

DoubleU Games

소셜 카지노 전문개발사 더블유게임즈

2018년 2분기 경영실적보고서



| Disclaimer

본 자료는 2018년 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

실적 및 Key Points 요약

Chapter 2 사업 부문 주요 이슈

DDC 리뉴얼, DUC 성장, 마케팅효율화

Chapter 3 신규 사업

신규 게임 라인업 및 앨런 IP

Chapter 4 영업 외 부문 주요 이슈

이전 상장 및 T8G 상장

Appendix Statement

재무제표 요약 및 게임별 결제액 현황

1) 분기별 그룹 전체 결제액 및 매출 추이

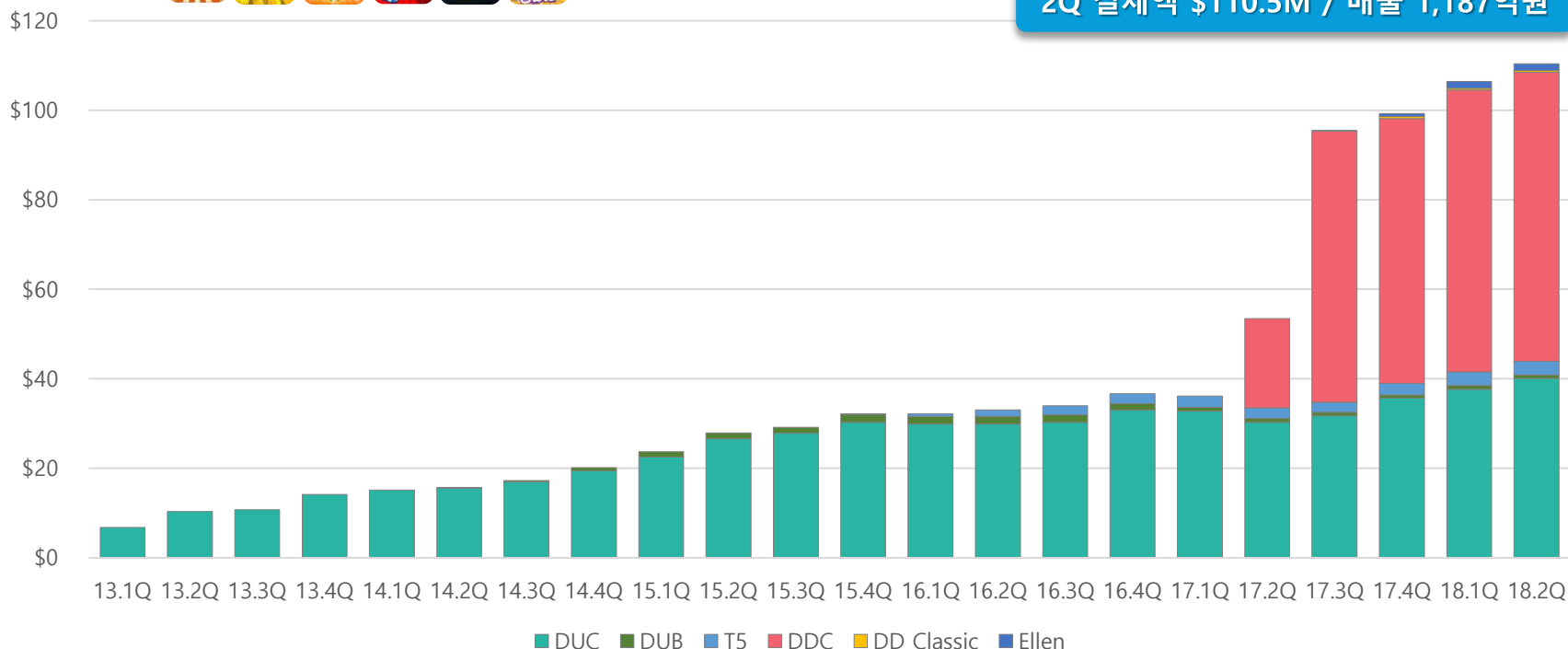
- 2분기 결제액은 **Y/Y 106.2%, Q/Q 3.8% 증가한 1.1억불 달성** (vs 전체 시장 Y/Y 19.1%, Q/Q 2.5%)
- 매출은 Y/Y 96.5%, Q/Q 4.2% 증가한 1,187억원 시현 (참조: 2Q 평균환율 1079원, Q/Q 0.58% 증가)

분기별 결제액 성장

(단위: 백만 달러)



2Q 결제액 \$110.5M / 매출 1,187억원



2) 주요 게임별 최근 4주 결제 추이 - 더블유카지노

- (전체) 4주 결제액 지속 상승하며 13M 고점 기록. 2분기 결제액 Y/Y 32.5%, Q/Q 6.5% 성장
- (모바일) 모바일 결제 비중 70% 돌파(70.9%). 모바일 결제액 Y/Y 44.5%, Q/Q 8.5% 성장

전체 최근 4주 결제액 추세



(단위: 천달러)



플랫폼별 최근 4주 결제 추세



(단위: 천달러)



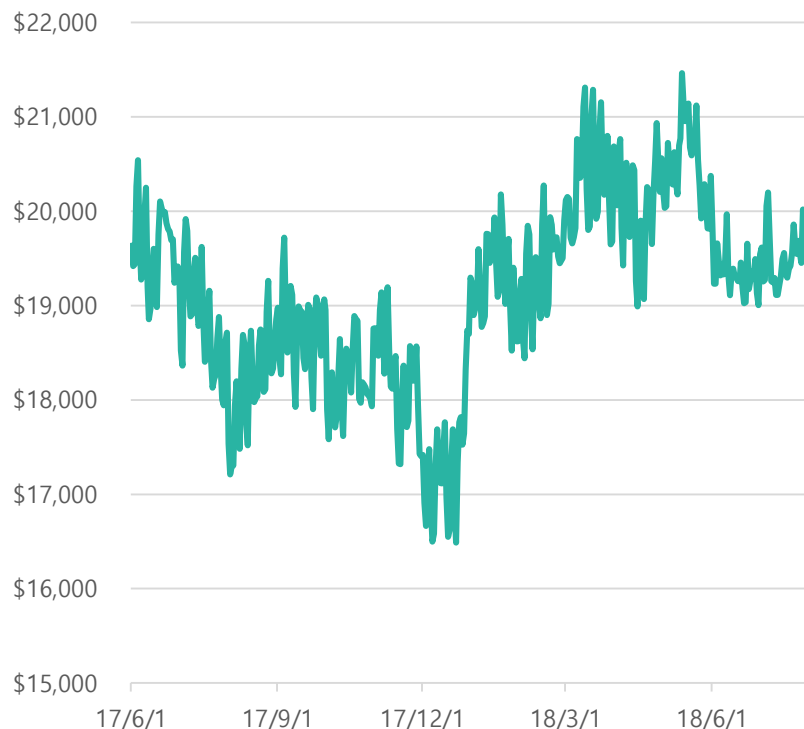
3) 주요 게임별 최근 4주 결제 추이 - 더블다운카지노

- (전체) 4주 결제액 상승하며 21.5M 고점 기록. 2분기 결제액 Y/Y 1.9%, Q/Q 2.5% 성장
- (모바일) 모바일 결제 비중 62% 수준. 모바일 결제액 Y/Y 3.6%, Q/Q 2.2% 성장

전체 최근 4주 결제액 추세



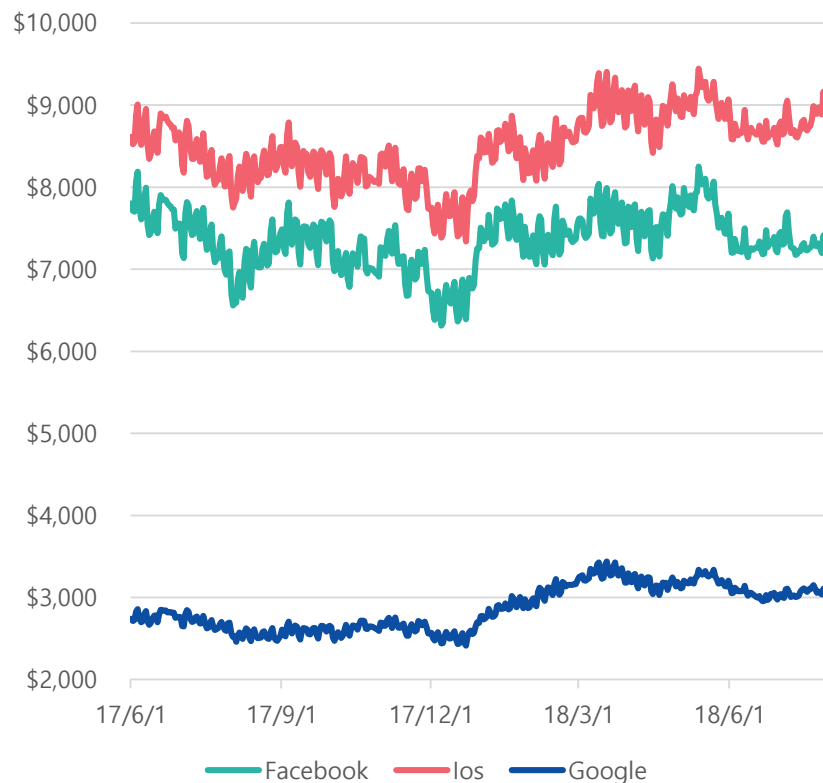
(단위: 천달러)



플랫폼별 최근 4주 결제 추세



(단위: 천달러)



4) DUG 별도 재무제표

- 매출액 Y/Y 26% 증가한 478억원 시현. 영업이익 Y/Y 33% 증가한 205억원 달성(영업이익률 42.9%)
- 비수기인 임에도 TOP-LINE의 강한 성장(시장 대비 +4.9%) 및 마케팅비 감축으로 영업이익 극대화

DUG 18년 2분기 실적 (별도 기준)

(단위: 백만원)

구분	18.2Q	%	18.1Q	17.2Q	Y-Y	Y/Y	Q-Q	Q/Q	비고
영업수익	47,775	100.0%	44,479	37,806	9,969	26.4%	3,296	7.4%	
영업비용	27,286	57.1%	30,199	22,368	4,918	22.0%	-2,913	-9.6%	
플랫폼	14,059	29.4%	13,478	11,342	2,717	24.0%	581	4.3%	
마케팅비	6,739	14.1%	10,042	5,039	1,700	33.7%	-3,303	-32.9%	비수기 마케팅비 감축 효과
인건비	4,830	10.1%	4,691	2,599	2,231	85.8%	139	3.0%	
기타	1,658	3.5%	1,988	3,388	-1,730	-51.1%	-330	-16.6%	
영업이익	20,489	42.9%	14,280	15,438	5,051	32.7%	6,209	43.5%	
EBITDA	20,696	43.3%	14,530	15,928	4,768	29.9%	6,166	42.4%	

5) DDI 별도 재무제표

- 매출액 Q/Q 3% 증가한 717억원 시현. EBITDA는 Q/Q 17% 증가한 257억원 달성 (이익률 36%)
- 비수기 임에도 TOP-LINE의 견조한 성장(시장 대비 +0.5%) 및 마케팅비 감축으로 마진 극대화

DDI 18년 2분기 실적 (별도 기준)

(단위: 백만원)

구분	18.2Q	%	18.1Q	17.2Q	Y-Y	Y/Y	Q-Q	Q/Q	비고
영업수익	71,689	100.0%	69,631	22,574	49,115	217.6%	2,058	3.0%	
영업비용	53,992	75.3%	55,685	18,755	35,237	187.9%	-1,692	-3.0%	
플랫폼	21,328	29.8%	20,691	6,444	14,884	231.0%	637	3.1%	
마케팅비	8,538	11.9%	9,938	3,774	4,764	126.2%	-1,401	-14.1%	비수기 마케팅비 감축 효과
Royalty	6,056	8.4%	5,345	1,881	4,175	222.0%	711	13.3%	
감가상각비	7,997	11.2%	7,963	2,739	5,258	192.0%	34	0.4%	
인건비	5,738	8.0%	6,721	2,089	3,649	174.7%	-983	-14.6%	1분기 7억원 퇴직위로금 인식
기타	4,336	6.0%	5,026	1,828	2,508	137.2%	-690	-13.7%	AWS 비용 -3억, 외주 용역비 -7억
영업이익	17,697	24.7%	13,947	3,820	13,877	363.3%	3,751	26.9%	
EBITDA	25,694	35.8%	21,910	6,559	19,135	291.7%	3,784	17.3%	

6) DUG 그룹 전체 연결 재무제표

- 2분기 **연결 매출액은 Y/Y 96.5%, Q/Q 4.2% 증가한 1,187억원** 달성 (제한적 환율상승 효과 반영)
- DUG 연결 기준 영업이익 345억원(이익률 29.1%), EBITDA 427억원(이익률 36%) 달성

DUG 18년 2분기 실적 (연결)

(단위: 백만원)

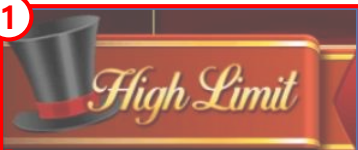
구분	18.2Q	%	18.1Q	17.2Q	Y-Y	Y/Y	Q-Q	Q/Q	비고
영업수익	118,680	100.0%	113,925	60,384	58,296	96.5%	4,755	4.2%	2Q 평균 환율 Q/Q 0.6% 증가 3Q 평균 환율 Q/Q 4% 이상 증가 추이
영업비용	84,190	70.9%	87,907	52,775	31,415	59.5%	-3,717	-4.2%	
플랫폼	35,376	29.8%	34,161	18,115	17,261	95.3%	1,215	3.6%	
마케팅비	15,281	12.9%	19,976	8,813	6,468	73.4%	-4,695	-23.5%	비수기 마케팅비 감축 효과
Royalty	4,686	3.9%	5,343	1,881	2,805	149.1%	-657	-12.3%	IGT 로열티 비중 감소 추세
감가상각비	8,168	6.9%	8,118	2,643	5,525	209.0%	50	0.6%	
인건비	13,115	11.1%	13,532	7,234	5,881	81.3%	-417	-3.1%	
기타	7,564	6.4%	6,777	3,423	4,141	121.0%	787	11.6%	
1회성비용 (M&A)	0	0.0%	0	10,666	-10,666	-100.0%	0		
영업이익	34,490	29.1%	26,018	7,609	26,881	353.3%	8,472	32.6%	
EBITDA	42,702	36.0%	34,235	10,626	32,076	301.9%	8,467	24.7%	

1) DDC 리뉴얼 효과

- 리뉴얼 완료(6/25) 이후, 의도대로 **평균배팅액(+7.6%)**과 **ARPPU(+5.1%)** 등 주요 지표 상승 국면
- 7월 이후 미국 전체 게임 순위(앱애니 기준) **상단과 하단이 점진적 상승 추세 (7/20 전체 8위 기록)**

DDC 2.0 리뉴얼 효과

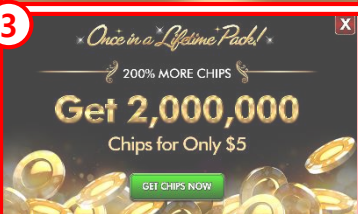
1



2



3



4



1. VIP Room

- 목표: 평균배팅액 상승
ARPPU 증가

2. 멤버십

- 목표: Royalty 상승
DAU 증가

3. 개인화 오퍼

- 목표: 비세일 기간 내
결제액 상승
PUR 증가

4. 잭팟 해피 아워

- 목표: 플레이 시간 증가
평균배팅액 상승

결과

2018년 6월 25일 기준:
이전 4주, 이후 4주 비교분석

A. 일 평균 배팅액 7.6% 상승

B. 일 평균 ARPPU 5.1% 증가

C. 100달러 이상 결제유저
2.6% 증가 (PUR 증가)

D. 일 평균 개인화 오퍼 결제
비중: 0% → 56.3% 증가

E. 플레이일수 : 2.7% 증가



2) DUC 결제액 성장 요인

- 2분기 마케팅 축소(Q/Q -33%) 및 비수기를 극복하고 DUC 결제액 **Q/Q 6.5%, Y/Y 32.5%** 성장
- 기존 유저 대상 '**기간제 오피**' 프로모션 및 '**모바일 전환**' 확대가 결제액 성장의 핵심 요인

DUC 2분기 월별 매출 현황

(단위: 백만달러)



1. (기간제 오피) 결제 후 7일동안 연속으로 접속시 Wheel Bonus를 지급하는 결제 상품

→ DUC 전체 결제의 1.8% 신규 결제액 기록



2. (빅뱅 쿠폰) 모바일에서만 구입 가능한 제품으로 일반 결제 상품보다 60%의 칩을 추가로 지급

→ 모바일 매출비중 1Q 69.6% → 2Q 70.9%

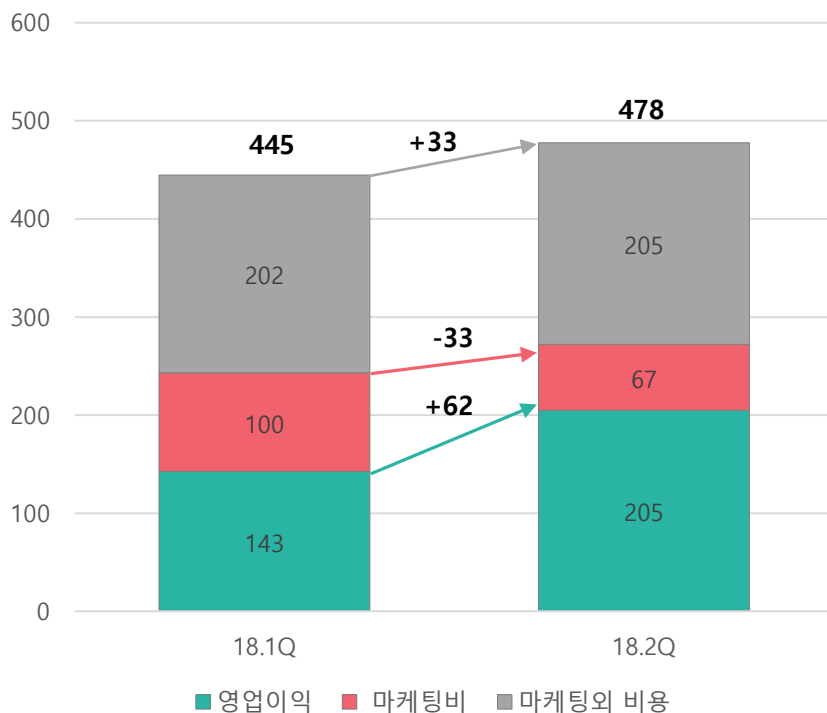


3) 마케팅비 효율화 통한 영업이익 극대화

- 매출액 상승에 따른 **영업레버리지 효과** 발생, **마케팅비 감축** 인한 **이익증가** 가속화
- 기존유저 결제 증가로 마케팅비 감축(DUG -33%, DDI -14%) 불구, 매출액 상승(DUG 7.4%, DDI 3.0%)

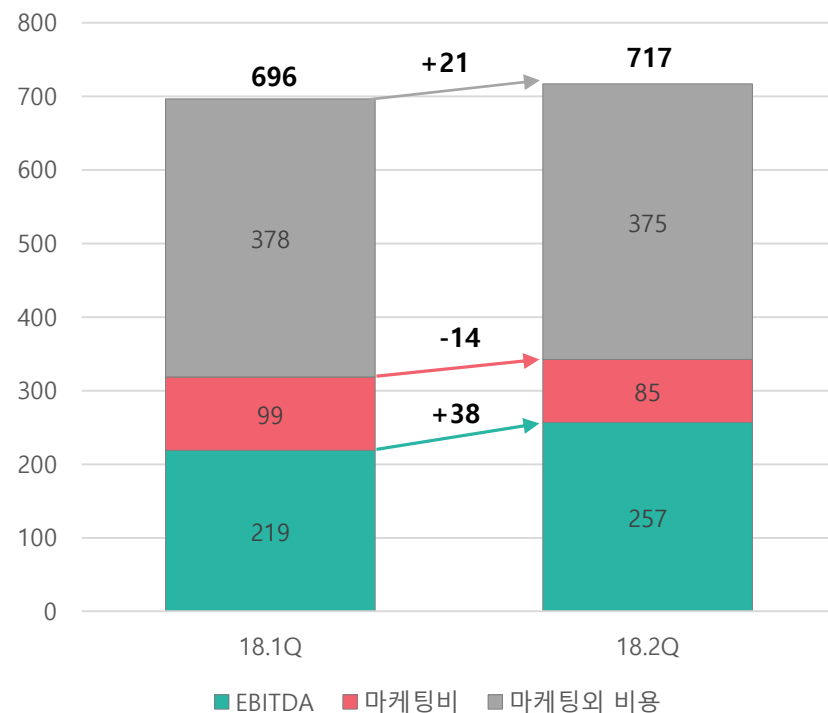
DUG 2분기 마케팅 감소 효과

(단위: 억원)



DDI 2분기 마케팅 감소 효과

(단위: 억원)



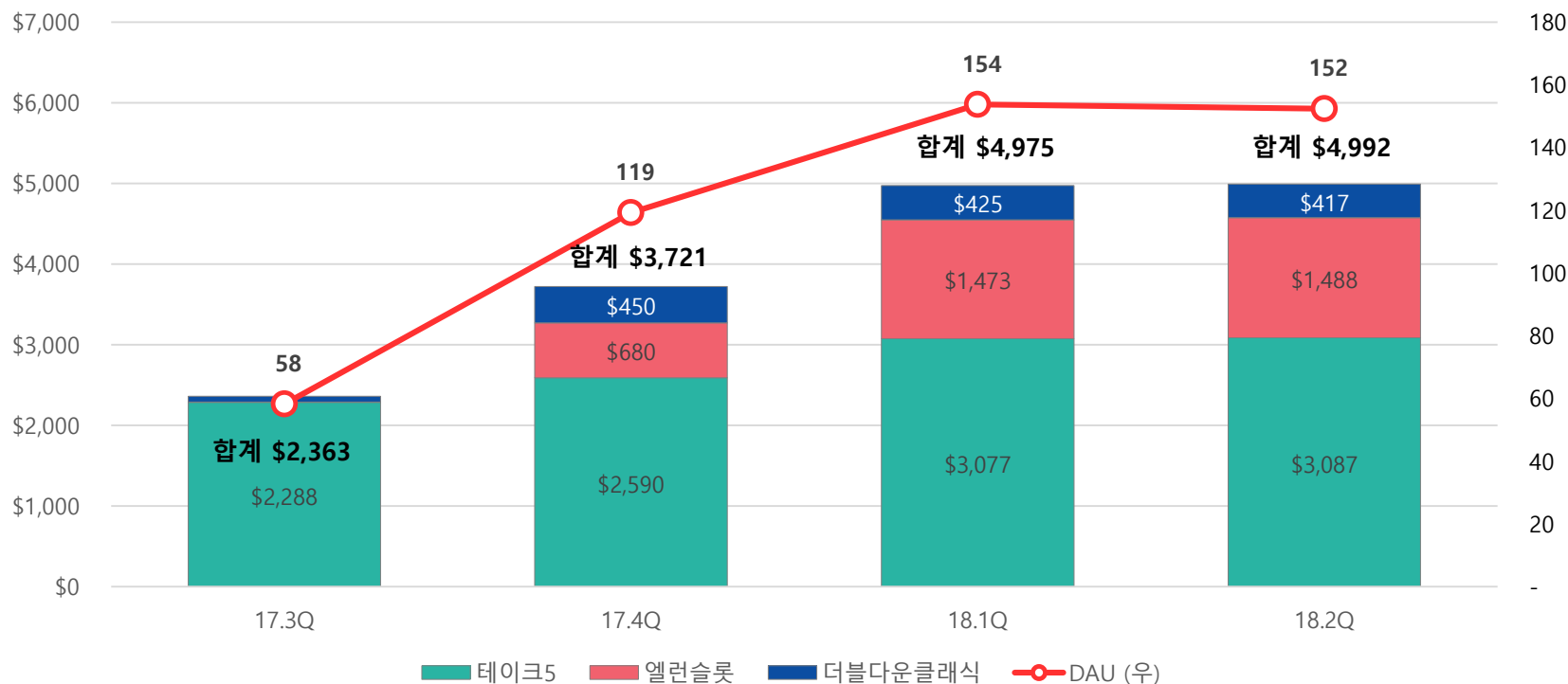
4) 신규 게임 성장 추이

- 신규게임(Take5, 엘런, DD클래식)의 **결제액은 점진적 증가 추세로 2분기 5M 기록**
- DUG 그룹 전체 결제액 대비 4.5%의 매출 비중 기록 중 (빙고 합산시 주요 게임 외 비중 5.3%)

분기별 신규 게임 매출 및 DAU 증가 추이

(단위: 천달러)

(단위: 천명)



1) 엘런 슬롯 런칭 in DUC

- 엘런 IP 파워를 활용한 **유저 모객 확대** 및 DUC 경쟁력을 통한 **신규 유저 LOCK-IN 전략**
- 오는 10월 'Ellen Slots Grand OPEN in DUC' 및 마케팅 예정. 향후 엘런앱과 시너지 기대

엘런 IP DUC 내 신규 런칭



진행 경과 및 출시 계획

- 10월 엘런 슬롯의 DUC 게임 內 오픈 예정
- 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 극대화
 - 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

2) 하반기 신작 라인업- 더블다운 포트nox 슬롯

- DDC 고급 버전(3D CURVED HD 슬롯)인 DDC FK iOS 8월 2일 글로벌 출시 완료
- Android 10월 런칭 예정. 양대 플랫폼 피처링 등을 시작으로 본격 마케팅 계획

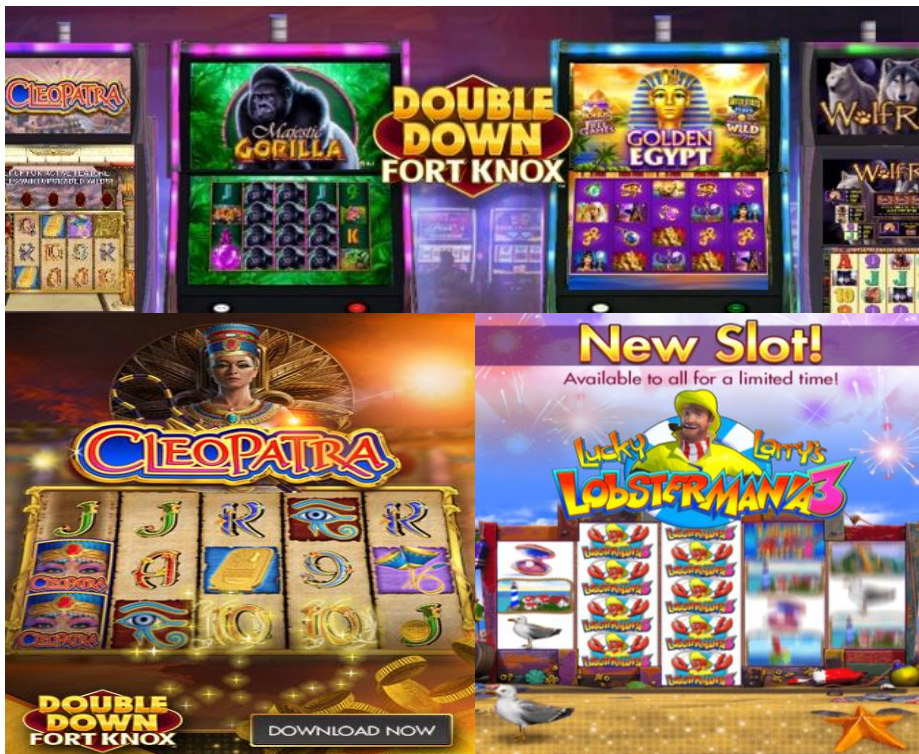
Doubledown Fort Knox

진행 경과 및 출시 계획

- iOS 글로벌 출시 완료(8/2)
 - 총 10개 슬롯 구성
- 안드로이드 10월 글로벌 출시 계획
- 하반기 서비스 운영 계획
 - 플랫폼 피쳐드 마케팅 협의 중
 - 2주 간격의 신규 슬롯 런칭

[참고] 경쟁사 HD 버전 게임 매출 현황 (앱애니 8/7 기준)

- Slotomania
 - iPad 카지노 매출 순위 HD 8위, 일반 버전 9위
- Caesars slot
 - iPad 카지노 매출 순위 HD 19위, 일반 버전 54위
- Bingo Bash
 - iPad 카지노 매출 순위 HD 15위, 일반 버전 231위



3) 하반기 신작 라인업- 더블 포춘 카지노 (아시아 向)

- DFC의 소프트 런칭(테스트) 2분기 종료, 3분기 DFC의 글로벌 정식 런칭 예정 (영어 버전)
- 대만 시장의 경우, 대만 전용 빌드 작업 中. 4분기 현지 파트너들과 대만 內 마케팅 개시 예정

아시아 소셜카지노 시장 진출 전략

진행 경과 및 출시 계획

- DFC 소프트 런칭 테스트 완료
 - (컨텐츠) 22개 슬롯 런칭 완료
 - (게임지표) 리텐션 지속 상승 추이
- DFS 9월 정식 런칭 예정 (중국 스타일 그래픽 구성)
 - (타겟) 아시아 향을 좋아하는 전세계인
 - (특징) 프로그레시브 잭팟, 행운 상자 등

[참고] 중화권 소셜카지노 게임 매출 순위 (앱애니, 8/7 기준)

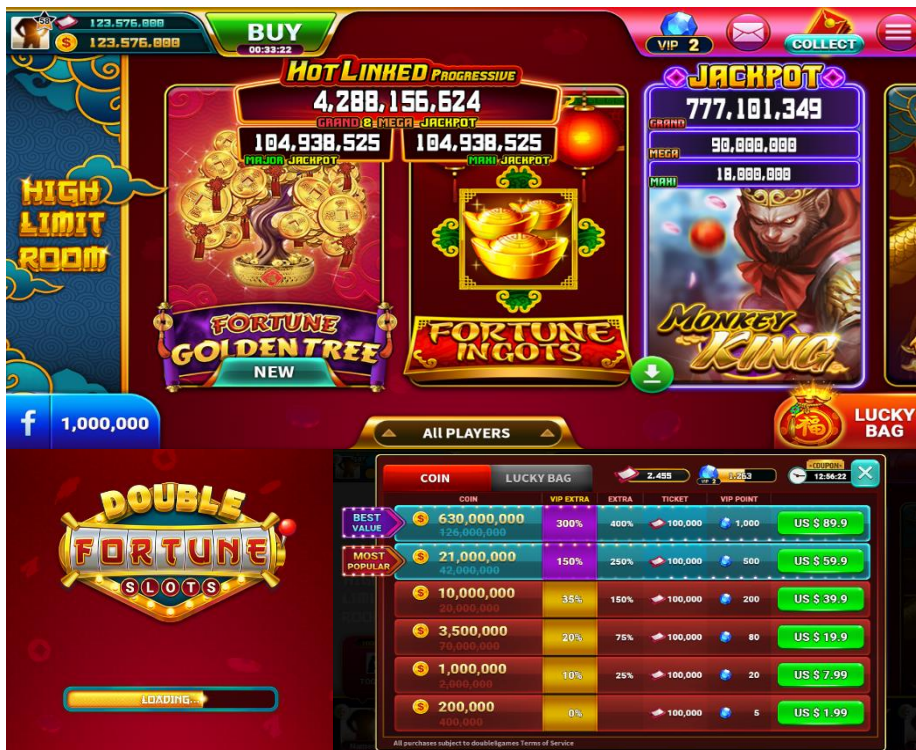
- (FAFAFA) iPhone 소셜카지노 게임 매출 호주: 8위, 미국: 52위

- DFS 4분기 대만 전용 빌드 소프트 런칭 예정

- (현지화) 파트너들과의 협업을 통한 개발 중
- (마케팅) 현지 퍼블리셔 등과의 협업

[참고] 대만 소셜카지노 게임 매출 순위 (앱애니, 8/7 기준)

- (성성온라인) iPhone 전체 게임 매출 7위
- (노자유전) Android 전체 게임 매출 5위
- (Let's Vegas Slots) Android 전체 게임 매출 14위



4) 하반기 신작 라인업- 언데드네이션

- 2분기 FB 게임룸 10만 인스톨 및 MAU 3.3만 명 달성. 3분기 모바일 소프트 런칭 계획
- 하반기 모바일 최적화 및 콘텐츠 고도화 진행 후, 본격 마케팅 테스트 예정

Project Z : Undead Nation : Last Shelter

진행 경과 및 출시 계획

- 페이스북 게임룸 프리 런칭 서비스 (완료)
 - 북미, 유럽 중심의 전세계 대상 서비스
 - 신규 콘텐츠 개발 및 BM 고도화 진행
- 피쳐드 마케팅 진행 (7월 13일~18일)
 - 2분기 평균 DAU 3,400명(Q/Q 118.8% 증가)
- 모바일 전환 개발 (3분기 런칭 계획)
 - 모바일 환경 및 콘텐츠 최적화 진행
- 하반기 계획
 - Pc와 모바일의 서버 일원화로 멀티플랫폼 구성
 - 본격 마케팅은 모바일 결제 지표 확인 후 진행

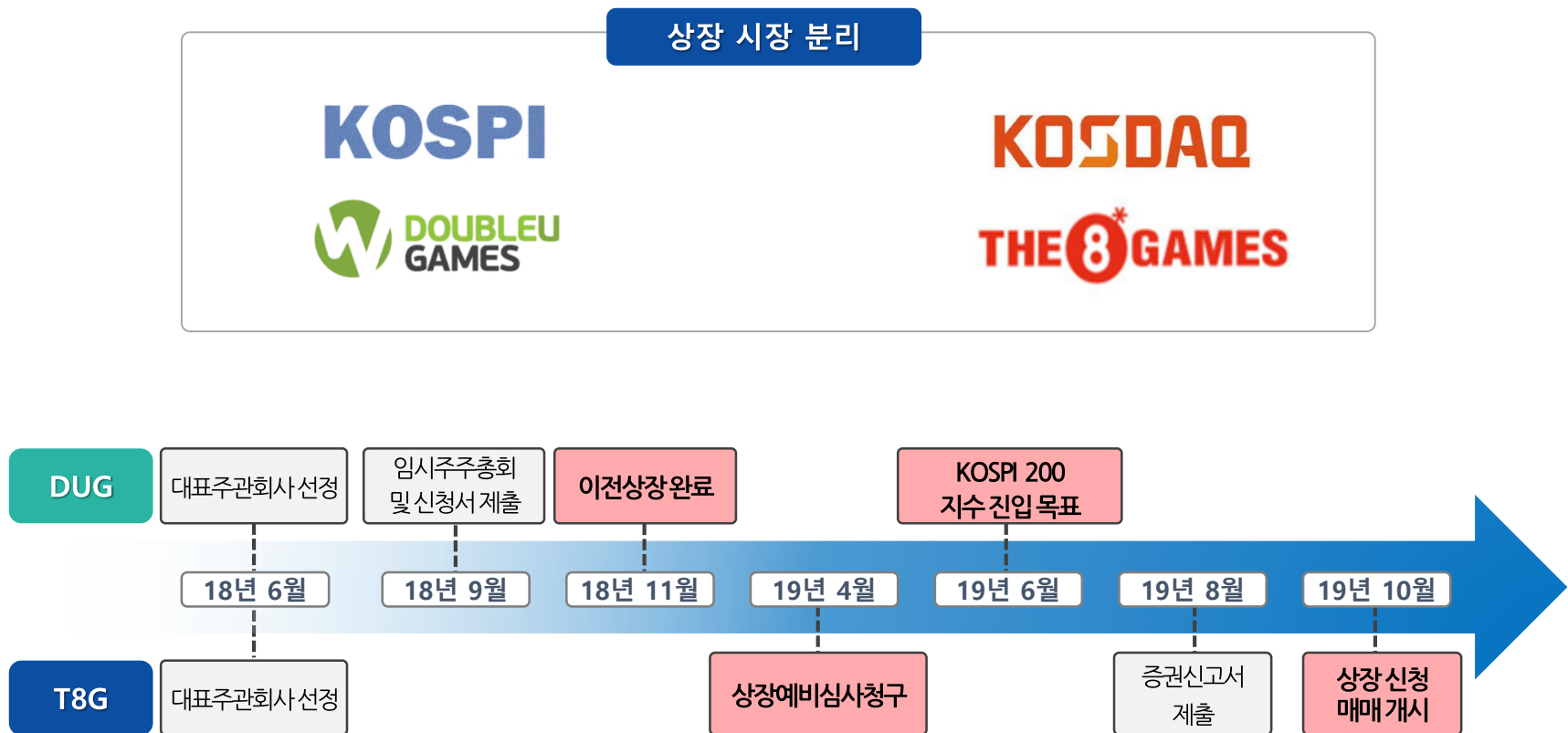
[참고] 북미 주요 전략게임 매출 순위 (앱애니, 8/7 기준)

- (클래시로얄) iPhone 전체 게임 매출 1위
- (클래시 오브 클랜) iPhone 전체 게임 매출 4위
- (Lords Mobile) iPhone 전체 게임 매출 34위



DUG KOSPI 이전 상장 및 T8G KOSDAQ 상장 계획

- DUG 유가증권시장 **이전상장 연내(11월말) 완료** 예정. 내년 **KOSPI200 정기편입 목표(19.5월)**
- 모회사 이전상장 후, 순차적으로 **T8G 코스닥 심사청구(19.4월)** 및 **상장 완료(19.10월)** 예정



연결 손익계산서

18년 2분기: 연결 손익계산서

(단위: 억원)

구분	17 1Q	17 2Q	17 3Q	17 4Q	17 4Q 누적	18 1Q	18 2Q	18 2Q 누적	비고
영업수익	414	604	1,072	1,104	3,193	1,139	1,187	2,326	
영업비용	246	528	796	814	2,383	879	842	1,721	
플랫폼	124	181	322	322	949	342	354	696	
마케팅비	50	88	133	143	414	200	153	353	
주식보상비용	5	4	4	1	13	1	0	1	
Royalty	-	19	54	55	127	53	47	100	
감가상각비	1	26	82	88	197	81	82	163	
인건비 등	66	103	202	205	576	202	206	408	
1회성비용(M&A)	-	107	-	-	107	0	0	0	
영업이익	168	76	276	290	810	260	345	605	
EBITDA	174	106	361	379	1,020	342	427	769	
영업외수익	15	67	38	(66)	55	11	132	143	
금융	12	14	10	2	30	1	1	2	
외화 등	3	53	29	(68)	25	10	131	141	
영업외비용	60	89	93	239	482	97	71	168	
금융	-	97	90	84	263	78	79	157	
외화 등	59	(7)	2	153	207	17	-8	9	
기타	1	(1)	1	2	11	2	1	3	
지분법손익	-	-	-	-	-	-	-	-	
세전이익	123	54	221	(15)	383	175	406	581	
법인세비용	8	(8)	75	(47)	27	37	76	113	
당기순이익	114	62	148	32	356	138	330	468	
지배기업	111	62	148	32	353	138	330	468	
소수지분	3	-	-	-	3	-	-	-	
영업이익율	40.5%	12.6%	25.8%	26.3%	25.4%	22.8%	29.1%	26.0%	
EBITDA %	42.0%	17.5%	33.7%	34.3%	35.3%	30.0%	36.0%	33.1%	

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

게임별 결제액 현황



게임별 결제액

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