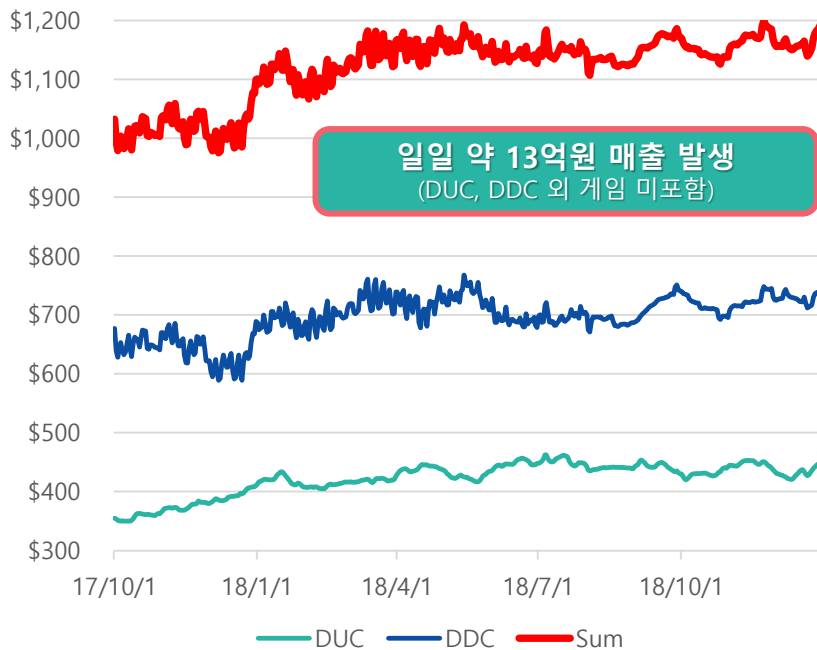
Games	18.4Q	Q/Q	Y/Y
DoubleU Casino	\$40,848,828	0.6%	14.5%
<b>Take5</b>	<b>\$3,300,690</b>	<b>16.9%</b>	<b>27.4%</b>
Others	\$636,985	-11.4%	-9.8%
합계	\$44,786,503	1.5%	14.9%

## 2. 게임 실적: 대표 게임 일간 결제액 추이

- DUC, DDC 일간 결제액은 지속 성장중이며, 지난 12월 합산 일간 결제액 13억원 달성 (DDC 8.2억, DUC 4.8억)
- 특히 모바일 일간 결제액이 가파르게 증가하며, 지난 12월 평균 기준 DDC는 Y/Y 26%, DUC가 17% 성장

### 일간 결제액 추이 (DUC, DDC)

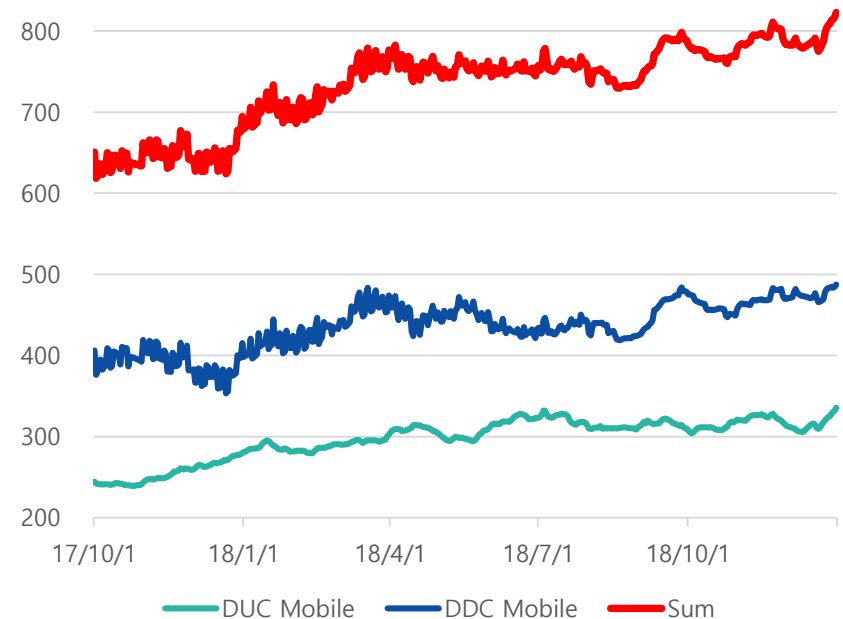
(단위: 천 달러)



\* 일간 결제액 : 기준일로부터 최근 28일(4주) 결제액 합계 / 28

### 일간 모바일 결제액 추이 (DUC, DDC)

(단위: 천 달러)

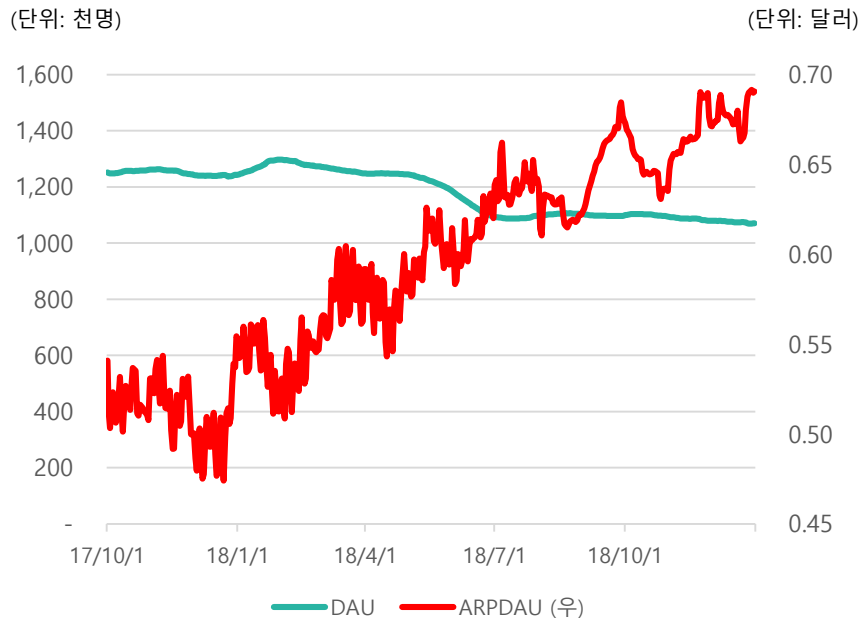


## 2. 게임 실적: 대표 게임 주요 지표 추이



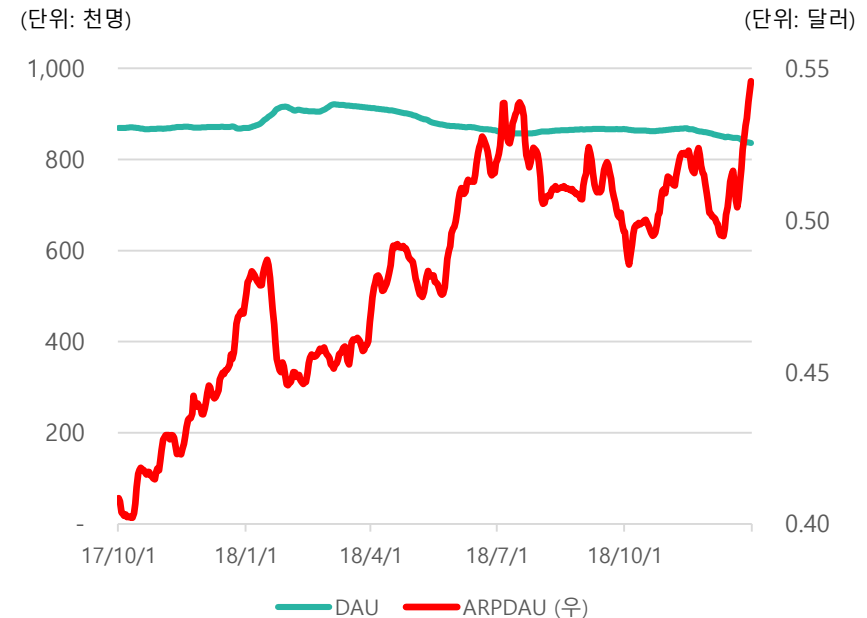
- DDC 및 DUC의 결제액 상승은 **사용자들의 지속적인 결제액(P) 증가**가 결정적 요인 (12월 사상 최고치)
- DDC의 ARPDau는 지난 4분기 Y/Y 29.7% 성장한 0.66\$을 기록했으며, DUC는 17.9% 증가한 0.51\$ 달성

### DDC 주요 지표 (DAU, ARPDau)



구 분	일평균 결제액(\$)	DAU(명)	ARPDau(\$)
17. 4Q	641,073	1,250,538	0.5126
18. 4Q	728,803	1,087,585	0.6646
Y/Y	13.7%	-13.0%	29.7%

### DUC 주요 지표 (DAU, ARPDau)

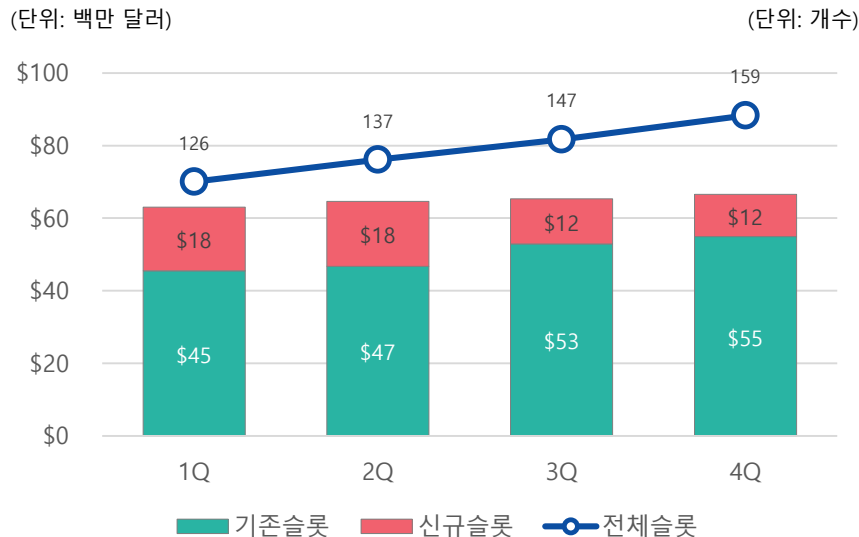


구 분	일평균 결제액(\$)	DAU(명)	ARPDau(\$)
17. 4Q	375,208	869,645	0.4314
18. 4Q	436,767	858,574	0.5088
Y/Y	16.4%	-1.3%	17.9%

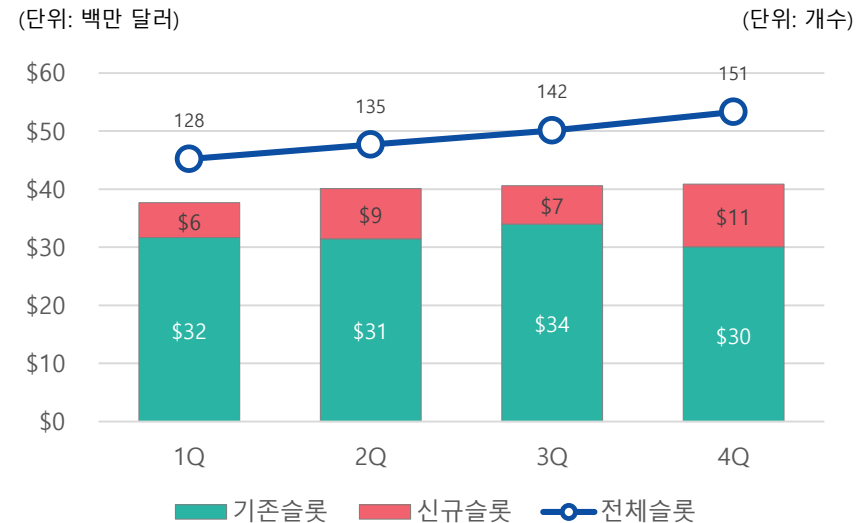
## 2. 게임 실적: 대표 게임 신규 슬롯 출시 현황

- 지난 4분기 **DDC, DUC**는 각각 신규 슬롯 12개, 9개를 출시하여, 해당 슬롯 신규 매출 약 \$23M 발생
- DDC와 DUC는 각각 전체 159개, 151개 슬롯 서비스 중. 기존 및 신규 등 다양한 슬롯에서 안정적 매출 발생

### DDC 분기별 결제액 및 서비스 슬롯 현황



### DUC 분기별 결제액 및 서비스 슬롯 현황



➢ 18.4Q DDC 총 슬롯 수 159개. ( )는 매출비중

구분	1Q	2Q	3Q	4Q
기존슬롯	116개(72%)	126개(72%)	137개(81%)	147개(82%)
신규슬롯	10개(28%)	11개(28%)	10개(19%)	12개(18%)

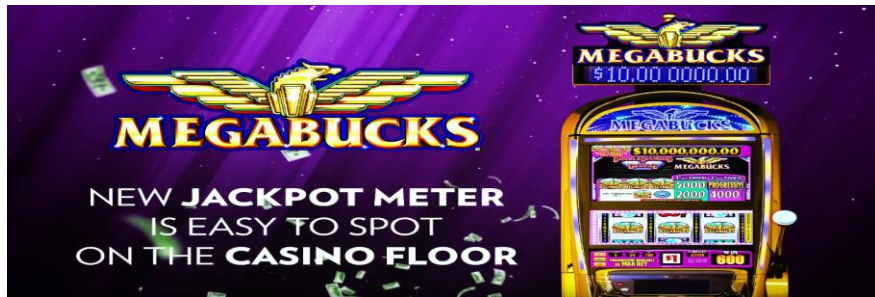
➢ 18.4Q DUC 총 슬롯 수 151개. ( )는 매출비중

구분	1Q	2Q	3Q	4Q
기존슬롯	121개(84%)	128개(78%)	135개(84%)	142개(74%)
신규슬롯	7개(16%)	7개(22%)	7개(16%)	9개(26%)

### 3. '19년 주요 사업 계획 – IGT 메가벅스 피쳐 도입

- Megabucks는 오프라인 카지노 유저라면 누구나 아는, **IGT 고유의 슬롯머신 잭팟 방식임**
- DDC의 전성기를 이끌었던 Wheel of FORTUNE 이후, 도입되는 IGT의 TOP IP 업데이트 (2분기 도입 예정)

메가벅스 잭팟 피쳐 **[Progressive 방식으로 여러 슬롯의 베팅금을 묶어 메가벅스 심볼 등장 시 잭팟 부여]**



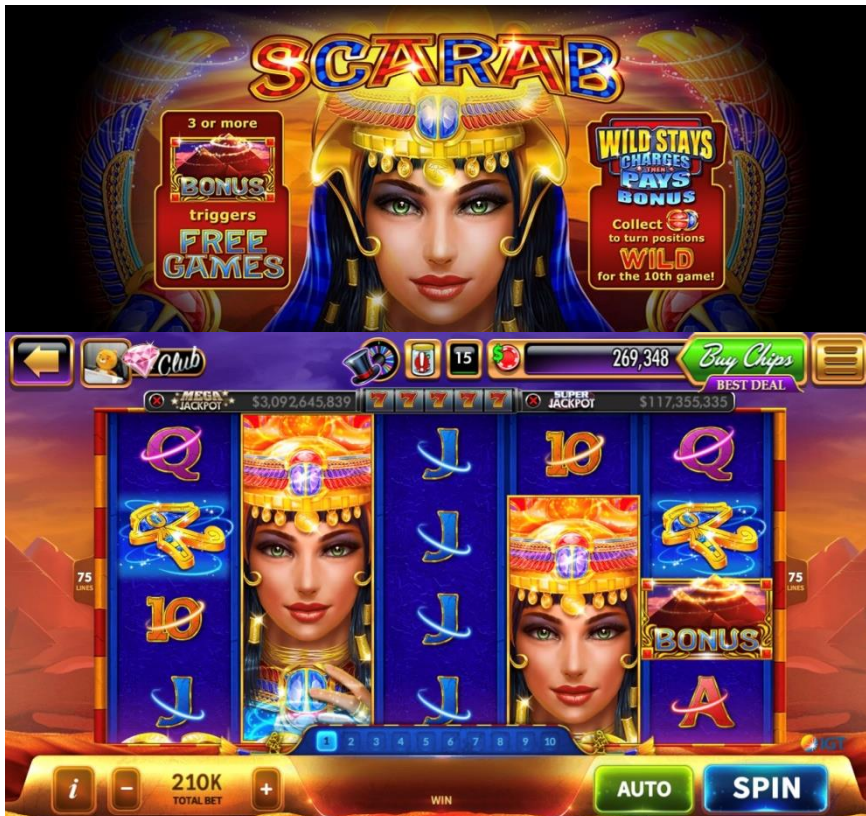
- 2분기 메가벅스 DDC 內 런칭 계획 (5월 도입 목표)
- IGT의 글로벌 핵심 콘텐츠
  - ✓ 오프라인 유저들에게 익숙한 프로그레시브 잭팟 방식
  - ✓ 여러 지역 슬롯들의 잭팟 금액을 하나로 연결하는 시스템
  - ✓ 더블다운카지노의 신규 잭팟 피쳐로 개발중
  - ✓ 흥행 시 지속적으로 IGT의 Megabucks 슬롯 소싱 예정



### 3. '19년 주요 사업 계획 – 슬롯 포팅 내재화

- IGT 슬롯을 그룹 내에서 직접 포팅하여 DDC로 공급 시작 (오프라인 감성을 살린 퀄리티 높은 슬롯 제작 가능)
- 첫 슬롯 “SCARAB” 1월 29일 런칭 이후 전체 매출 비중 13% 점유하며 높은 인기 (출시 이후 전체 게임 1위)

#### DDC 슬롯 포팅 구조 변경



#### IGT 오프라인 슬롯 포팅 구조 변경

(변경 전) IGT 슬롯 → IGT 포팅 → DDC 도입

(변경 후) IGT 슬롯 → T8G 포팅 → DDC 도입

\* 포팅 : 오프라인 슬롯의 온라인화를 위한 개발

#### 기대 효과

- ✓ 오프라인 슬롯 포팅은 최소한의 용량으로 최대한의 오프라인 감성(그래픽, 애니메이션, 사운드 등) 구현이 핵심
- ✓ DUG 내부의 고도화된 인력 활용을 통해 높은 퀄리티의 슬롯들을 최대한 신속하게 DDC에 포팅 예정
- ✓ 첫 포팅 슬롯인 SCARAB이 평균 대비 좋은 성과로 순항중

### 3. '19년 주요 사업 계획 – 공격적 크로스 프로모션

- DUC, DDC 비결제자 중심의 공격적 크로스 프로모션 진행 계획 (DUC <-> DDC 시너지 강화)
- 18년 12월 MAU 기준 DDC는 2.3백만명, DUC는 1.9백만명의 비결제자 타킷 예정

#### 크로스프로모션 진행 계획

##### DUC 와 DDC 비결제자들의 “크로스 프로모션” 확대

- (현행) 다소 소극적 크로스프로모션 진행
  - ✓ DDC 경쟁력 강화 우선 추진
  - ✓ 팝업 배너의 경우 플레이 진행 방해 등 부정적 효과 우려
- (개선) 공격적인 크로스프로모션 진행
  - ✓ 팝업 배너 및 노출 확대를 통한 공격적 C.P 계획중
  - ✓ 비결제자 중심의 타겟팅 (기존 결제 유저 충성도 유지 必)
    - DDC 비결제자 규모 12월 MAU 기준 2.3 백만명
    - DUC 비결제자 규모 12월 MAU 기준 1.9 백만명





### 3. '19년 주요 사업 계획 – 대만 시장 진출

- 소프트웨어와 협업(현지화, 마케팅)을 통해 **大發財神(대발재신)** 대만 신규 게임 출시 완료 (구글스토어, 1/15)
- 현지화된 iOS, Mycard(3자결제) 버전 1분기 內 순차적 출시 예정 (대만 소셜카지노 시장 규모 : 약 4천억 추정)

#### 대만 시장 진출 전략



\* 앱애니 / 대만시장 / 소셜카지노 / 다운로드 / 10위권

#### 大發財神-slots

DFS 대만빌드 구글스토어 1월 15일 대만시장 출시 완료

- (현지화) 중화권 슬롯 및 UI 구성
- (계약) 대만 최대 퍼블리셔 및 운영대행사 "소프트월드"
- (출시) 안드로이드 버전 현지화 완료 및 정식 출시
- (마케팅) 테스트 마케팅 & 현지화 이벤트 진행 중

DFS 대만빌드 iOS 및 Mycard 버전, 1분기 출시 계획

- (현지화) 콘텐츠 지속적으로 업데이트 예정  
현지화 밸런스 & 최적화 예정
- (출시) iOS 버전, Mycard 버전 1분기 內 출시 계획
- (마케팅) 출시와 동시에 정식 마케팅 진행 예정

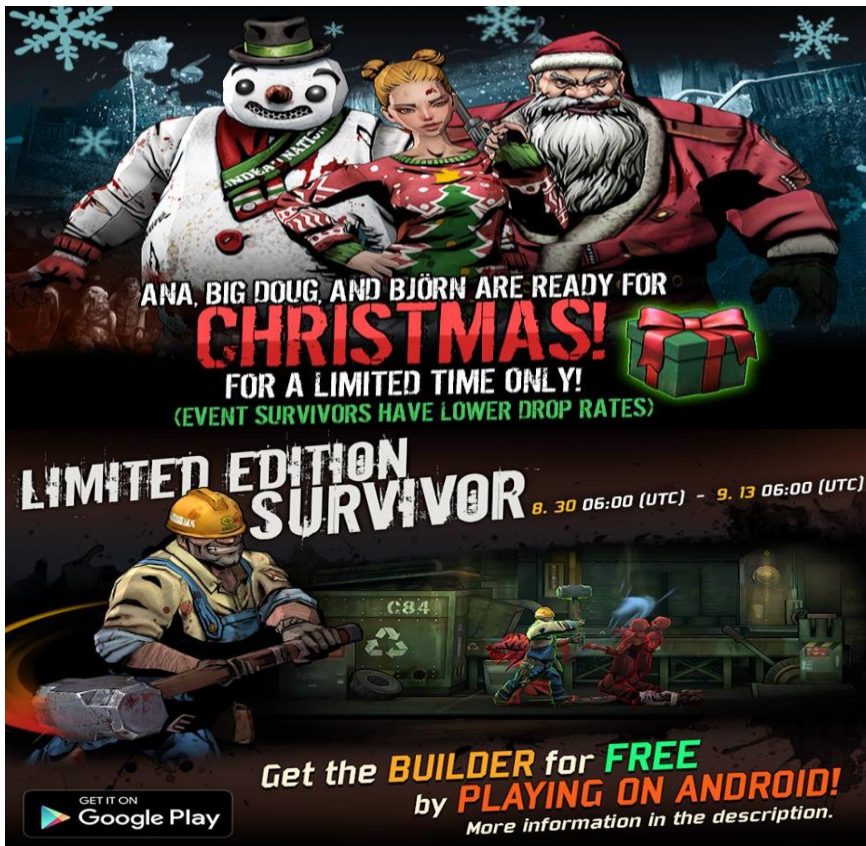
대만 소셜카지노 시장 규모 약 4,000억원 (내부 추정)

- 사업성 검토 결과: 대만 소셜카지노 시장 높은 확률 보유
- 플랫폼 매출 비중 (Android 2 : iOS 3 : Mycard 5)

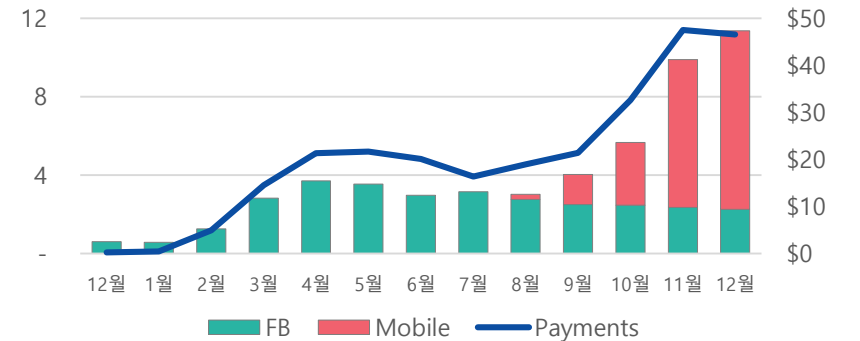
### 3. '19년 주요 사업 계획 - 전략 게임 육성

- '언데드네이션' 4분기 테스트 유료 마케팅 개시. **약 2.4억원 집행하여 최대 MAU 10만, DAU 1만 달성**
- 유저 지표 추가 개선을 통해 마케팅 확대 고려. 1분기 內 iOS 앱 런칭 계획 (현재 구글플레이 서비스 中)

#### 언데드네이션 (전략게임)



(단위: 천명)



18.4Q 마케팅 진행으로 최대 트래픽 (MAU 10만, DAU 1만)

- (마케팅) 페이스북 유저 대상으로 캠페인 진행
- 모바일 서비스를 통한 지표 개선
- 시즌 이벤트: 할로윈, 크리스마스 등 진행

19.1Q iOS 런칭 및 콘텐츠 추가와 BM 고도화 계획

- 플랫폼 확장: iOS 앱 런칭 계획 (1분기)
- 신규 콘텐츠 업데이트 (게임성 고도화)
  - 클랜전, 새로운 PVE 및 성장 시스템, 스킨 시스템

### 3. '19년 주요 사업 계획 – 비사업부문 주요 사항



- (이전 상장) (주)더블유게임즈의 유가증권시장(KOSPI) 이전 상장은 1분기 內 완료 전망
- (자회사 상장) 자회사 상장은 대내/외 환경을 고려하여, 상반기 中 상장 전략 및 로드맵 확정 예정
- (차입금 상환) DDI M&A시 발생한 3200억 수준의 외부 차입금은 올 11월 전액 상환 계획

#### 모.자회사 상장 진행 현황

모회사(더블유게임즈) “코스피 이전 상장” 1분기 중 완료 전망



자회사(더블다운인터랙티브) 상반기 중 상장 로드맵 확정 계획



#### 차입금 상환 현황

“19년 선순위 이자비용”은 18년 대비 -56억원 감소 전망

내역	18년 9월말	18.11	19.02	19.05	19.08	19.11
잔액	1,670억	1,380억	1,080억	780억	480억	0억
상환금액		-290억	-300억	-300억	-300억	-480억

내역	18.4Q	19.1Q	19.2Q	19.3Q	19.4Q	이자율
이자비용		14억	11억	7억	3억	4.3%

- 2018년 선순위 이자금액: 91억원
- 2019년 예상 선순위 이자금액: 35억원
  - ✓ 18년 대비 19년은 약 56억원 감소 전망

## 4. Appendix: 연결손익계산서



### 18년 4분기: 연결 손익계산서

(단위: 억원)

구분	17.1Q	17.2Q	17.3Q	17.4Q	17.4Q 누적	18.1Q	18.2Q	18.3Q	18.4Q	18 4Q 누적
영업수익	414	604	1,072	1,104	3,193	1,139	1,187	1,234	1,270	4,830
영업비용	246	528	796	814	2,383	879	842	841	898	3,460
플랫폼	124	181	322	322	949	342	354	367	378	1,441
마케팅비	50	88	133	143	414	200	153	133	179	665
주식보상비용	5	4	4	1	13	1	0	-	0	1
Royalty	-	19	54	55	127	53	47	45	48	193
감가상각비	1	26	82	88	197	81	82	87	88	338
인건비 등	66	103	202	205	576	202	206	209	203	820
1회성비용(M&A)	-	107	-	-	107	0	0	-	-	-
영업이익	168	76	276	290	810	260	345	392	374	1,371
EBITDA	174	106	361	379	1,020	342	427	479	460	1,708
영업외수익	15	67	38	-66	55	11	132	-11	19	151
금융	12	14	10	2	30	1	1	3	12	17
외화 등	3	53	29	-68	25	10	131	-14	7	134
영업외비용	60	89	93	239	482	97	71	91	76	335
금융	-	97	90	84	263	78	79	77	73	307
외화 등	59	-7	2	153	207	17	-8	4	2	15
기타	1	-1	1	2	11	2	1	10	-1	12
지분법손익	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0
세전이익	123	54	221	-15	383	175	406	290	315	1,186
법인세비용	8	-8	75	-47	27	37	76	53	48	214
당기순이익	114	62	148	32	356	138	330	237	268	973
지배기업	111	62	148	32	353	138	330	237	268	973
소수지분	3	-	-	-	3	-	-	-	-	-
영업이익율	40.5%	12.6%	25.8%	26.3%	25.4%	22.8%	29.1%	31.8%	29.4%	28.4%
EBITDA %	42.0%	17.5%	33.7%	34.3%	35.3%	30.0%	36.0%	38.8%	36.3%	35.4%

주1) 연결재무제표 작성대상 종속회사: (주)디에이트게임즈(100%), (주)더블에이트게임즈(100%)

## 4. Appendix: 게임별 결제액



### 게임별 결제액

게임	17.1Q	17.2Q	17.3Q	17.4Q	18.1Q	18.2Q	18.3Q	18.4Q
더블다운카지노	\$0	\$19,976,653	\$60,561,204	\$59,164,623	\$62,990,736	\$64,568,670	\$65,325,208	\$66,582,417
더블다운클래식	\$0	\$0	\$73,994	\$450,006	\$425,341	\$416,789	\$579,524	\$847,375
엘런슬롯	\$0	\$0	\$1,183	\$680,474	\$1,473,119	\$1,487,885	\$1,168,513	\$1,212,978
더블다운포트노스	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$97,535	\$369,927
더블유카지노	\$32,721,064	\$30,245,312	\$31,714,248	\$35,687,619	\$37,650,986	\$40,083,913	\$40,591,688	\$40,848,828
테이크5	\$2,465,636	\$2,361,884	\$2,288,041	\$2,590,133	\$3,076,953	\$3,087,188	\$2,823,359	\$3,300,690
더블유빙고	\$886,300	\$827,750	\$762,121	\$686,561	\$808,973	\$751,010	\$649,592	\$504,407
기타 게임	\$202,973	\$165,125	\$37,270	\$19,629	\$31,552	\$63,463	\$69,333	\$132,578
합계	<b>\$36,275,973</b>	<b>\$53,576,724</b>	<b>\$95,438,061</b>	<b>\$99,279,044</b>	<b>\$106,457,660</b>	<b>\$110,458,918</b>	<b>\$111,304,752</b>	<b>\$113,799,200</b>