

DoubleU Games

소셜 카지노 전문개발사 더블유게임즈

2017년 1분기 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, light red, and light purple. These squares are positioned at various points along the circuit lines, adding a decorative and thematic touch to the overall design.

Disclaimer

본 자료는 2017년 1분기 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 1st Quarter Review

1분기 실적 요약

Chapter 2 1st Quarter Key Points

1분기 실적 관련 Key Points

Chapter 3 DoubleDown Interactive 1st Quarter Review

더블다운인터랙티브 1분기 실적

Chapter 4 DoubleDown Interactive Acquisition Synergy

더블다운인터랙티브 인수 기대효과

Appendix 1 Statement

재무제표 요약 및 게임별 세부현황

1) 전체실적 부문

- 2017년 1분기 영업수익은 Y/Y 10.1% 증가한 414억원 시현
- 마케팅 등의 비용 안정화를 통해 영업이익은 Y/Y 180.0% 증가한 168억원 (영업이익률 41%)
- 환율 하락으로 인한 외화환산손실 확대로 당기순이익은 Y/Y 78.7% 증가한 109억원 (순이익률 26%)

17년 1분기 실적 (연결기준)

(단위: 억원)

구분	16년 1분기	16년 4분기	17년 1분기	Q/Q	Y/Y
영업수익	376	422	414	▼1.9%	▲10.1%
영업비용	316	260	246		
플랫폼	113	127	124		
마케팅	105	38	50		
주식보상비용	28	26	5		
인건비 등	70	70	66		
영업이익	60	163	168	▲3.1%	▲180.0%
영업이익률	16.0%	40.7%	40.6%		
당기순이익	61	215	109	▼49.3%	▲78.7%
순이익률	16.2%	55.0%	26.3%		

2) 게임별 DAU 및 결제액 부문

게임별 DAU 및 결제액 (달러 기준)

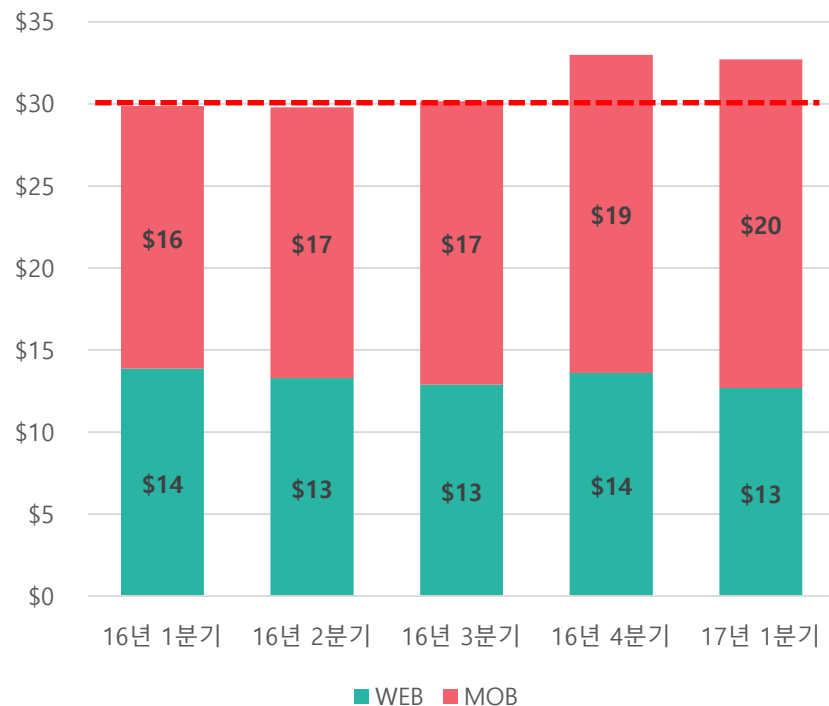
구분	플랫폼	내역	단위	16년 1분기	16년 2분기	16년 3분기	16년 4분기	17년 1분기	Q/Q 결제액 증감		결제비중
더블유 카지노	웹	DAU	명	301,298	282,918	250,483	241,748	239,026			
		ARPU(일기준)	\$	\$0.51	\$0.52	\$0.57	\$0.62	\$0.59			
		결제액	\$	\$13,880,139	\$13,298,885	\$12,911,993	\$13,598,293	\$12,685,775	▼\$912,518	▼6.7%	34.97%
	모바일	DAU	명	809,250	787,223	694,702	673,043	675,660			
		ARPU(일기준)	\$	\$0.22	\$0.23	\$0.28	\$0.32	\$0.33			
		결제액	\$	\$15,999,032	\$16,503,141	\$17,259,262	\$19,395,921	\$20,035,289	▲\$639,368	▲3.3%	55.23%
	소계	DAU	명	1,110,548	1,070,141	945,185	914,791	914,686			
		ARPU(일기준)	\$	\$0.30	\$0.31	\$0.35	\$0.40	\$0.40			
		결제액	\$	\$29,879,171	\$29,802,025	\$30,171,254	\$32,994,214	\$32,721,064	▼\$273,151	▼0.8%	90.20%
테이크5	웹	DAU	명	46,713	54,628	58,936	51,474	47,094			
		ARPU(일기준)	\$	\$0.14	\$0.20	\$0.38	\$0.48	\$0.52			
		결제액	\$	\$594,706	\$981,720	\$2,039,951	\$2,224,787	\$2,193,535	▼\$31,252	▼1.4%	6.05%
	모바일	DAU	명	-	-	-	997	9883			
		ARPU(일기준)	\$	-	-	-	\$0.31	\$0.31			
		결제액	\$	-	-	-	\$27,416	\$272,101	▲\$244,685	▲892.5%	0.75%
	합계	DAU	명	46,713	54,628	58,936	52,471	56,977			
		ARPU(일기준)	\$	\$0.14	\$0.20	\$0.38	\$0.48	\$0.48			
		결제액	\$	\$594,706	\$981,720	\$2,039,951	\$2,252,202	\$2,465,636	▲\$213,434	▲9.5%	6.80%
더블유빙고	웹/모바일	결제액	\$	\$1,603,464	\$1,745,821	\$1,705,432	\$1,387,054	\$886,300	▼\$500,754	▼36.1%	2.44%
기타 슬롯게임	웹/모바일	결제액	\$	-	-	-	\$41,243	\$202,973	▲\$161,730	▲392.1%	0.56%
회사전체	합계	결제액	\$	\$32,077,341	\$32,529,566	\$33,916,637	\$36,674,714	\$36,275,972	▼\$398,742	▼1.1%	100.00%

1) 더블유카지노 모바일 매출 성장

- 더블유카지노 모바일 결제액이 Q/Q 3.3% 성장하며, 분기 사상 최초로 2천만불 돌파
- 플랫폼별 매출 순위는 FB 5~8위권, 구글 30위권, 애플 40위권으로 안정적 추세 유지

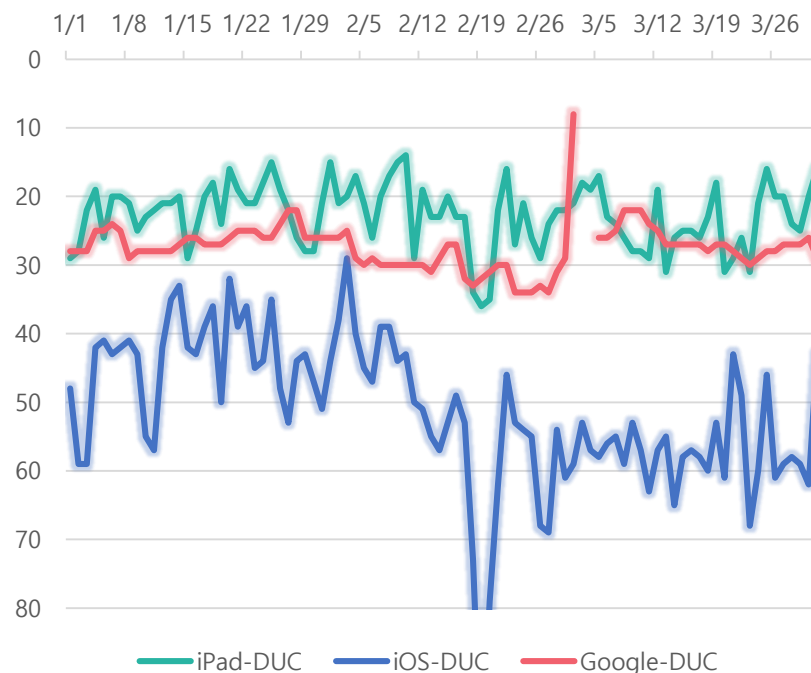
더블유카지노 분기별 매출 증가 추이

(단위: 백만 달러)



더블유카지노 모바일 순위 추이

(단위: 순위)

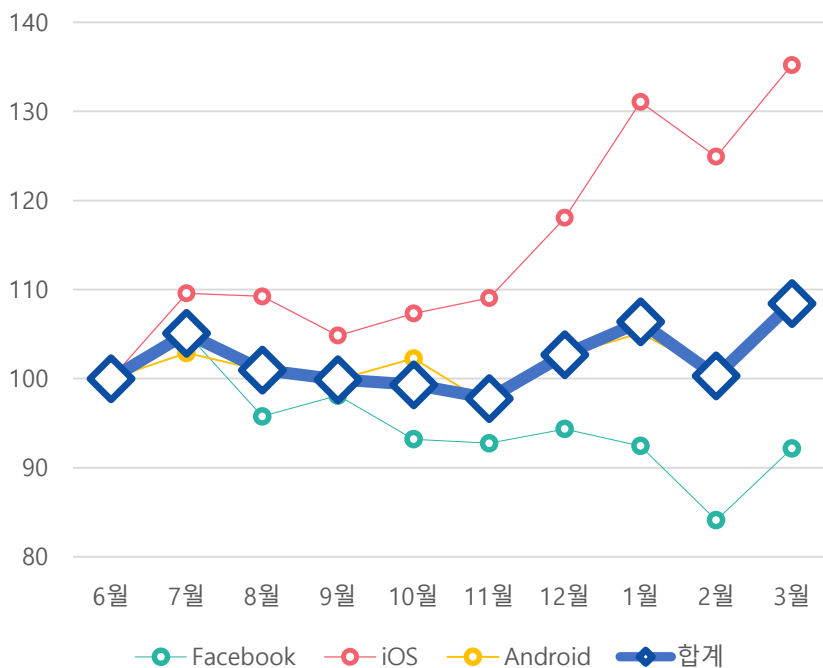


(출처: AppAnie "전체 게임 매출 순위", DUC "DoubleU Casino")

2) 더블유카지노 결제 효율 개선

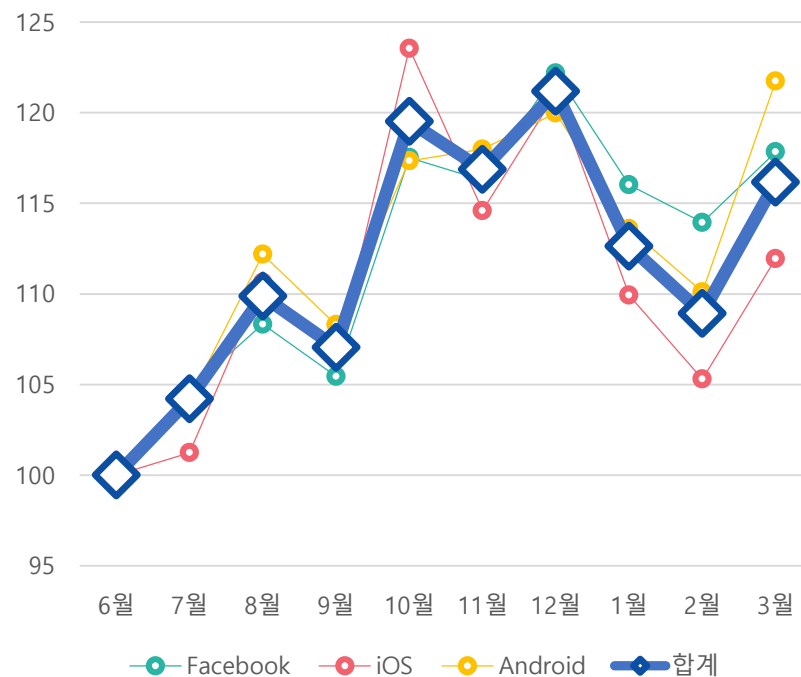
- 더블유카지노 월별 유료결제자수는 지난 상반기말 대비 **8.4%** 증가 (iOS **35.2%** 성장)
- 더블유카지노 유료결제자의 월별 평균결제금액은 동기간 **16.2%** 증가 (Android **21.8%** 성장)

더블유카지노 월별 Paying Users 추이



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

더블유카지노 월별 ARPPU 추이



(단위: 2016년 6월 ARPPU를 100으로 산정하여 산출)

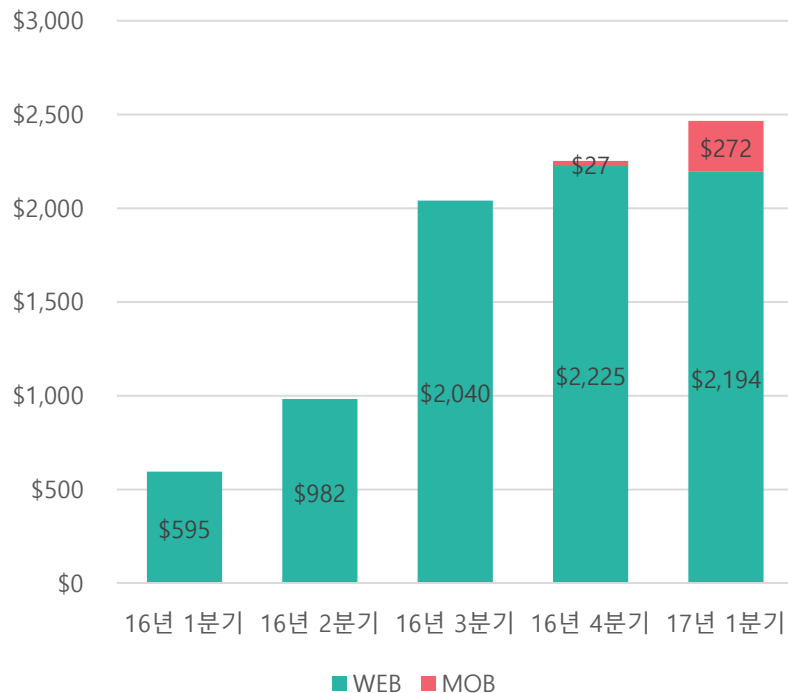
주) ARPPU: Average Revenue Per Paying Users

3) 테이크5의 매출 성장

- 테이크5의 1분기 전체 결제액은 Q/Q **9.5%** 증가하며 **\$2.5M** 기록
- 특히 테이크5 모바일의 DAU는 약 **12,000명**선, ARPU는 **0.5\$**선까지 지속 상승 추세

테이크5 분기별 매출 증가 추이

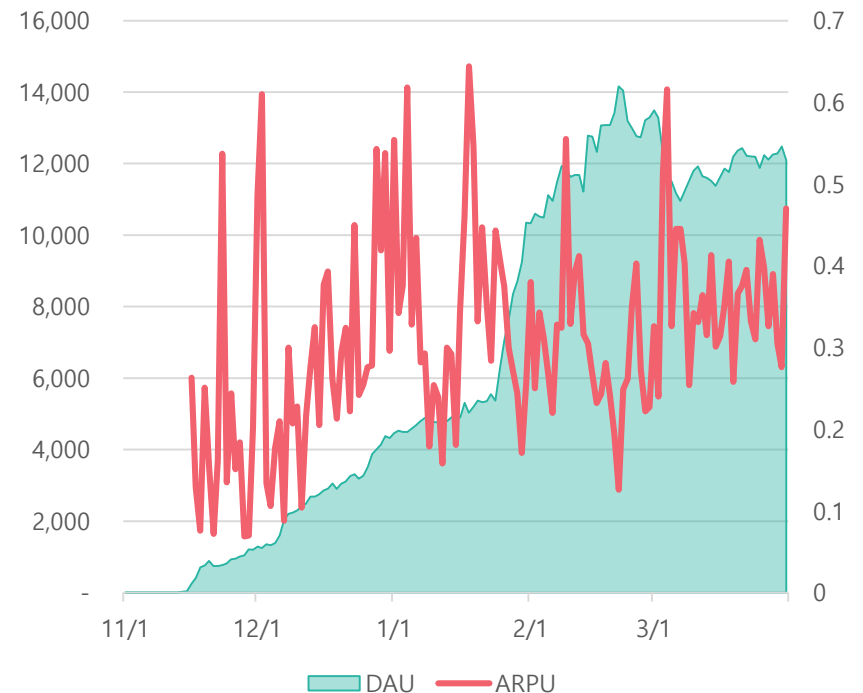
(단위: 천 달러)



테이크5 모바일 DAU 및 ARPU 추이

(단위: 명)

(단위: 달러)

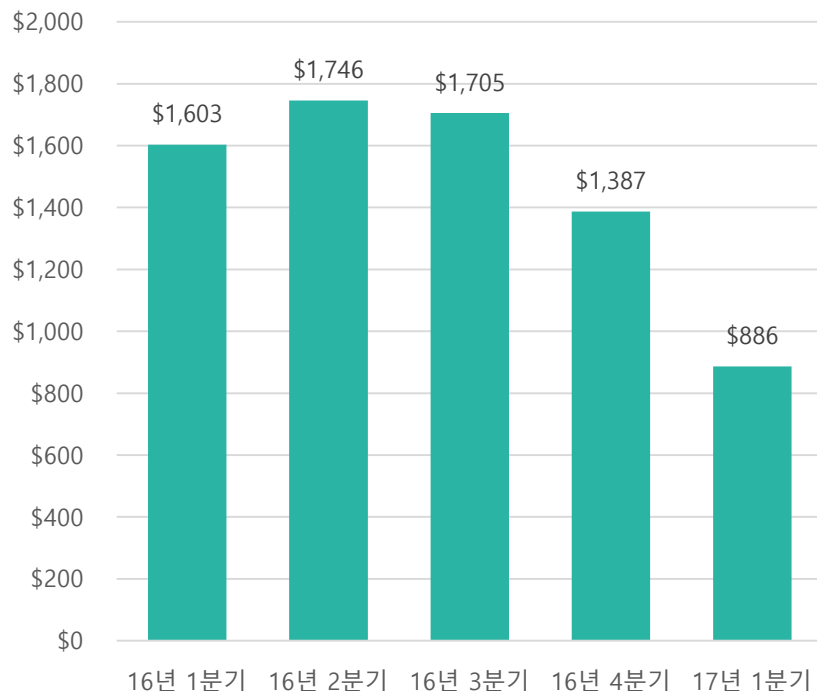


4) 더블유빙고의 리모델링으로 인한 단기매출 하락

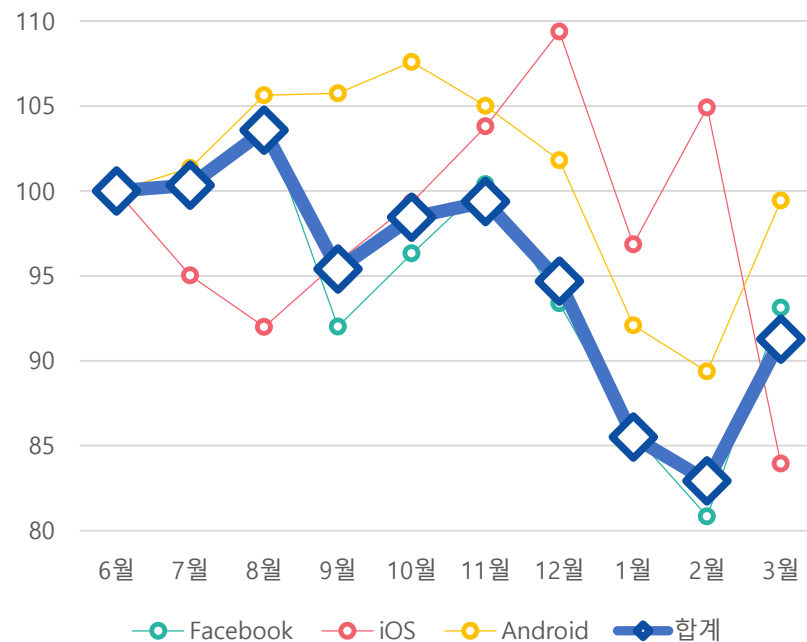
- 더블유빙고의 결제액은 Q/Q 36.1% 감소한 \$0.9 M 기록 (결제비중 2.4%)
- 현재 마케팅 없이 결제효율 개선을 위한 게임 리모델링 작업 진행 중

더블유빙고 분기별 매출 감소 추이

(단위: 천 달러)



더블유빙고 월별 ARPPU 추이



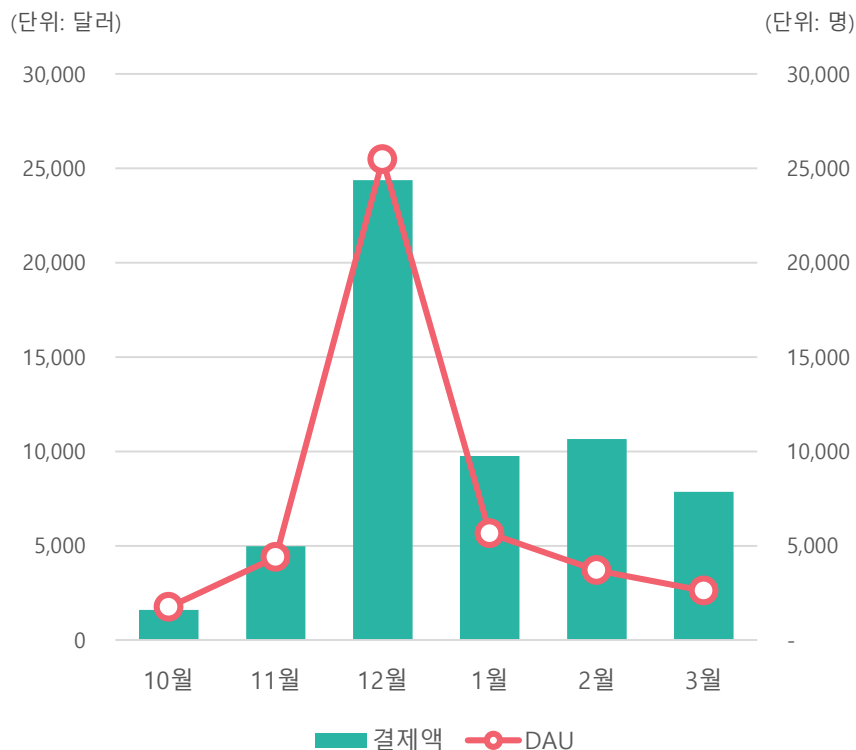
(단위: 2016년 6월 ARPPU를 100으로 산정하여 산출)

주) ARPPU: Average Revenue Per Paying Users

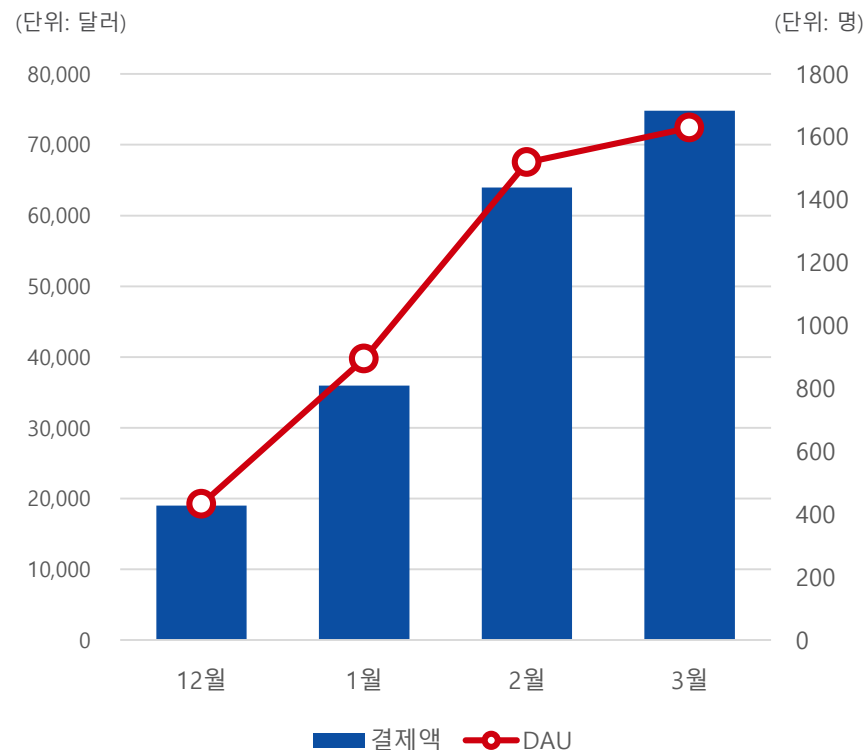
5) 신작 라인업 출시에 따른 매출 다변화

- 신작인 **O8S** 및 **HVS**의 결제액이 Q/Q **392.1%** 증가한 0.2M 기록
- **비결제자 크로스 프로모션**을 통해 매출 발생 中 (DDI 인수에 따라 신작의 콘텐츠 방향성 논의중)

Old 80's Slot 결제액 및 DAU 추이



Hello Vegas Slot 결제액 및 DAU 추이

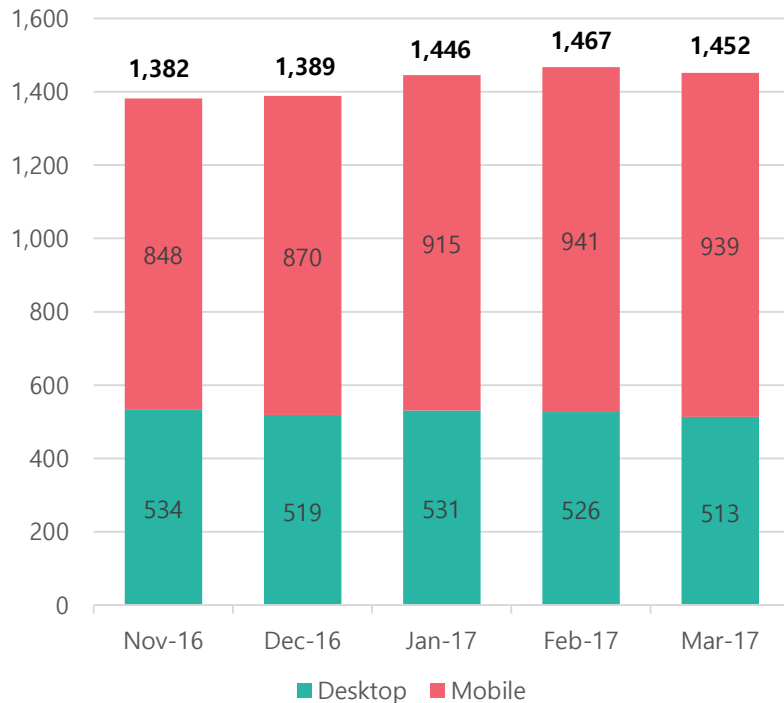


1) DoubleDown Casino 월별 실적 추이

- 더블다운카지노의 월별 DAU는 11월 이후 회복 추세이며, 3월 기준 약 **145만명** 기록
- 월별 결제액 역시 11월 이후 상승 추세이며, 3월 기준 **23백만 달러** 달성

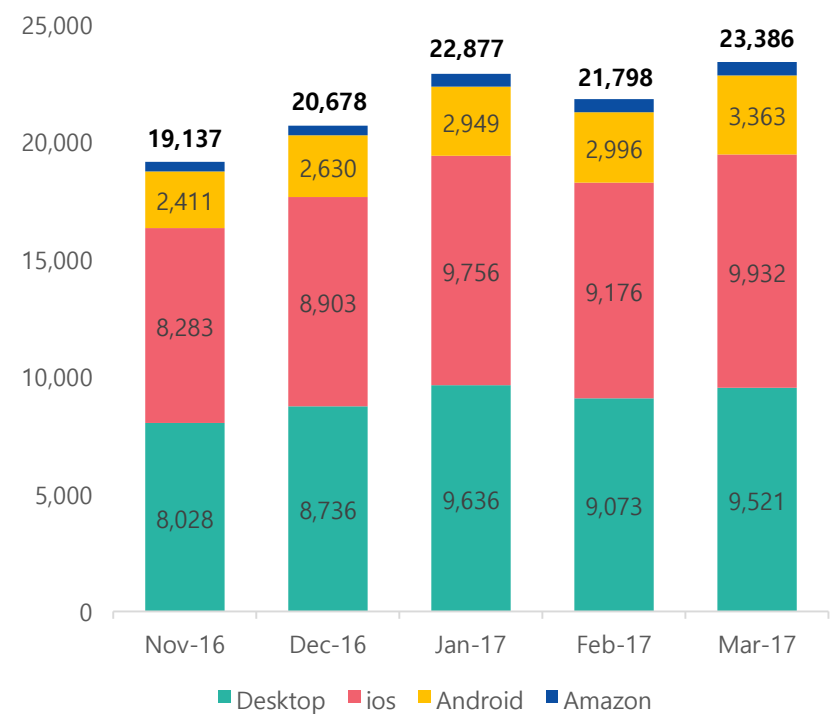
DoubleDown Casino의 월별 DAU 현황

(단위: 천명)



DoubleDown Casino의 월별 결제액 현황

(단위: 천 달러)

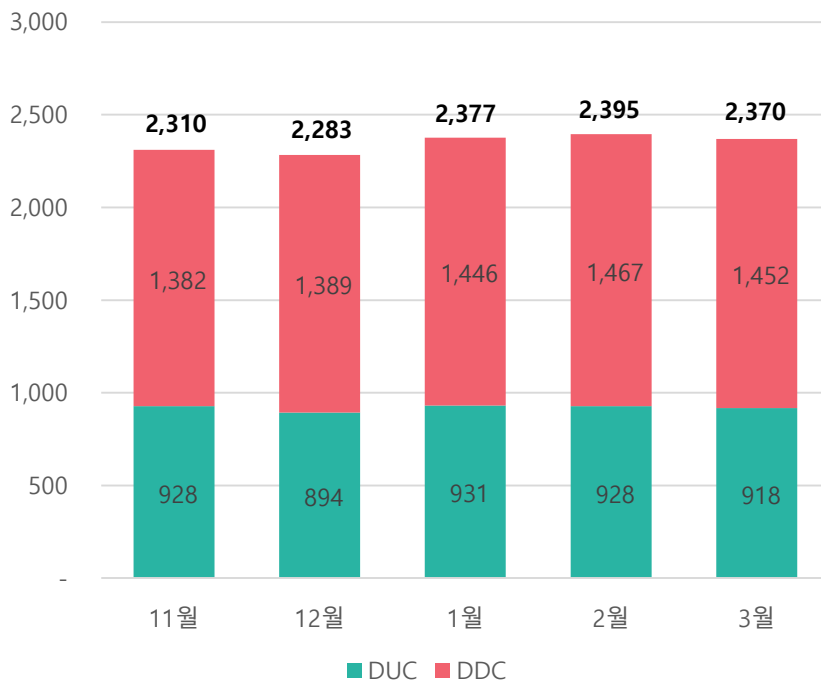


2) DoubleDown Casino 인수 효과

- 양사 대표게임의 DAU 합계는 2017년 1분기 기준 약 **238만명** 수준
- 양사 대표게임 결제액의 합계는 **상승 추세**로, 2017년 1분기 기준 **1억 달러** 이상임

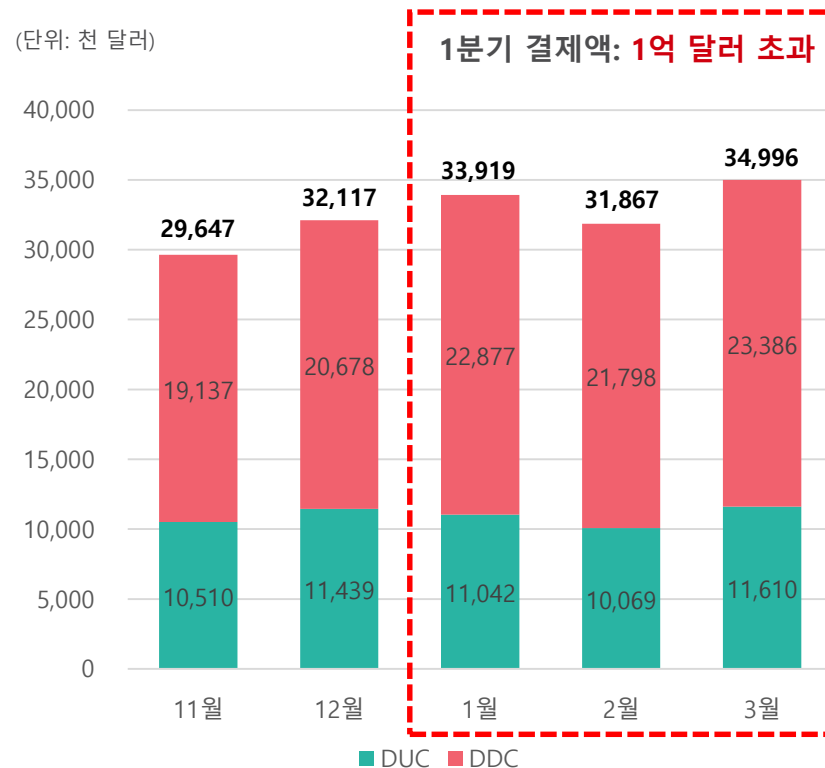
월별 총 DAU 현황 (DDC+DUC)

(단위: 천명)



월별 총 결제액 현황 (DDC+DUC)

(단위: 천 달러)



1) 대상회사 지분인수 및 GDDA 동시 체결

주식양수도 계약

- 인수대상: Double Down Interactive LLC 지분 100%
- 양도회사: International Game Technology(“이하 IGT”)



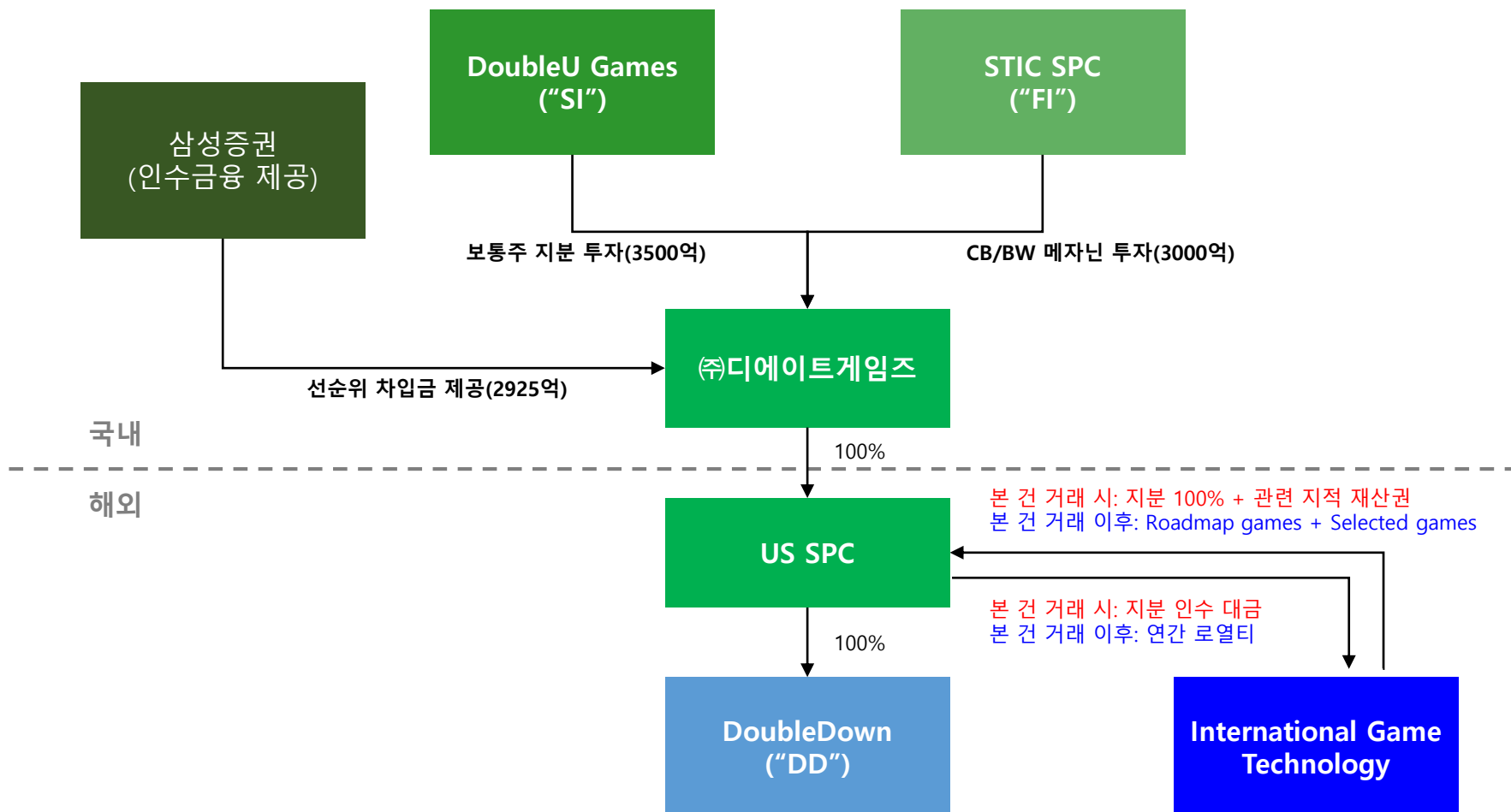
IGT 슬롯 IP 라이선스 계약

- 주요내용: IGT 지적재산권 (IP)에 대한 소셜카지노 시장 독점적 사용권 취득을 위한 라이선스 계약(GDDA) 별도 체결

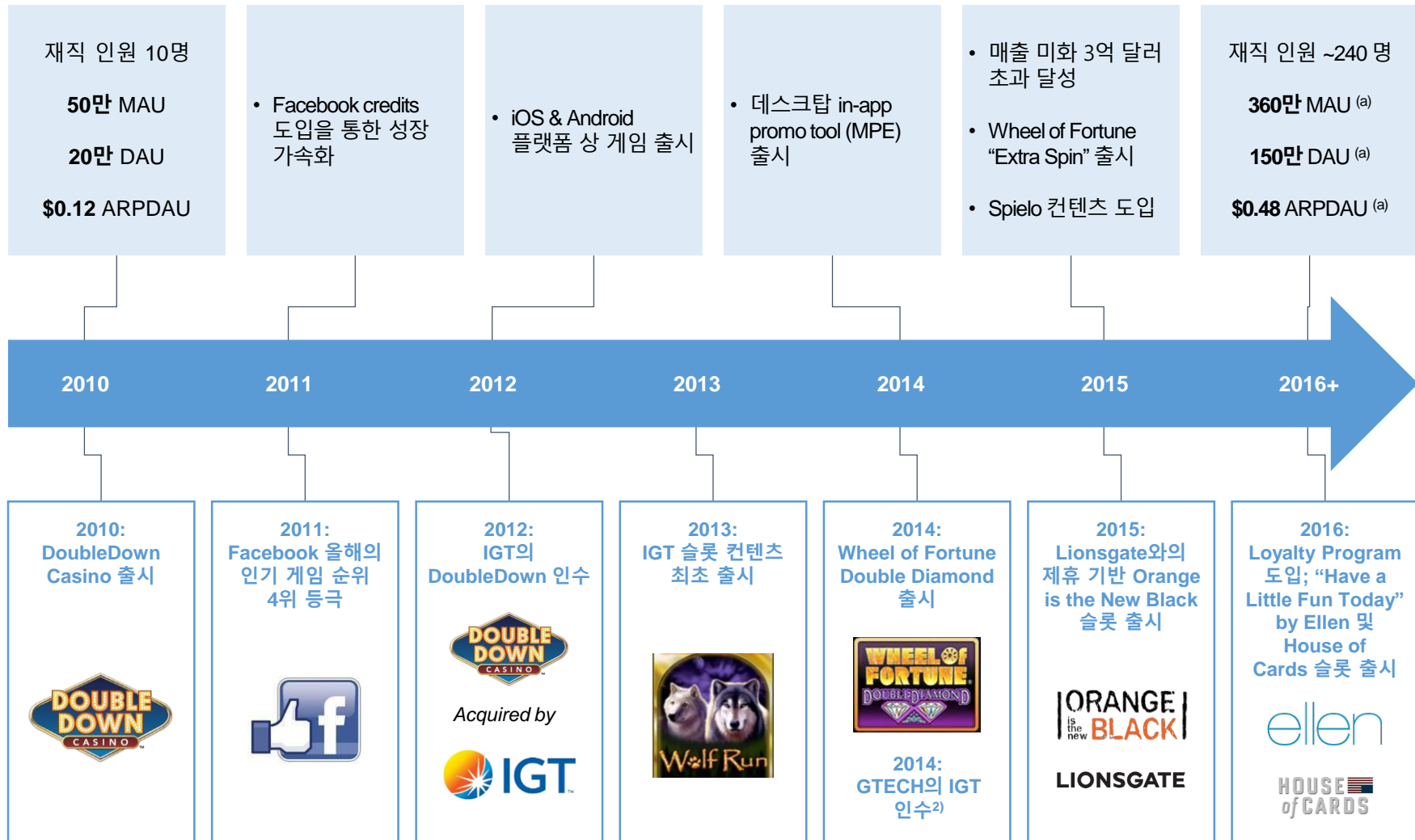
* GDDA(Game Development Distribution and Services Agreement)

- 계약기간: 최초 계약기간 10년 (최대 20년까지 연장 가능)
- 로열티: 순매출액 기준 로열티 산정 (요율은 비공개 합의)

2) DoubleDown Interactive 인수 구조



3) 대상회사 주요 연혁



주식: MAU (Monthly Active Users), DAU (Daily Active Users), ARPDau (Average Revenue Per Daily Active User)

(a) 2016년 3분기 기준

(b) 2014년 7월 16일 발표 / 2015년 4월 7일 완료.

4) 대상회사 재무 실적

DoubleDown Interactive

(단위: 백만원)

구분	2014년	2015년	2016년
매출액	356,523	382,001	333,008
영업비용	259,210	270,244	241,827
영업이익	97,313	111,757	91,181
영업외손익	(726)	(682)	(5,995)
당기순손익	96,587	111,076	85,186

DoubleU Games

(단위: 백만원)

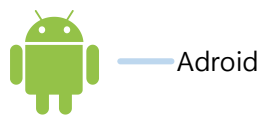
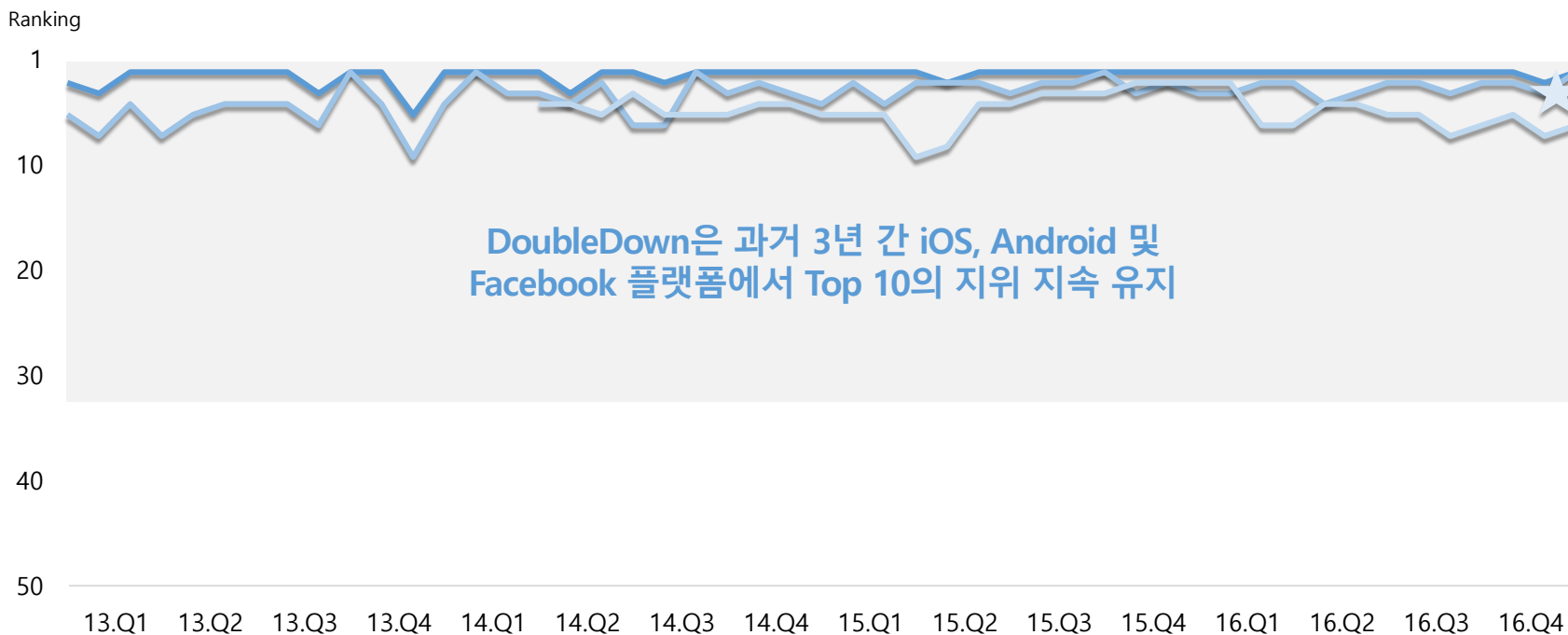
구분	2014년	2015년	2016년
매출액	71,257	122,442	155,160
영업비용	41,939	90,543	109,916
영업이익	29,318	31,899	45,244
영업외손익	1,772	4,566	8,277
당기순손익	27,908	34,161	48,840

5) 대상회사 핵심 역량 A. 선점효과 기반 업계 선도적 지위



DoubleDown은 소셜 카지노 업계 조기 진입 이력에 기반, 우수 고객(Killer Whale) 보유 측면 압도적 지위

DoubleDown은 각종 플랫폼에서 상위권 지속 유지(a)












































출처: App Annie (미국) 및 Facebook

주석: 2017년 1월 기준

(a) iPad, iPhone 및 Android 플랫폼 상 카지노 게임 월별 순위 (수익 기준). 순위는 게임 매출 기준

5) 대상회사 핵심 역량 B. 플랫폼별 고른 매출 기반

DoubleDown Casino는 주요 플랫폼에서 최고 매출순위 게임 중 하나이며
향후 **Android** 플랫폼에서의 추가 성장 기대

# Facebook 최고 매출 순위(a)	# iPad 최고 매출 순위(a)	# iPhone 최고 매출 순위(a)	# Android 최고 매출 순위(a)
1 Slotomania 	1 DoubleDown Casino 	1 Clash Royale 	1 Game of War – Fire Age 
2 DoubleDown Casino 	2 Candy Crush Saga 	2 Candy Crush Saga 	2 Mobile Strike 
3 Candy Crush Saga 	3 Candy Crush Soda Saga 	3 Clash of Clans 	3 Clash of Clans 
4 Jackpot Party Casino 	4 ROBLOX 	4 Game of War – Fire Age 	4 Clash Royale 
5 DoubleU Casino 	5 Game of War – Fire Age 	5 Mobile Strike 	5 Candy Crush Saga 
6 Slots – House of Fun 	6 Clash of Clans 	6 Candy Crush Soda Saga 	6 Candy Crush Soda Saga 
7 Bingo Blitz 	7 Heart of Vegas Slots 	7 8 Ball Pool 	7 Slotomania Slots 
8 FarmVille 2 	8 Clash Royale 	8 MARVEL Contest of Champions 	8 Star Wars: Galaxy of Heroes 
9 Heart of Vegas Slots 	9 House of Fun 	9 DoubleDown Casino 	9 Clash of Kings 
10 Caesars Casino 	10 Mobile Strike 	10 Pokémon Go 	10 Marvel Contest of Champions 
			23 DoubleDown Casino 

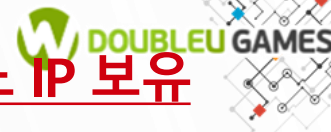
추가 성장 여력 존재

주석: 2017년 1월 기준

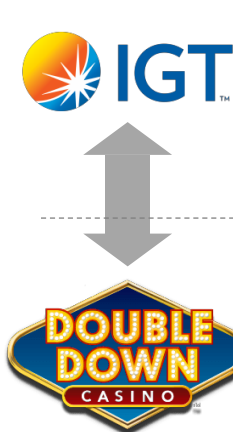
(a) 카지노 게임 분야를 포함한 모든 모바일 게임 중 최고 매출 게임 순위

출처: App Annie (미국)

5) 대상회사 핵심 역량 C. 압도적 지위의 오프라인 카지노 IP 보유



오프라인 카지노 시장에서 검증된 소셜 카지노 콘텐츠 선별 제공
매년 3.43억(약 4천억원) 달러 규모의 R&D 비용을 투자하는 IGT의 방대한 슬롯 개발력 직접 수혜



#1 Gaming 기기 생산업체

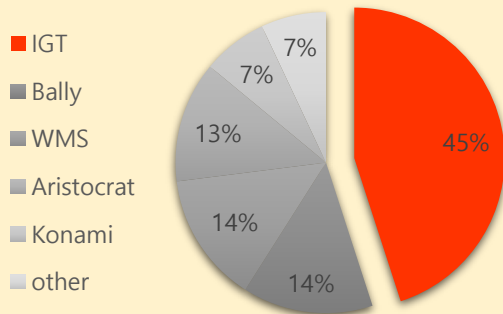
IGT 브랜드
카지노 플로어를
고객의 스크린으로



Gaming R&D 선두 주자

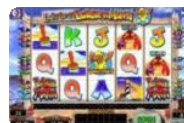
제 3자 라이선스
브랜드 확보

IGT 오프라인시장 점유율



자료: Gambling Data(2013년 기준)

- IGT 및 Spielo의 오프라인 슬롯머신
- 클래식 게임의 혁신적인 업데이트



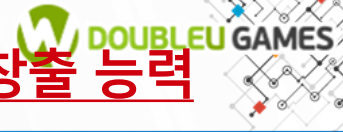
- IGT의 규모를 활용하여 제3자 라이선스 콘텐츠를 소셜 카지노에 독점 공급



ellen

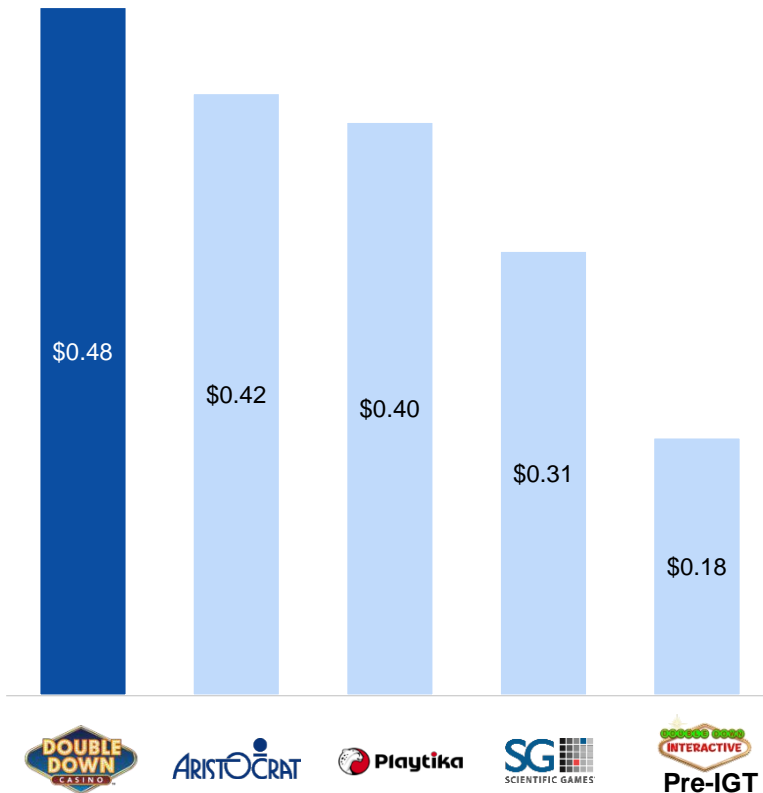


5. 대상회사 핵심 역량 D. 충성고객 기반 업계 최고 수익창출 능력



IGT 콘텐츠에 기반하여 **업계 수위의 현금 창출 능력과 paying user 전환율**을 시현
일부 기술 향상을 통하여 주요 수익 지표의 추가 개선 도출 가능

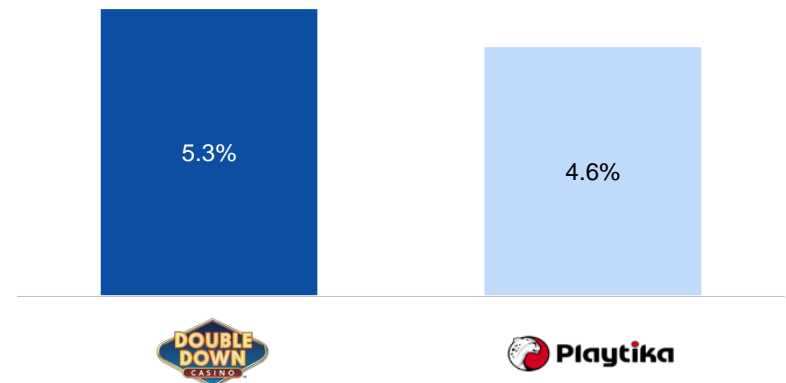
주요 업체의 최근 ARPDAU 현황 (\$)^(a)



주요 사항

- 오프라인 콘텐츠 library 보유를 통한 콘텐츠 경쟁력
- 다양한 IGT 자체 콘텐츠 및 제3자 라이선스 콘텐츠 기반 경쟁자 대비 높은 paying user 전환율 시현

2016 2분기 기준 전환율 (% MUP / MUU)^(b)



출처: DoubleDown 제공

(a) DoubleDown ARPDAU as of Q3 2016, Playtika as of Q2 2016, Aristocrat as of Q3 2016, Sci Games as of Q3 2016.

(b) Monthly unique payers (MUP) 대비 monthly unique users (MUU) 비율. DoubleDown의 Q3 2016 MUP / MUU % 전환율은 5% 수준. Playtika의 Q3 2016 % 전환율은 2016년 6월 피인수됨에 따라 가용하지 않음. Unique payers 및 unique users는 동일한 플랫폼에서 1개 이상의 게임을 이용하는 이용자로 정의됨. 다수의 플랫폼에서 게임을 이용하는 이용자는 1인 이상의 MUU로 간주될 수 있음

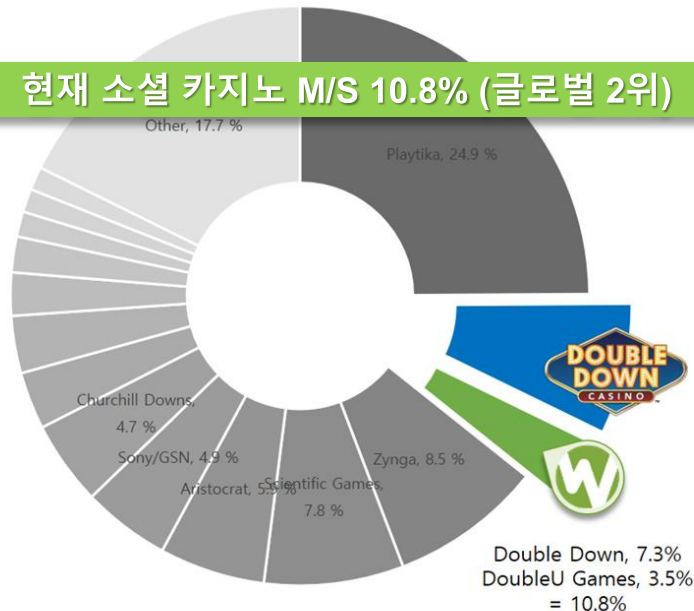
6. 인수 후 향후 비전

글로벌 No.1 소셜 카지노 M/S 달성 목표!!!



고속 성장세를 지속 구가 중인
DoubleU Games의
영업 know-how 및 기술 경쟁력

현재 소셜 카지노 M/S 10.8% (글로벌 2위)



IGT의 세계 최고 수준의 콘텐츠

규모의 경제 실현

260만 명의 이용자 및
다양한 게임
라인업 활용

마케팅 효율화

투입 비용 대비
모객 효율성
극대화과 관련한
역량 입증

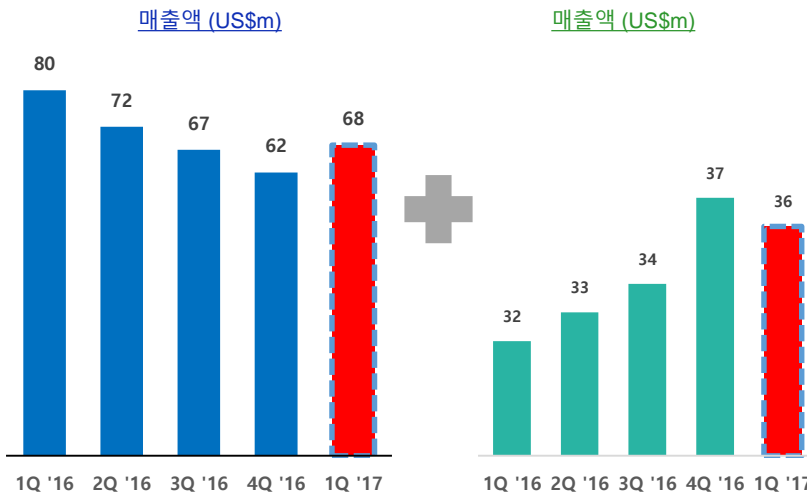
서비스 지역
다각화

북미 시장 내
안정적 지위에 기반
신규 시장 개척
능력 구비

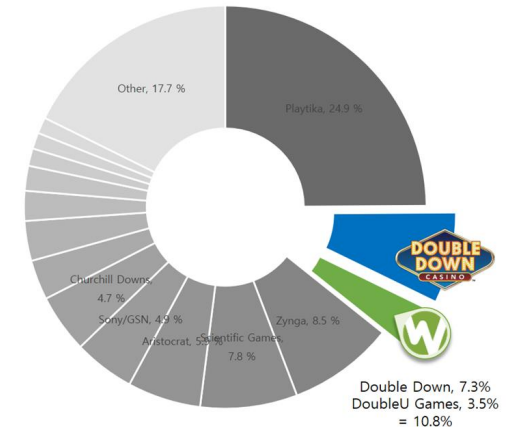
7) 기대 시너지 1. M/S 및 DAU 측면 규모의 경제 실현



✓ 미화 400 백만달러 이상의 수익을 창출하는 **소셜 카지노** 업계 내 **2위** 업체로 일시 도약



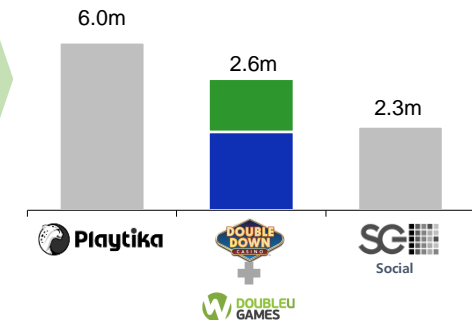
소셜 카지노 시장점유율 (Q4'16)



✓ 과금을 통한 수익 창출 잠재력을 보유한 **260만 명**의 거대 고객 기반 구축



Daily active users^(a)



주식: 미화 1달러 = 1,146.8원

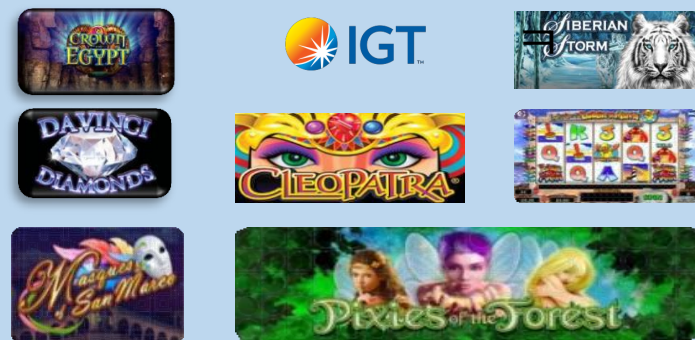
(a) Playtika와 Scientific Games의 DAU는 2016년 3분기 기준

7) 기대 시너지 2. Casual 슬롯 라인업에 Real 슬롯 IP 추가

DUG의 창의적인 캐주얼 슬롯 + IGT의 검증된 리얼 슬롯 IP 추가로 경쟁력 배가



캐주얼 슬롯 중심 소셜카지노 Q/Q 성장률 1위 사업자(DUG)



오프라인 슬롯 시장 압도적인 1위 사업자(IGT)

DDI 콘텐츠별 매출 구성 현황

구분	14년	15년	16년
IGT	49.0%	41.6%	40.4%
3 RD PARTY	42.6%	49.0%	53.1%
DDI	8.5%	9.4%	6.5%

DoubleU Games의 IP 공급 확대

7) 기대 시너지 3. 다변화된 App 포트폴리오 구축



10개의 게임 서비스 라인업 구축

(다양한 게임을 통한 마케팅 효율화와 고객수 극대화 전략)

10개 이상의 App으로 구성된 플랫폼을 구축 고객 유치와 교차 판매의 극대화를 도모

	<u>DoubleU Casino</u>	<ul style="list-style-type: none"> DUG의 주축 소셜 카지노 App 4대 플랫폼에서 서비스 중 (FB, iOS, Android, Amazon)
	<u>Double Down Casino</u>	<ul style="list-style-type: none"> DD의 주축 소셜 카지노 App
	<u>Stepper</u>	<ul style="list-style-type: none"> 고전 카지노 게임 2017년 서비스 개시 예정
	<u>Ellen</u>	<ul style="list-style-type: none"> 미국 인기 프로 Ellen을 모티브로 한 슬롯 2017년 서비스 개시 예정
	<u>DoubleDown HD</u>	<ul style="list-style-type: none"> 종전 대비 향상된 그래픽과 feature를 보유한 카지노 게임 2017년 서비스 개시 예정
	<u>Hello Vegas</u>	<ul style="list-style-type: none"> 레벨 타입 슬롯 Android에서 서비스 중 2017년 1분기 iOS에서 서비스 개시
	<u>New slot game</u>	<ul style="list-style-type: none"> 통상적인 슬롯 2017년 1분기 서비스 개시 예정

✓ Top 10 경쟁사의 게임 포트폴리오 현황



7) 기대 시너지 4. 마케팅의 효율적 집행

DUG의 마케팅 효율(ROI 기반)은 DDI의 약 3배 수준
 - DDI 마케팅 부문의 **비용 효율화** 및 **경쟁력 강화** 예상

2016년 마케팅 효율

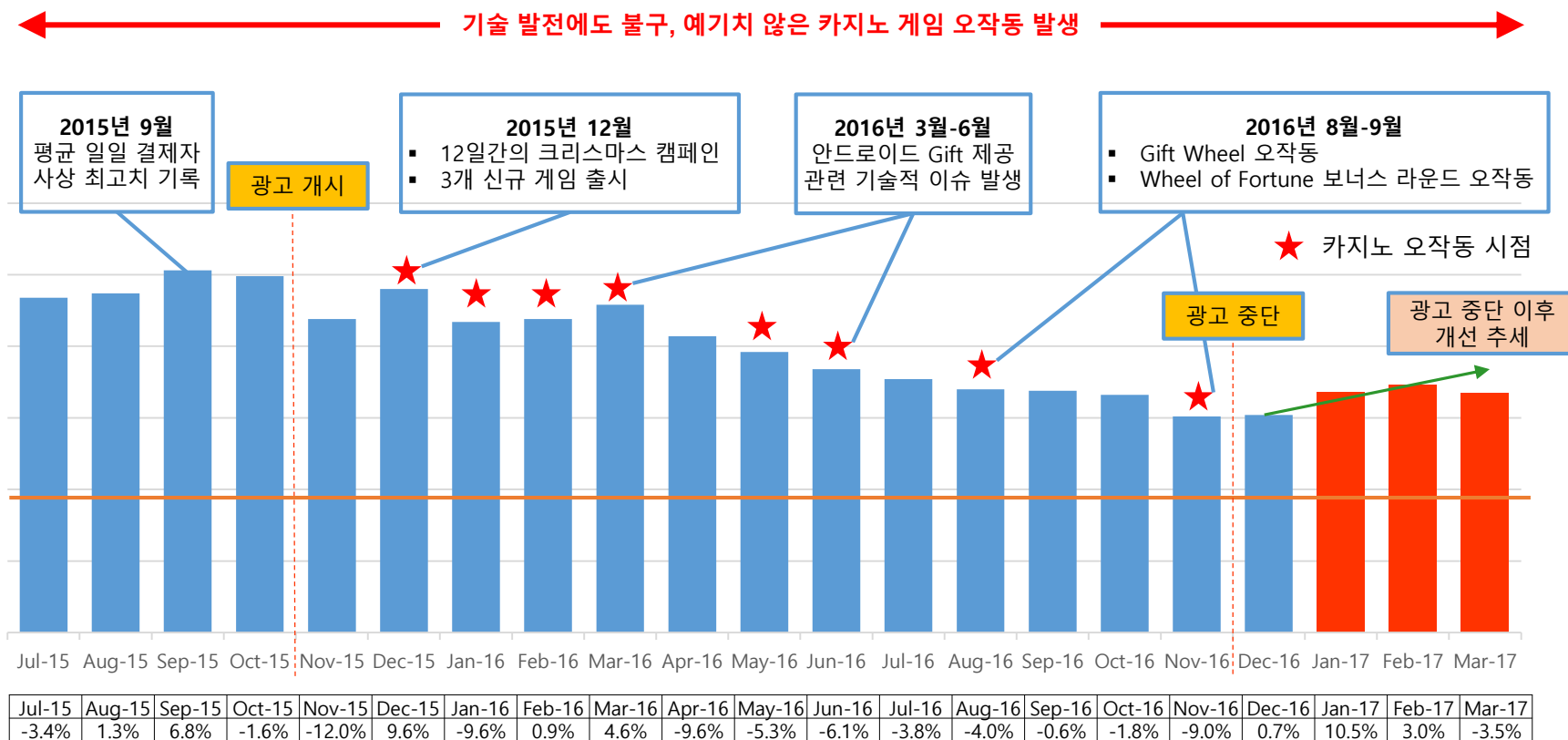
(단위: 천 USD)

구분	내역	더블다운	더블유카지노
16년 마케팅 비용	A	\$ 51,167	\$ 18,133
16년 가입유저 결제기여액	B	\$ 26,188	\$ 24,530
16년 ROI	C=B/A	51%	135%

7) 기대 시너지 5. 카지노 운영 효율화

DUG의 소셜카지노 운영 노하우 및 개인화 서비스는 업계 최고 수준
 - DDI의 **PUR** 및 **ARPPU**에 **직결되는 부문**으로 개선 여지 충분

DDI 일일 평균 결제자 추이 및 변화율 (Web + Mobile)

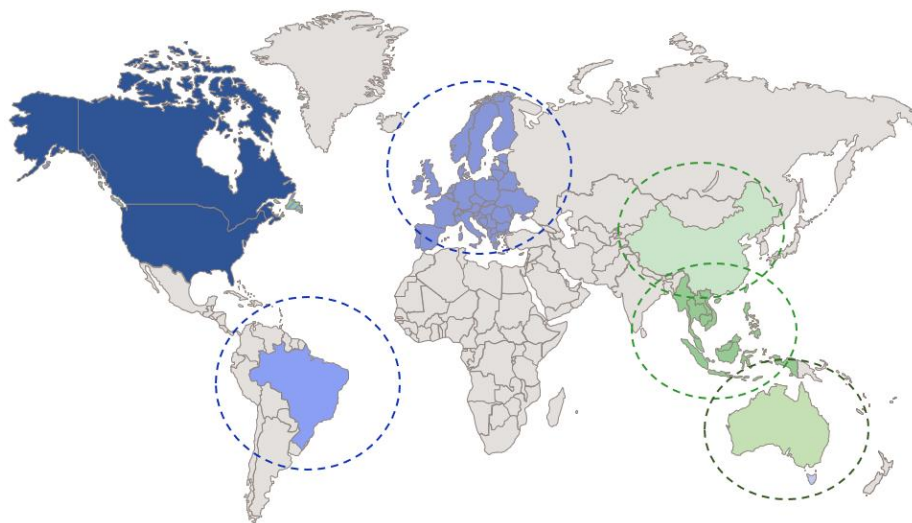
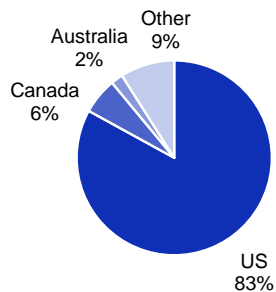


7) 기대 시너지 6. 양사 고객 기반 중심의 지역 확장

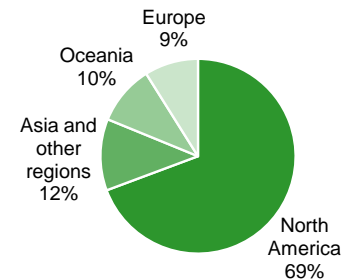
US중심 DDI 서비스 지역을 DUG와 같은 유럽 및 아시아로 다변화



지역 별 매출 구성
(2016년 3분기)



지역 별 매출 구성
(2016년 3분기)



✓ 미국 및 캐나다 등 북미 지역 내 독보적 지위

✓ 호주, 유럽 및 남미 시장 등에 진출 계획 보유

✓ 북미, 유럽, 호주에 걸친 매출지역의 고른 분포

✓ 중국, 동남아 시장 등에 연내 진출 계획 보유

1) 별도 및 연결 손익계산서

17년 1분기: 별도 손익계산서

(단위: 억 원)

구분	16.1Q	16.2Q	16.3Q	16.4Q	17.1Q
영업수익	376	381	374	421	413
영업비용	316	254	280	248	249
플랫폼	113	114	112	126	124
마케팅비	105	64	58	38	50
주식보상비용	28	22	27	26	5
인건비 등	70	54	83	58	70
영업이익	60	126	94	172	164
조정영업이익	88	148	121	198	169
영업외수익	18	18	17	48	16
금융	9	15	14	13	12
외화 등	9	3	3	35	4
영업외비용	13	(1)	32	(25)	68
외화 등	13	(2)	33	(30)	59
기타	-	1	(1)	5	9
세전이익	65	146	79	245	112
법인세비용	4	17	(1)	26	9
당기순이익	61	129	80	219	103
영업이익율	16.0%	33.1%	25.1%	40.9%	39.7%
조정영업이익율	23.4%	38.8%	32.4%	47.0%	40.9%

주1) 조정영업이익: 영업이익 + 주식보상비용 (비현금성 비용)

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

17년 1분기: 연결 손익계산서

(단위: 억 원)

구분	16.1Q	16.2Q	16.3Q	16.4Q	17.1Q
영업수익	376	381	374	422	414
영업비용	316	254	280	260	246
플랫폼	113	114	112	127	124
마케팅비	105	64	58	38	50
주식보상비용	28	22	27	25	5
인건비 등	70	54	83	70	67
영업이익	60	126	94	162	168
조정영업이익	88	148	121	188	173
영업외수익	18	18	17	51	15
금융	9	15	14	14	12
외화 등	9	3	3	37	3
영업외비용	13	(1)	32	(28)	65
외화 등	13	(2)	33	(30)	59
기타	-	1	(1)	2	6
세전이익	65	146	79	241	118
법인세비용	4	17	(1)	26	9
당기순이익	61	129	80	215	109
영업이익율	16.0%	33.1%	25.1%	38.4%	40.58%
조정영업이익율	23.4%	38.8%	32.4%	44.5%	41.79%

2) 게임별 DAU 및 매출액 추세 (원화 기준)

게임별 DAU 및 매출액

구분	플랫폼	내역	단위	16년 1분기	16년 2분기	16년 3분기	16년 4분기	17년 1분기	Q/Q
더블유 카지노	웹	DAU	명	301,298	282,918	250,483	241,748	239,026	
		ARPU(일기준)	원	594	600	632	717	671	
		매출액	천원	16,111,555	15,288,133	14,247,844	15,603,630	14,426,642	▼7.5%
	모바일	DAU	명	809,250	787,223	694,702	673,043	675,660	
		ARPU(일기준)	원	259	274	305	367	375	
		매출액	천원	18,860,189	19,387,704	19,044,874	22,256,234	22,784,728	▲2.4%
	소계	DAU	명	1,110,548	1,070,141	945,185	914,791	914,686	
		ARPU(일기준)	원	350	360	391	460	40,682	
		매출액	천원	34,971,744	34,675,837	33,292,718	37,859,864	37,211,370	▼1.7%
테이크5	웹	DAU	명	46,713	54,628	58,936	51,474	47,094	
		ARPU(일기준)	원	168	295	424	551	589	
		매출액	천원	707,889	1,449,885	2,251,000	2,552,876	2,494,553	▼2.3%
	모바일	DAU	명	-	-	-	997	9,883	
		ARPU(일기준)	원	-	-	-	351	348	
		매출액	천원	-	-	-	31,458	309,441	▲883.7%
	합계	DAU	명	-	-	-	52,471	56,977	
		ARPU(일기준)	원	-	-	-	547	936	
		매출액	천원	707,889	1,449,885	2,251,000	2,584,334	2,803,995	▲8.5%
기타 슬롯게임	웹/모바일	매출액	원	-	-	-	47,325	230,827	▲387.7%
더블유빙고	웹/모바일	매출액	원	1,898,444	1,947,010	1,881,872	1,591,603	1,007,927	▼36.7%
회사전체		매출액	원	37,578,077	38,072,732	37,425,590	42,083,126	41,254,119	▼2.0%