

DoubleU Games

소셜 카지노 전문개발사 더블유게임즈

2018년 3분기 경영실적보고서



Disclaimer

본 자료는 2018년 3분기 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

영업수익 및 손익 분석

Chapter 2 게임 실적

게임별 지표 분석

Chapter 3 4분기 추진 사항

주요 4분기 계획

Appendix Statement

요약 재무제표, 게임별 결제액

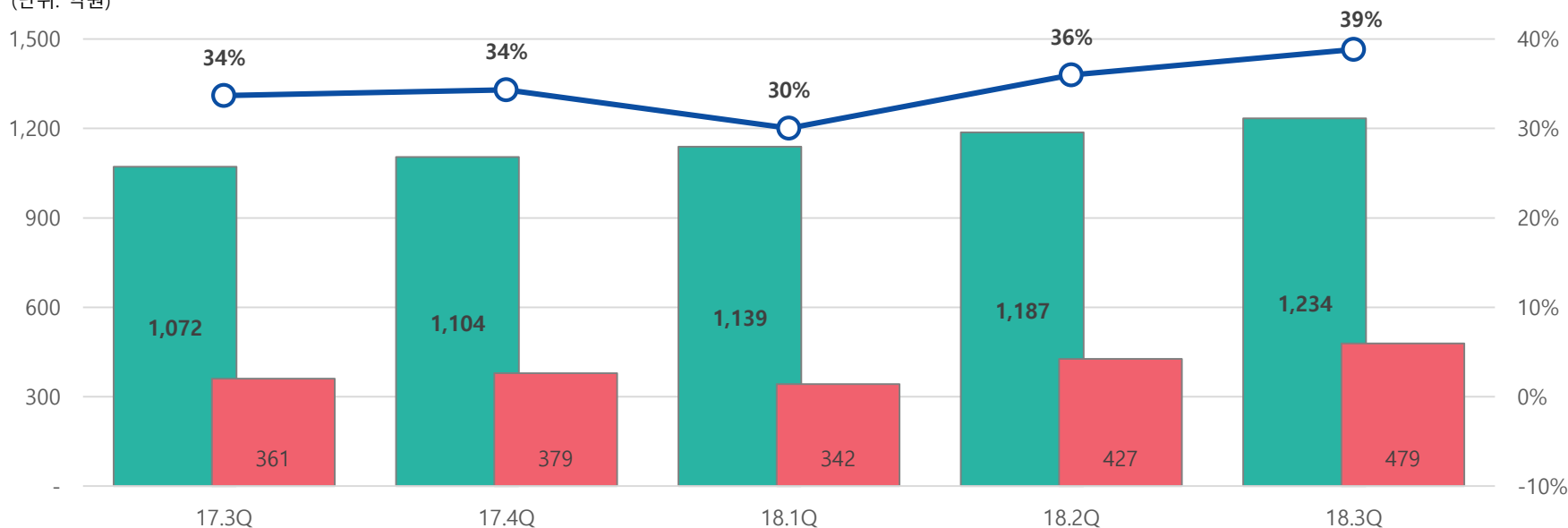
1. 경영 실적(연결): 요약



- '18년 3분기 **영업수익은 사상 최고치인 Y/Y 15.1% 증가한 1,234억원**을 시현함
- Ebitda는 Y/Y 32.6% 증가한 479억원 (Margin 39%). **영업이익은 Y/Y 42.1% 증가한 392억원** (Margin 32%)

분기별 영업수익, EBITDA

(단위: 억원)



주1) 18.1Q 마케팅 비용 약 200억원 사용

■ 영업수익 ■ EBITDA — EBITDA %

	17.3Q	18.2Q	18.3Q	Y/Y	Q/Q
영업수익	1,072억원	1,187억원	1,234억원	15.1% ↑	4.0% ↑
영업이익	276억원	345억원	392억원(31.8%)	42.1% ↑	13.8% ↑
EBITDA	361억원	427억원	479억원(38.8%)	32.6% ↑	12.2% ↑

1. 경영 실적(연결): 손익 분석



- 소셜카지노 시장 비수기(3Q 여름 시즌, 시장 전체 Q/Q 0.4% 성장)임에도, 견조한 성장세 유지
- 지속적인 비용 효율화(마케팅, 로열티 등)를 통해서 Margin 극대화 **(전년동기 대비 영업이익률 6.1% 개선)**

18년 3분기 실적 (연결)

(단위: 억원)

구분	18.3Q	%	18.2Q	17.3Q	Y-Y	Y/Y	Q-Q	Q/Q	비고
영업수익	1,233.7	100.0%	1,186.8	1072.0	161.7	15.1%	46.9	4.0%	3분기 평균 환율 1,122원 4분기 평균 환율 1,130원 수준
영업비용	841.3	68.2%	841.9	795.9	45.4	5.7%	-0.6	-0.1%	
플랫폼	366.6	29.7%	353.7	321.6	45.0	14.0%	12.9	3.6%	
마케팅비	133.4	10.8%	152.8	133.3	0.1	0.1%	-19.4	-12.7%	마케팅 효율화 지속
Royalty	45.2	3.7%	46.8	53.9	-8.7	-16.1%	-1.6	-3.4%	DDC 內 DUC 슬롯매출 비중 증가
감가상각비	86.8	7.0%	81.6	81.6	5.2	6.4%	5.2	6.4%	환율 증가 등 영향
인건비	155.4	12.6%	131.1	138.7	16.7	12.0%	24.3	18.5%	자회사 일회성 성과급 10억 발생
기타	53.9	4.4%	75.9	66.8	-12.9	-19.3%	-22.0	-29.0%	
영업이익	392.4	31.8%	344.9	276.1	116.3	42.1%	47.5	13.8%	
EBITDA	479.2	38.8%	427.0	361.4	117.8	32.6%	52.2	12.2%	

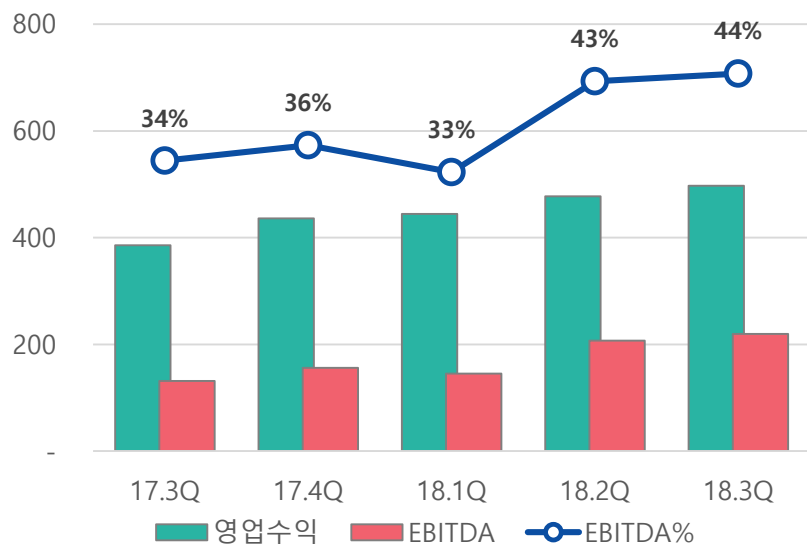
1. 경영 실적(별도): DUG, DDI 요약



- DUG는 Y/Y 기준 **영업수익 29% 증가한 497억원**. **영업이익 72% 증가한 218억원** 시현 (Op Margin 44%)
- DDI는 영업수익 9% 증가한 749억원. 영업이익 25% 증가한 199억원 시현 (Op%는 27%, Ebitda%는 38%)

DUG

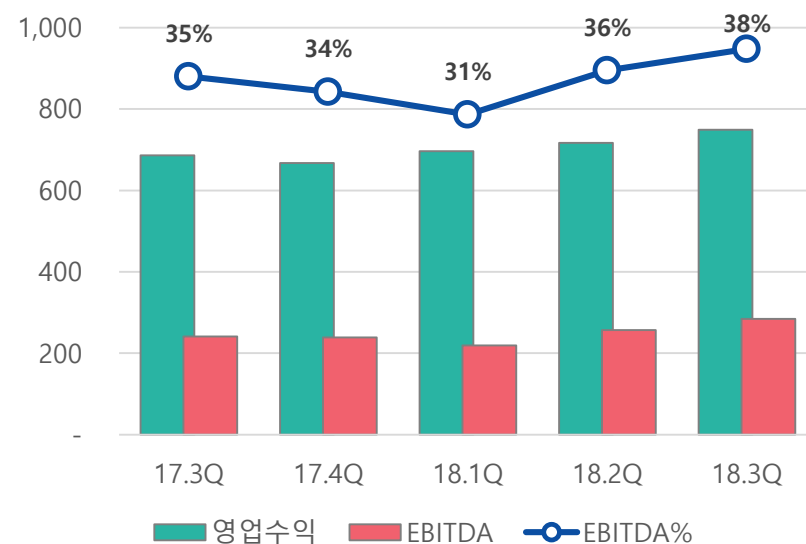
(단위: 억원)



	18.3Q	Y/Y	Q/Q
영업수익	497억원	29.0% ↑	4.0% ↑
영업이익	218억원	72.4% ↑	6.2% ↑
EBITDA	219억원	67.2% ↑	6.0% ↑

DDI

(단위: 억원)



	18.3Q	Y/Y	Q/Q
영업수익	749억원	9.1% ↑	4.5% ↑
영업이익*	199억원	24.8% ↑	12.7% ↑
EBITDA	284억원	17.7% ↑	10.6% ↑

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

1. 경영 실적(별도): DUG 손익 분석



- 주력 게임인 DUC의 성장 외에, DDC에 제공하는 DUC 슬롯 로열티가 확대되며 TOP LINE 증가
- 마케팅비를 지속적으로 감축하며, 영업수익 대비 12% 수준 집행. **영업이익 사상 최고치인 218억원.**

18년 3분기 DUG 실적 (별도)

(단위: 억원)

구분	18.3Q	%	18.2Q	17.3Q	Y-Y	Y/Y	Q-Q	Q/Q	비고
영업수익	497.1	100.0%	477.8	385.4	111.7	29.0%	19.3	4.0%	
DUC	448.0	90.1%	428.5	354.8	93.2	26.3%	19.5	4.6%	
Take5	30.4	6.1%	32.2	24.8	5.6	22.6%	-1.8	-5.6%	
기타 게임	6.7	1.3%	9.5	5.9	0.8	13.6%	-2.8	-29.5%	
로열티	12.0	2.4%	7.6	0.0	12.0		4.4	57.9%	DDC로부터 슬롯 IP 로열티 수령
영업비용	279.5	56.2%	272.9	259.2	20.3	7.8%	6.6	2.4%	
플랫폼	144.8	29.1%	140.6	115.6	29.2	25.3%	4.2	3.0%	
마케팅비	61.5	12.4%	67.4	66.0	-4.5	-6.8%	-5.9	-8.8%	마케팅 효율화 지속
인건비	54.6	11.0%	48.3	40.2	14.4	35.8%	6.3	13.0%	
기타	18.6	3.7%	16.6	37.4	-18.8	-50.3%	2.0	12.0%	
영업이익	217.6	43.8%	204.9	126.2	91.4	72.4%	12.7	6.2%	
EBITDA	219.4	44.1%	207	131.2	88.2	67.2%	12.4	6.0%	

1. 경영 실적(별도): DDI 손익 분석



- 주력 게임인 DDC의 성장으로, 영업수익이 Y/Y 9.1% 증가한 749억원 실현
- 마케팅비 효율화로 영업이익은 Y/Y 25% 증가한 199억원 달성(Margin 27%), Ebitda는 284억원(Margin 38%)

18년 3분기 DDI 실적 (별도)

(단위: 억원)

구분	18.3Q	%	18.2Q	17.3Q	Y-Y	Y/Y	Q-Q	Q/Q	비고
영업수익	748.8	100.0%	716.8	686.6	62.2	9.1%	32.0	4.5%	
DDC	726.6	97.0%	695.0	685.7	40.9	6.0%	31.6	4.5%	18.2Q 리뉴얼 완료
DDC Classic	6.4	0.9%	4.9	0.9	5.5	611.1%	1.5	30.6%	17.3Q 신규 런칭
Ellen	14.5	1.9%	16.9	0	14.5		-2.4	-14.2%	17.3Q 신규 런칭
FortKnox	1.3	0.2%	0.0	0	1.3		1.3		18.3Q 신규 런칭
영업비용	549.4	73.4%	539.9	526.8	22.6	4.3%	9.5	1.8%	
플랫폼	221.8	29.6%	213.2	203.7	18.1	8.9%	8.6	4.0%	
마케팅비	71.1	9.5%	85.3	67.3	3.8	5.6%	-14.2	-16.6%	마케팅 효율화 지속
Royalty	63.0	8.4%	60.5	53.9	9.1	16.9%	2.5	4.1%	
감가상각비	84.7	11.3%	79.9	81.6	3.1	3.8%	4.8	6.0%	
인건비	62.7	8.4%	57.3	77.7	-15.0	-19.3%	5.4	9.4%	
기타	46.1	6.2%	43.3	42.6	3.5	8.2%	2.8	6.5%	
영업이익	199.4	26.6%	176.9	159.8	39.6	24.8%	22.5	12.7%	
EBITDA	284.2	38.0%	256.9	241.5	42.7	17.7%	27.3	10.6%	

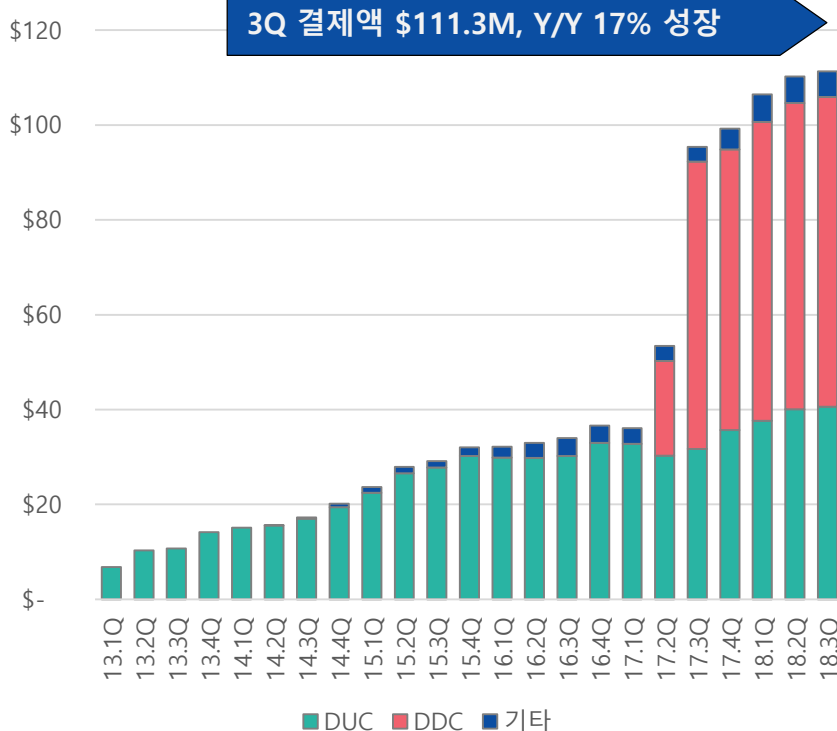
2. 게임 실적: 전체 결제액



- 3분기 전체 결제액은 Y/Y 17% 성장하여, 분기 사상 최고 결제액인 \$111.3M 달성
- DUC가 Y/Y 28% 성장한 \$41M, DDC가 Y/Y 7.9% 성장한 \$65M 기록. 각 게임의 모바일 부문이 성장 주도

분기별 결제액 성장

(단위: 백만 달러)



* 참조: 주요 게임별 결제액 비중: DDC 58.7%, DUC 36.5%, 기타 4.8%

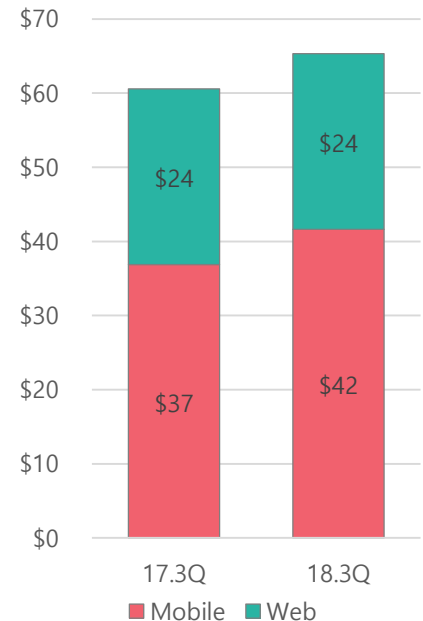
DUC 결제액

(단위: 백만 달러)



DDC 결제액

(단위: 백만 달러)



Y/Y	전체	Web	Mobile
DUC	28.0%	12.9% ↑	35.2% ↑
DDC	7.9%	0.1% ↑	12.9% ↑

2. 게임 실적: DDC 리뉴얼 이후 결제 추이

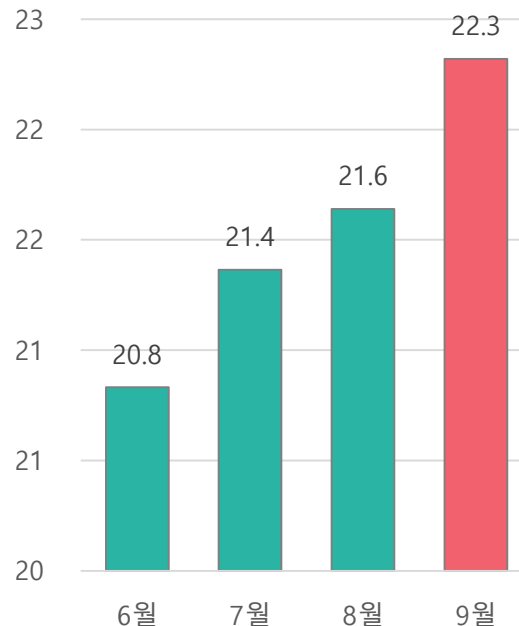
- 지난 6월말 DDC 리뉴얼 이후 결제액은 지속적 상승 추세. 9월 결제는 6월 대비 7.2% 증가한 \$22.3M 달성
- 'VIP 콘텐츠' 등의 도입으로 플레이시간 및 평균베팅액 증가하며, ARPPU(결제자평균결제액)의 성장 추세

DDC 신규 업데이트 내용

①		1. VIP Room - 평균베팅액 상승 - ARPPU 증가
②		2. 멤버십 - Royalty 상승 - DAU 증가
③		3. 개인화 오퍼 - 비세일 기간 내 결제액 상승 - PUR 증가
④		4. 잭팟 해피 아워 - 플레이 시간 증가 - 평균베팅액 상승

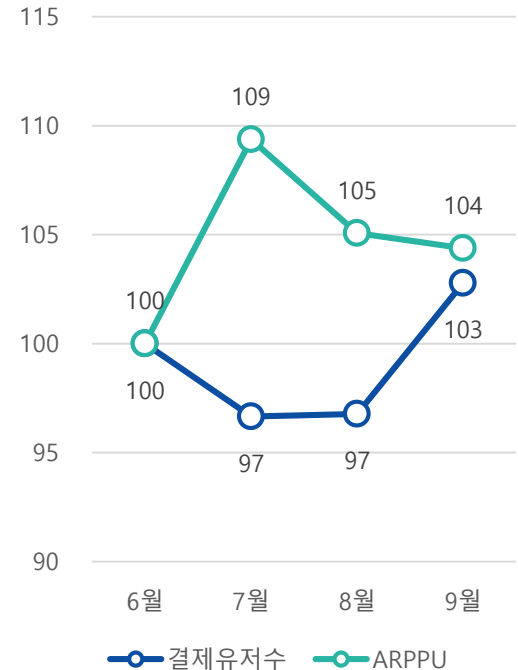
DDC 월간 결제액

(단위: 백만 달러)



결제 유저수, ARPPU 추이

(단위: 6월 평균 지표: 100)

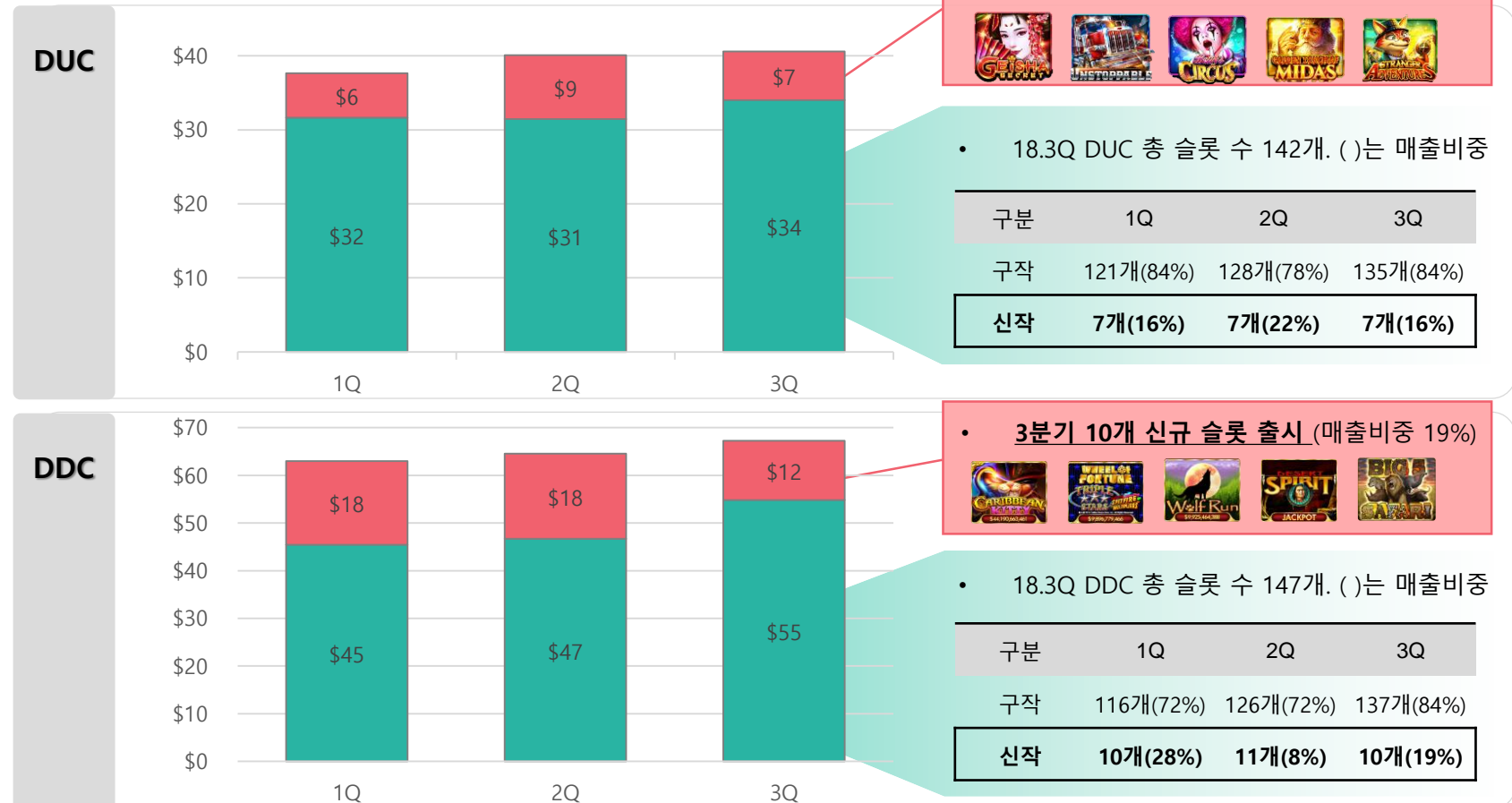


2. 게임 실적: DUC, DDC 신규 슬롯 출시 현황

- 3분기 DUC, DDC는 각각 **신규 슬롯 7개, 10개를 출시**하여 매출 비중 16~19% 수준 기여
- 기존 슬롯의 결제액 증가와 더불어 매분기 신규 슬롯의 출시로 전체 결제액 상승 (**게임의 플랫폼화 진행중**)

게임별 신규 슬롯 비중

(단위: 백만 달러)

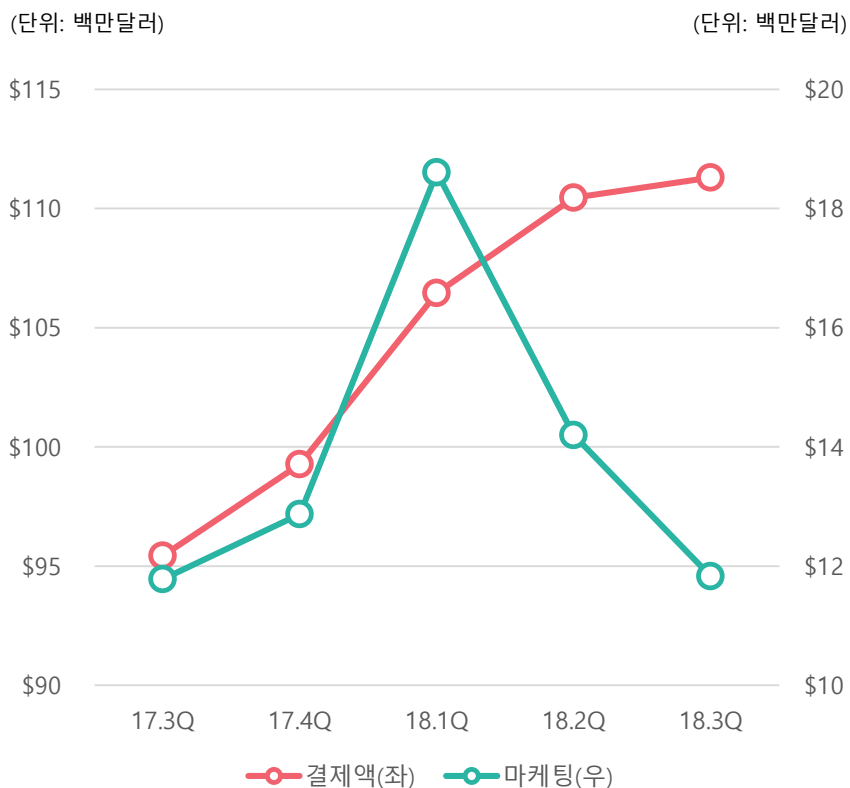


2. 게임 실적: 마케팅 추이 및 결제액 현황

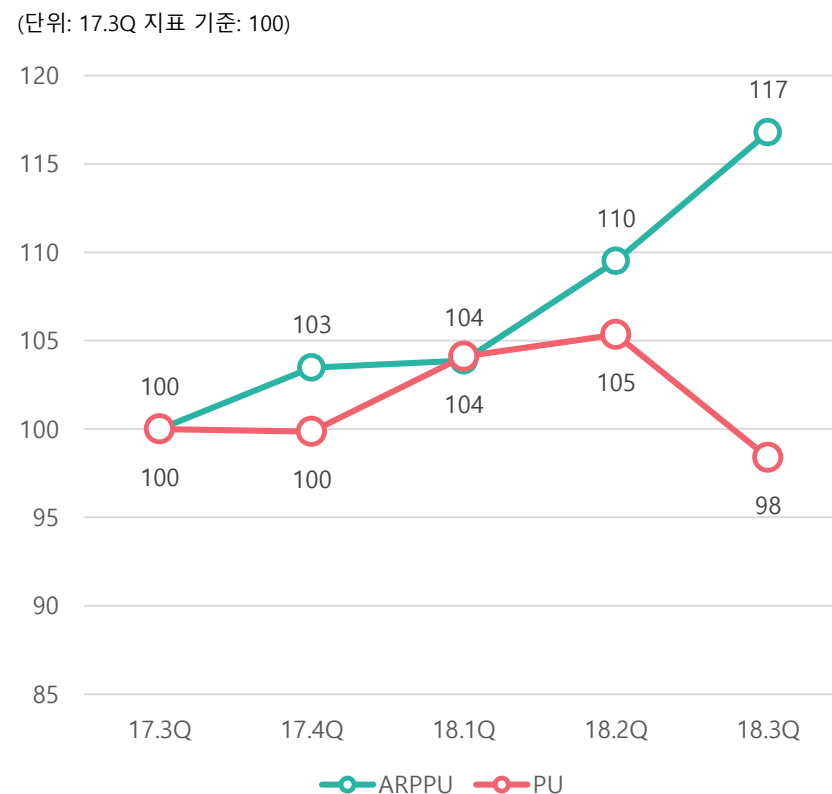


- 분기별 마케팅 비용은 감소하는데 반해, 결제액은 상승하며 **이익 확대 가속화 中**
- 기존 사용자 중심의 지표 개선(유료결제자전환율, 결제횟수, 결제액 등)을 통한 TOP LINE 성장 드라이브

마케팅 비용 및 결제액 추이 (연결 기준)



PU 및 ARPPU 추이 (DUC, DDC 합산) * 17.3Q 100 기준



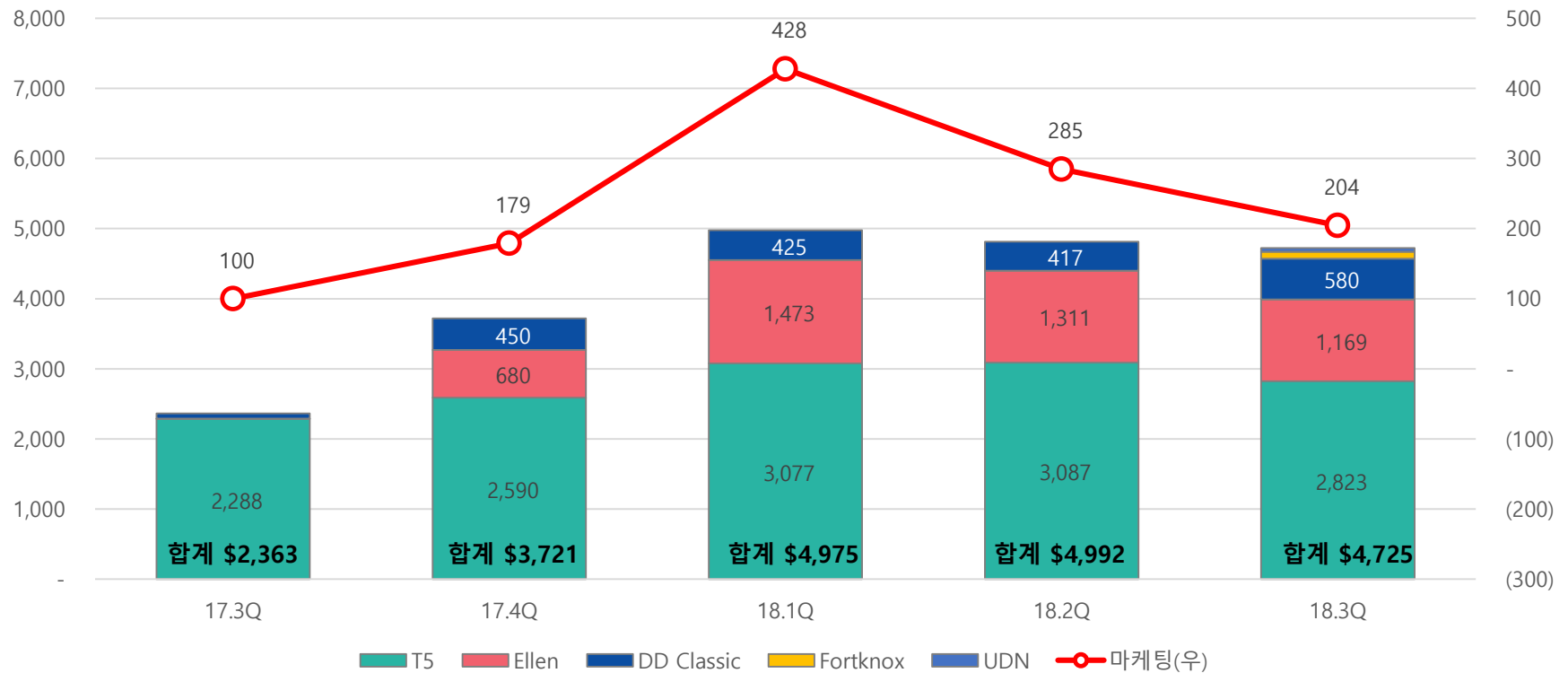
2. 게임 실적: 신규게임 마케팅 및 결제액 현황

- 기존 유저 STACK이 작은 신규 게임의 경우, 마케팅 감소에 따라 매출 둔화세 (DD Classic은 성장)
- 게임 고도화를 통한 마케팅 효율 제고 추진중. 3분기 중 출시된 'DDC FortKnox'의 결제 기여 시작

분기별 신규 게임 결제액 및 마케팅 비용 추이

(단위: 천달러)

(단위: 17.3Q 마케팅 금액 기준: 100)

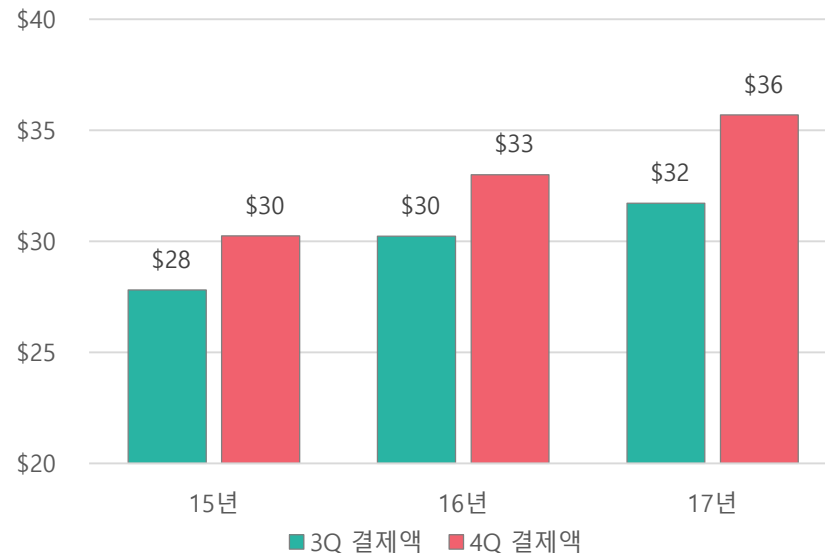


3. 4분기 추진 사항: 성수기 효과 극대화 (시즌 이벤트)

- 4분기는 소셜카지노 시장 최대 성수기로, 최근 3년 Q/Q 평균 10.1% 성장함
- Halloween(10월), Thanks giving(11월), Christmas(12월), New year(12월) 시즌 이벤트 효과 극대화 예정

연도별 4분기 성장률 (Q/Q) * DUC 기준

(단위: 백만 달러)



연도	Q-Q	Q/Q
15년	\$2,435,538 ↑	8.8% ↑
16년	\$2,767,700 ↑	9.2% ↑
17년	\$3,973,371 ↑	12.5% ↑
3년 평균		10.1% ↑

4분기 주요 시즌 이벤트 (할인 이벤트)

10월: Halloween

작년 4분기 일평균 결제액 대비
할로윈 이벤트: 13.6% 증가

11월: Thanks giving

작년 4분기 일평균 결제액 대비
추수감사절 이벤트: 13.3% 증가

12월: Christmas

작년 4분기 일평균 결제액 대비
크리스마스 이벤트: 26.6% 증가

12월: New Year

작년 4분기 일평균 결제액 대비
신년 이벤트: 20.6% 증가

3. 4분기 추진 사항: DUC 內 ELLEN 슬롯 출시(11/1)

- 엘런 IP 파워를 활용한 **유저 모객 극대화** 및 DUC 경쟁력을 통한 **신규 유저 LOCK-IN 전략**
- 'Ellen Slots Grand OPEN in DUC' 출시 완료(11/1). 향후 '엘런쇼', '엘런앱' 연계 마케팅 예정

엘런 IP DUC 내 신규 런칭



진행 경과 및 출시 계획

- 11월 1일: 엘런 슬롯의 DUC 게임 런칭 완료
- 추진배경
 - 엘런 IP 파워를 활용한 마케팅 효과 극대화
- 기대효과
 - 엘런 팬 들의 DUC 유입을 통한 유저 볼륨 확대
 - 엘런 팬 Lock-In을 통한 DUC 매출 증진 기대
 - 향후 크로스 프로모션 등을 통한 엘런앱과 시너지

[참고] 엘런쇼 광고를 통한 엘런앱 프로모션 History

→ 지난 11월, 3월 두 차례 광고 진행 시
다운로드 미국 전체 게임 1위(8만) 기록

3. 4분기 추진 사항: DDI 內 신규게임 서비스 고도화

- (엘런앱) **지난 10월 FB 런칭 완료**. 현재 피쳐링 통한 유저 모객 중. **4분기中 출시 1주년 기념 엘런쇼 홍보 예정**
- (DD 클래식, DD FK) 4분기 성수기 시즌 프로모션 진행 및 슬롯 라이브러리 확장 예정

게임별 4분기 계획

Ellen's Road to Riche\$



- Facebook 플랫폼 런칭 (10월)
 - BGL(무료 추천앱) 광고 진행중
- 1주년 기념 TV쇼 연계 홍보 (11월)
- 시즌별 프로모션/세일 운영

10월 27일 iOS 카지노게임
최고 매출 순위 45위 달성

DoubleDown Classic



- 2주 간격 신규 슬롯 런칭
- 시즌별 프로모션/세일 운영

10월 19일 iOS 카지노게임
최고 매출 순위 46위 달성

DoubleDown FortKnox



- Google 플랫폼 런칭(11월)
- Classic 인기 슬롯 런칭
- 시즌별 프로모션/세일 운영

9월 29일 iOS 카지노게임
최고 매출 순위 71위 달성

3. 4분기 추진 사항: 아시아 시장 공략 (더블포춘슬롯)

- DFS 글로벌(영어버전)은 10월 25일 글로벌 출시 완료(안드로이드). 현재 앱 안정화 및 고도화 진행중.
- DFS 대만빌드(번체버전)는 4분기 현지 업체와 마케팅 관련 계약 예정. 19년 1분기 현지 시장 출시 예정

더블포춘슬롯 (DFS)



진행 경과 및 출시 계획

- DFS 글로벌 빌드: 10월 25일 글로벌 런칭 완료
 - (테마) 중국 스타일의 UI 및 슬롯 구성
 - (타겟) 아시아 향을 좋아하는 전세계인
- DFS 글로벌 빌드: 앱 안정화 단계 이후 계획
 - (업데이트) 1주 간격의 신규 슬롯 런칭
 - (마케팅) 초기 마케팅 테스트 진행 계획

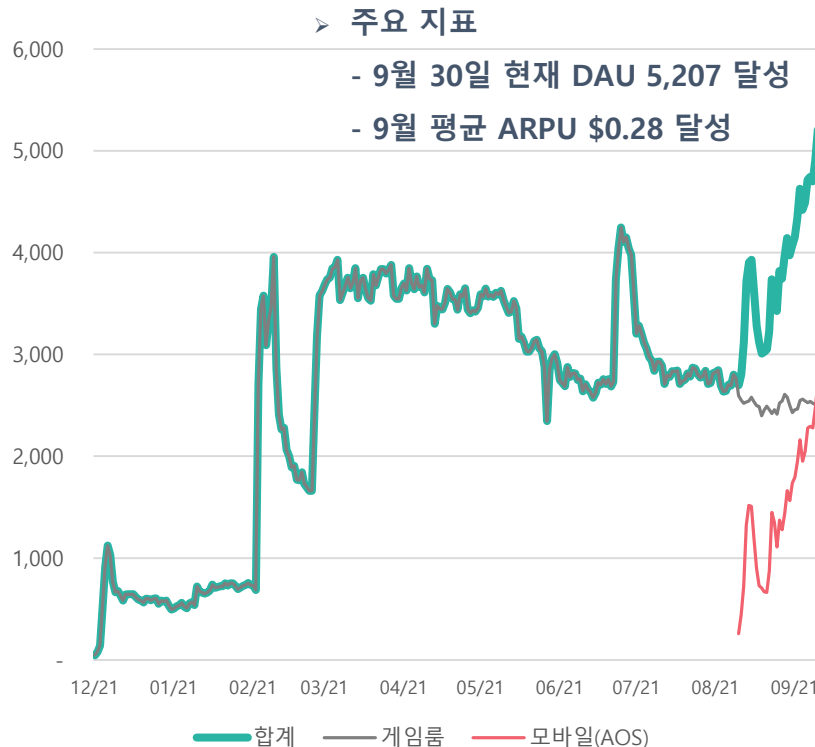
진행 경과 및 출시 계획

- DFS 대만전용빌드: 4분기 개발완료 예정
 - (계약) 대만 선두권 퍼블리셔와 현지사업 협의 중
 - (현지화) 4분기 내 계약 완료 및 현지화 작업 예정
 - (출시) 19.1분기 대만 전용 빌드 출시 예정

3. 4분기 추진 사항: 언데드네이션 정식 서비스 개시

- 언데드네이션은 3분기 모바일 출시 완료. 바이럴 마케팅(무료)을 통해 DAU 및 결제 지표 상승 중
- 4분기 유료 마케팅 집행을 통한 정식 서비스 개시. 마케팅 ROI 전략은 카지노 장르와 동일(점진적 확대 예상)

언데드네이션 DAU 추이



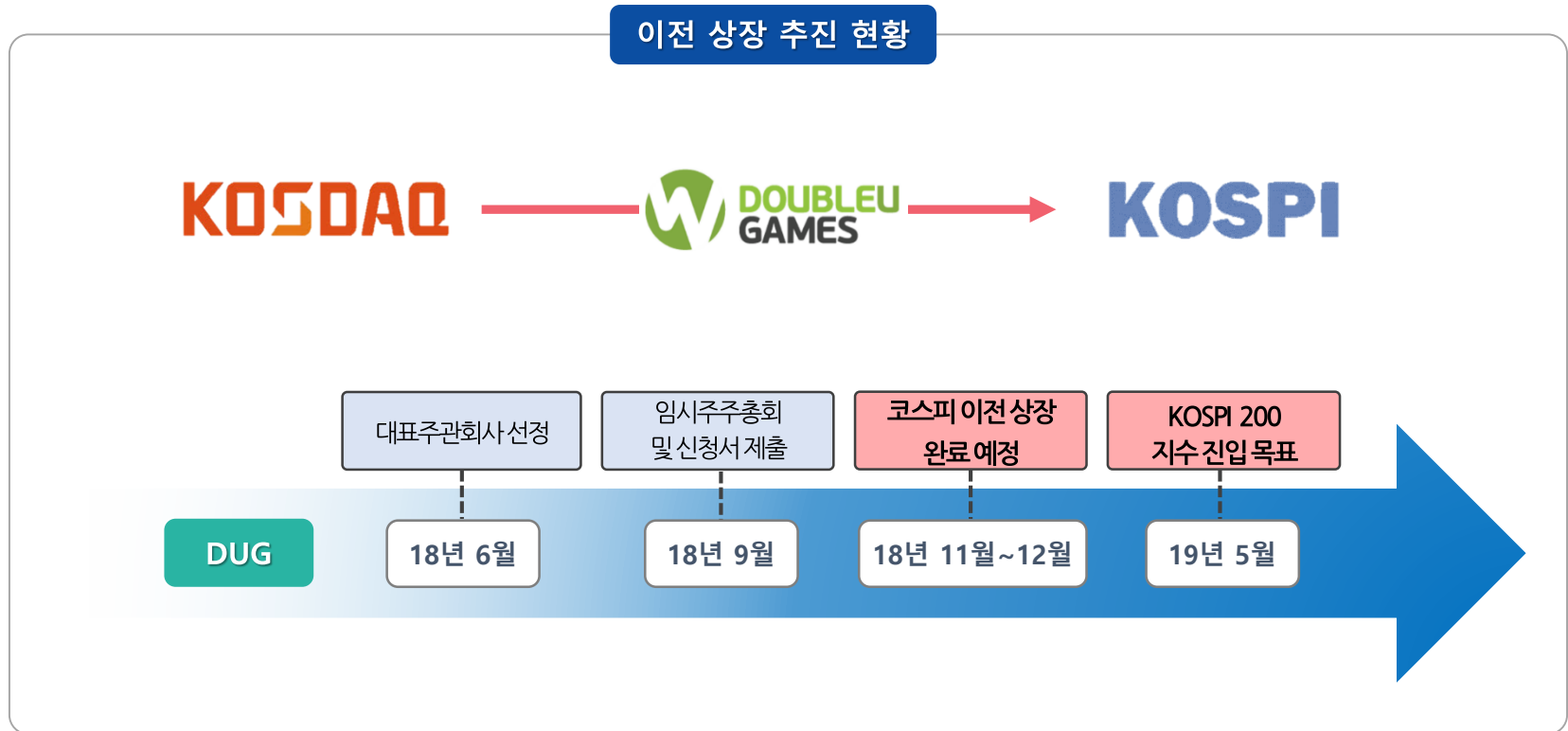
진행 경과 및 출시 계획



- 모바일 소프트런칭 완료 (2018년 8월 30일)
 - 지역: 북미, 유럽, 동남아시아 중심
- 모바일 서비스 및 콘텐츠 고도화 계획
 - BM 모델 고도화 및 핵심 콘텐츠 업데이트 예정
 - 할로윈, 크리스마스 시즌 이벤트 예정
 - 유료 모바일 테스트 마케팅 예정

3. 4분기 추진 사항: 이전 상장

- DUG 유가증권시장 이전상장을 위한 심사 진행 중. 연내(11월말~12월초) 완료 예정.
- 2019년도 KOSPI200 정기 편입 (19.5월) 기대 중.



연결 손익계산서

18년 3분기: 연결 손익계산서

(단위: 억원)

구분	17 1Q	17 2Q	17 3Q	17 4Q	17 4Q 누적	18 1Q	18 2Q	18 3Q	18 3Q 누적
영업수익	414	604	1,072	1,104	3,193	1,139	1,187	1,234	3,560
영업비용	246	528	796	814	2,383	879	842	841	2,562
플랫폼	124	181	322	322	949	342	354	367	1,062
마케팅비	50	88	133	143	414	200	153	133	486
주식보상비용	5	4	4	1	13	1	0	-	1
Royalty	-	19	54	55	127	53	47	45	146
감가상각비	1	26	82	88	197	81	82	87	250
인건비 등	66	103	202	205	576	202	206	209	618
1회성비용(M&A)	-	107	-	-	107	0	0	-	0
영업이익	168	76	276	290	810	260	345	392	998
EBITDA	174	106	361	379	1,020	342	427	479	1,249
영업외수익	15	67	38	(66)	55	11	132	-11	132
금융	12	14	10	2	30	1	1	3	6
외화 등	3	53	29	(68)	25	10	131	-14	127
영업외비용	60	89	93	239	482	97	71	91	259
금융	-	97	90	84	263	78	79	77	234
외화 등	59	(7)	2	153	207	17	-8	4	13
기타	1	(1)	1	2	11	2	1	10	13
지분법손익	-	-	-	-	-	-	-	-	0
세전이익	123	54	221	(15)	383	175	406	290	870
법인세비용	8	(8)	75	(47)	27	37	76	53	166
당기순이익	114	62	148	32	356	138	330	237	704
지배기업	111	62	148	32	353	138	330	237	704
소수지분	3	-	-	-	3	-	-	-	-
영업이익율	40.5%	12.6%	25.8%	26.3%	25.4%	22.8%	29.1%	31.8%	28.0%
EBITDA %	42.0%	17.5%	33.7%	34.3%	35.3%	30.0%	36.0%	38.8%	35.1%

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

게임별 결제액 현황



게임별 결제액

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