

DoubleU Games

소셜 카지노 전문개발사 더블유게임즈

Investor Relation 2016



Index

Chapter 1 Intro

소셜 카지노 전문 개발사

Chapter 2 Core Business

모바일 더블유키노 & 테이크5의 성장세

Chapter 3 Growth Strategy

신규 라인업 확장 및 아시아 시장 개척

Chapter 4 Investment Points

영업이익 확대 및 적극적 주주가치 제고

Appendix Statement

3분기 실적 요약 및 재무제표 요약



Chapter 01_ Intro

소셜 카지노 전문 개발사

1. 회사 개요
2. 시장 개요
 - 1) 소셜 카지노 게임의 이해
 - 2) 소셜 카지노 시장 성장 추이

1. 회사 개요

회사 현황

회사명	(주)더블유게임즈
대표이사	김 가 람
설립일	2012년 5월
자본금	86억원
임직원수	160명(개발자 145명, 비중 90%)
상장일	2015년 11월 코스닥상장 (IPO 시가총액 1.1조원)

대표이사

김 가 람



'00 KAIST 전자공학
'04-'07 (주)시스앤클드 연구원
'07-'12 (주)이노그리드 사업본부장
'12 (주)더블유게임즈 CEO

서비스 라인업



DoubleU Casino

2012년 5월 출시



DoubleU Bingo

2014년 6월 출시



Take5

2015년 11월 출시



Old 80's Slots

2016년 9월 출시



Hello Vegas

2016년 11월 출시



이름

출시

플랫폼

1) 소셜 카지노 게임의 이해

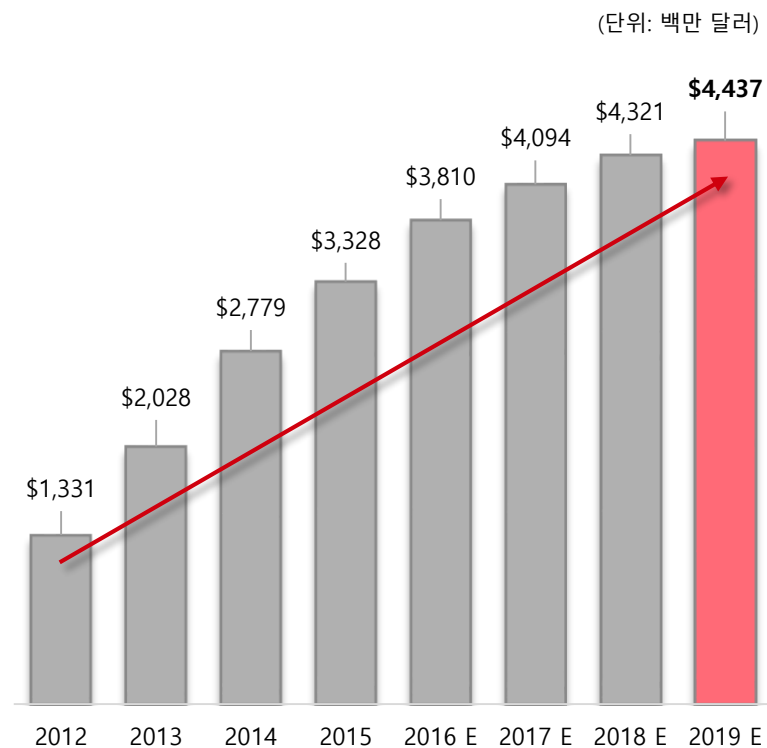
카지노와 온라인 게임의 장점만을 극대화 한 건전한 레저게임



2) 소셜 카지노 시장 성장 추이

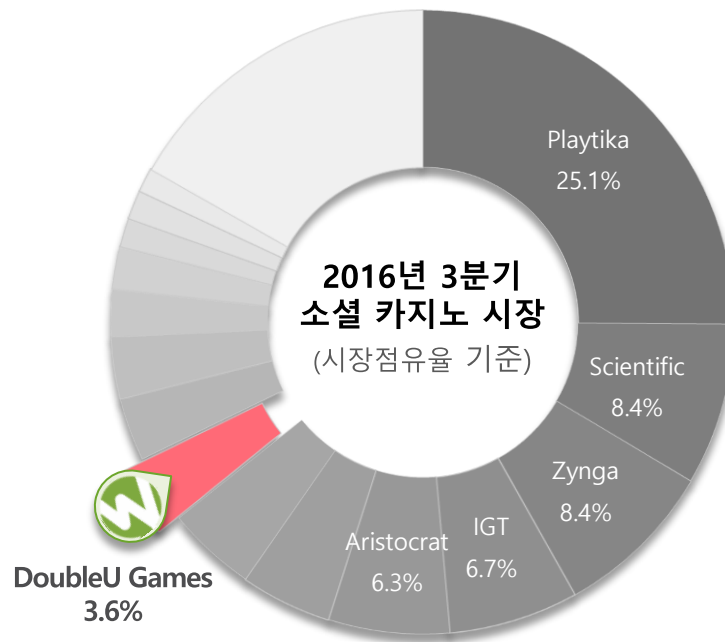
現 4조원 시장에서 향후 5조원 시장으로 성장 전망 (당사 글로벌 M/S 3.6%)

소셜 카지노 시장은 44억달러로 성장 전망



(Source: Eilers & Krejci Gaming, LLC 16.3Q)

16년 3분기 현재 소셜 카지노 시장 점유율 3.6%



(Source: Eilers & Krejci Gaming, LLC 16.3Q)



Chapter 02_

Core Business

모바일 더블유카지노 & 테이크5의 성장세

1. 회사 전체 현황

- 1) 분기별 결제액 추이
- 2) 16년 3분기 실적 분석
- 3) 16년 4분기 실적 전망

2. 더블유카지노 모바일 성장 현황

- 1) 분기별 결제액 추이
- 2) 16년 3분기 실적 분석
- 3) 16년 4분기 실적 전망

3. 테이크5 성장 현황

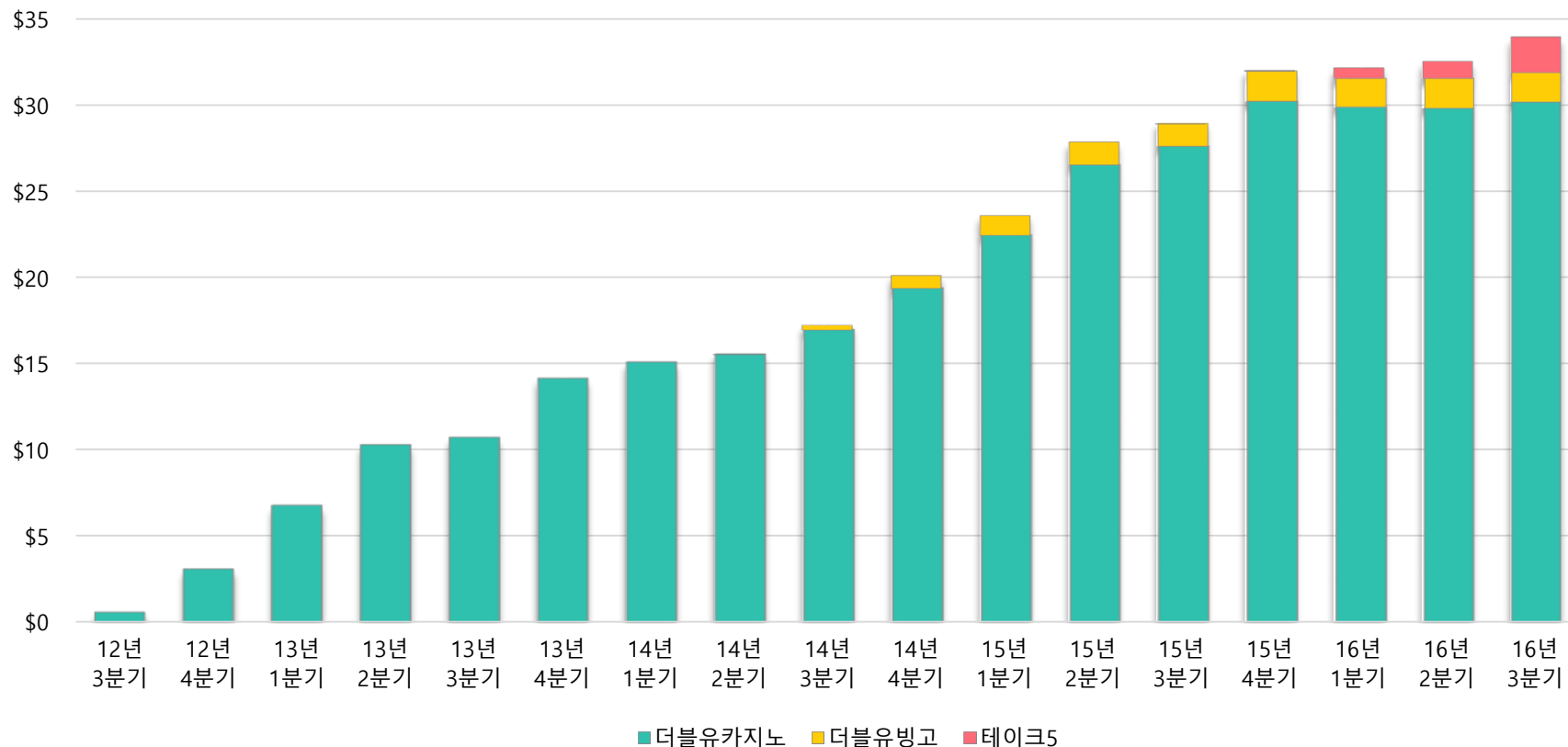
- 1) 월별 결제액 추이
- 2) 16년 4분기 실적 전망

1) 분기별 결제액 추이

전체 결제액의 지속적인 성장으로 16년 3분기 결제액 34백만달러 최고치 달성

더블유게임즈 게임별 분기 결제액

(단위: 백만 달러)



2) 16년 3분기 실적 분석

- 16년 3분기 기준 당사는 **글로벌 소셜카지노 Top 8th 개발사임**
- Top 10 Players 중 3분기 **Q/Q 성장률은 전체 3위로 시장 대비 Out Perform**

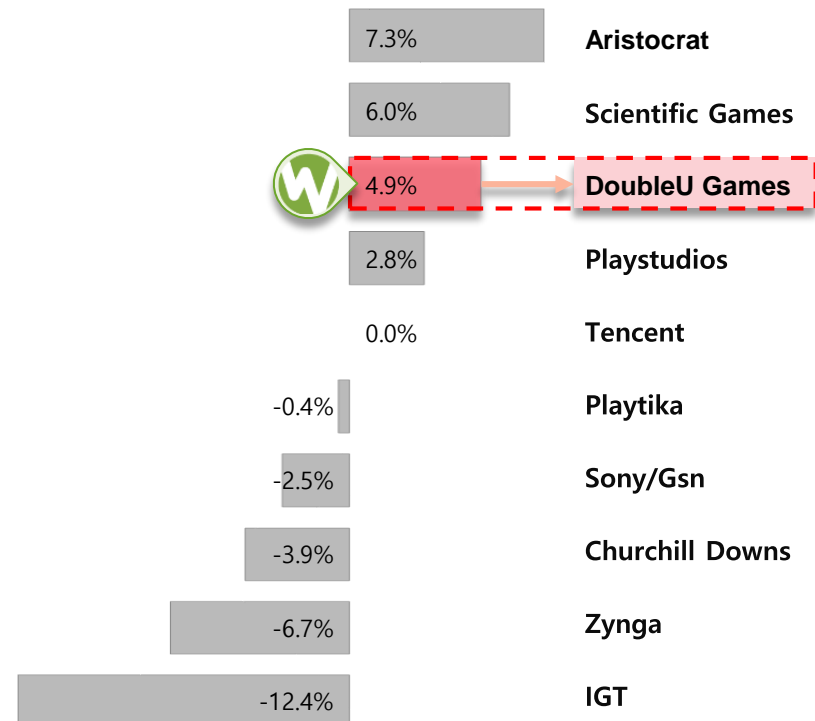
Top 10 소셜 카지노 퍼블리셔(3분기)

(단위: 백만 달러)

순위	소셜 카지노 퍼블리셔	매출액
1	Playtika	\$236.4
2	Scientific Games	\$79.4
3	Zynga	\$78.8
4	IGT	\$63.4
5	Aristocrat	\$59.0
6	Churchill Downs	\$44.5
7	Sony/Gsn	\$43.5
8	DoubleU Games	\$34.1
9	Tencent	\$31.0
10	Playstudios	\$29.8

(Source: Eilers & Krejcik Gaming, LLC 16.3Q)

Top 10 소셜 카지노 Q/Q 성장률(3분기)



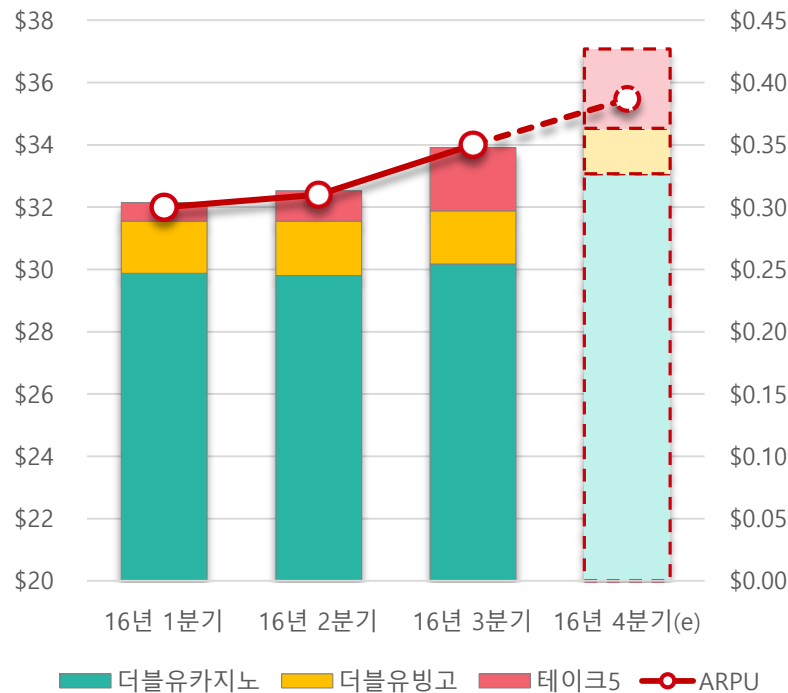
(Source: Eilers & Krejcik Gaming, LLC 16.3Q)

3) 16년 4분기 실적 전망

- 모바일 더블유카지노 및 테이크5의 성장으로 4분기 Q/Q 9.4% 성장한 37.1 백만달러 전망
- 마케팅 비용은 감소하는데 반해, PUR 및 ARPPU의 증가로 전체 결제액 상승 추세

16년 분기별 결제액 및 ARPU 추세

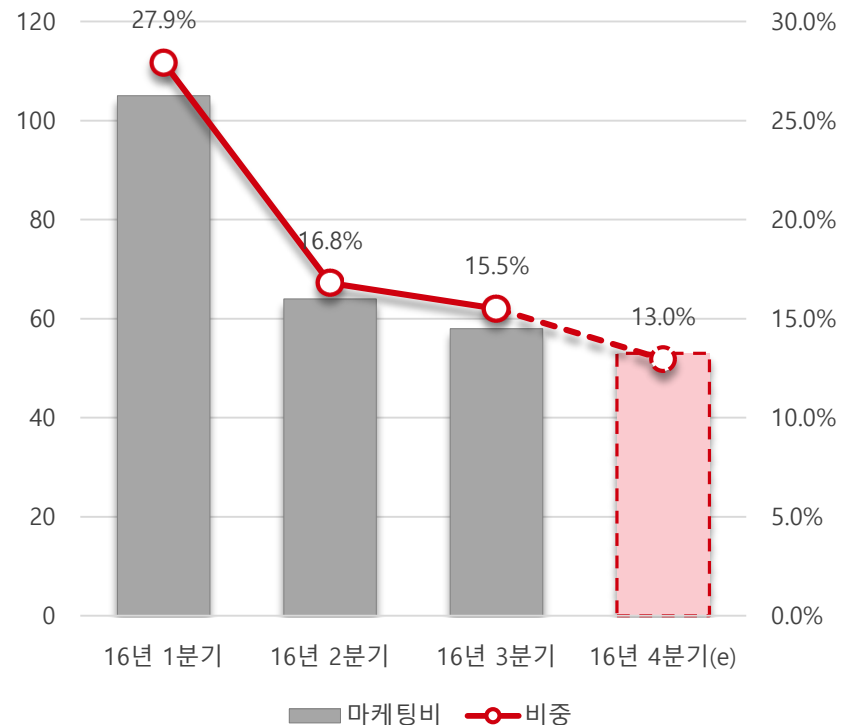
(단위: 백만 달러)



(Source: 당사 추정)

16년 분기별 마케팅 비용 및 결제액 대비 비중

(단위: 억원)

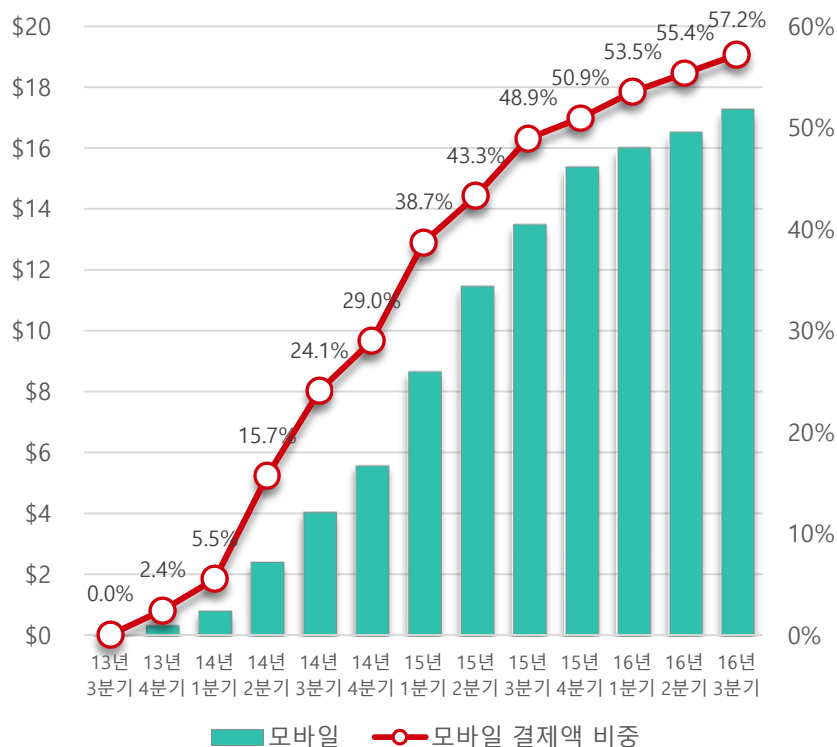


1) 분기별 결제액 추이

- 페이스북의 안정적인 시장 지배력을 바탕으로 **모바일 더블유카지노 매출 비중 확대 중**
- 더블유카지노 FB 부문은 CASH COW, **MOBILE** 부문은 성장 엔진으로 Positioning

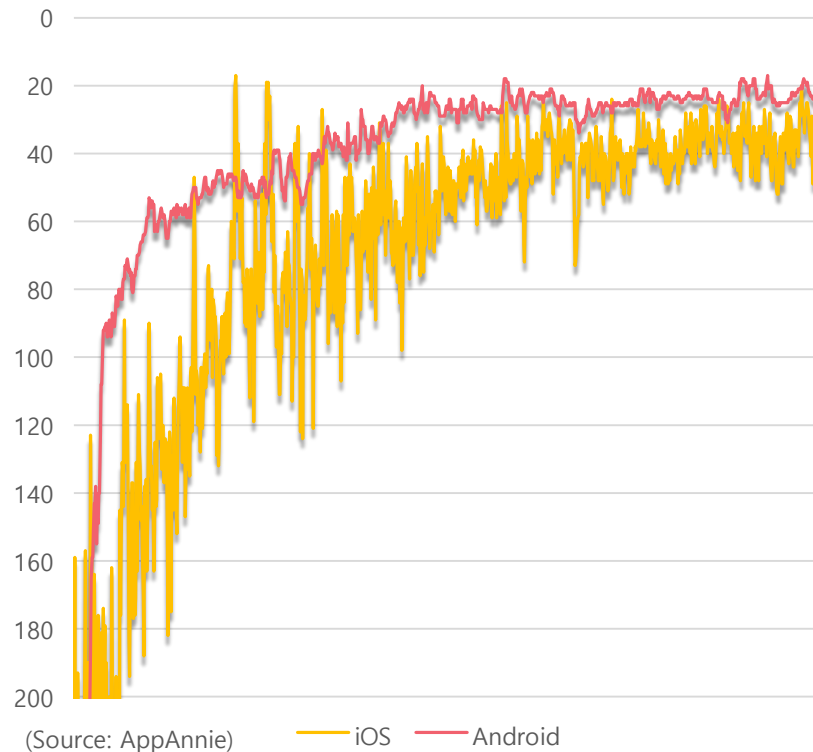
모바일 더블유카지노 결제액 및 비중의 증가

(단위: 백만 달러)



모바일 플랫폼별 전체 게임 최고매출 순위 트렌드

(단위: 순위)



2) 16년 3분기 실적 분석

- 16년 3분기 기준 당사는 **글로벌 모바일 소셜카지노 시장 Top 10th 개발사임**
- Top 10 Players 중 **3분기 Q/Q 성장률은 전체 2위로 시장 대비 Out Perform**

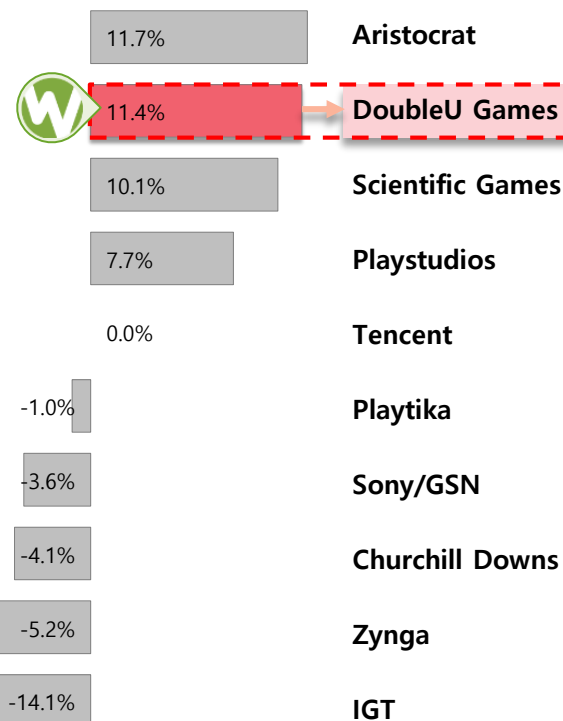
Top 10 모바일 소셜 카지노 퍼블리셔

(단위: 백만 달러)

순위	소셜 카지노 퍼블리셔	매출액
1	Playtika	\$148.4
2	Zynga	\$57.8
3	Scientific Games	\$54.4
4	Aristocrat	\$43.0
5	Churchill Downs	\$42.0
6	IGT	\$33.6
7	Tencent	\$31.0
8	Sony/GSN	\$29.5
9	Playstudios	\$25.3
10	DoubleU Games	\$19.6

(Source: Eilers & Krejcik Gaming, LLC 16.3Q)

Top 10 모바일 소셜 카지노 Q/Q 성장률(3분기)



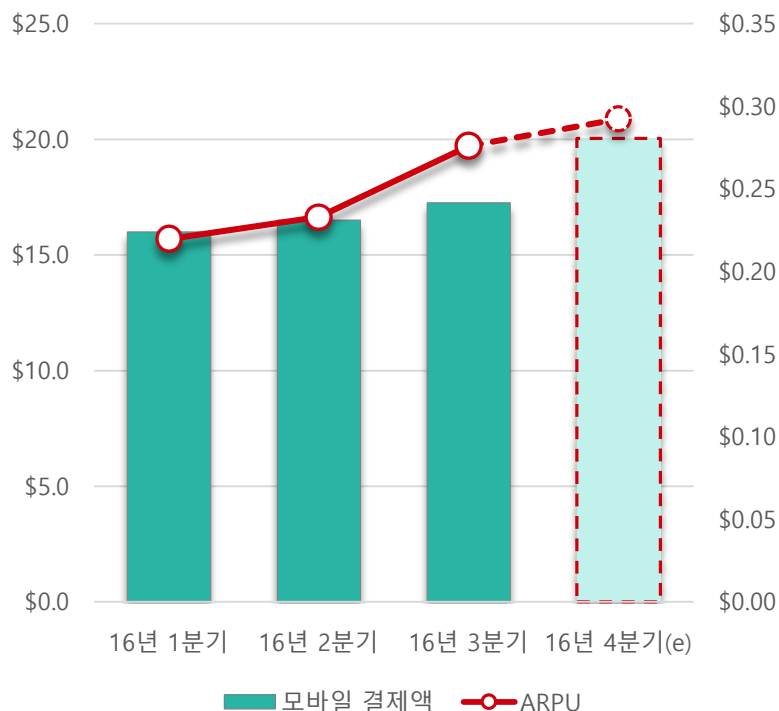
(Source: Eilers & Krejcik Gaming, LLC 16.3Q)

3) 16년 4분기 실적 전망

- 모바일 플랫폼별 매출의 고른 증가로 4분기 Q/Q 6.7% 증가한 20백만달러 결제액 전망
- 최근 4분기 북미 전체게임매출 평균순위 iOS 35위, Android 22위로 Level-UP

16년 분기별 모바일 결제액 및 ARPU 추이

(단위: 백만 달러)

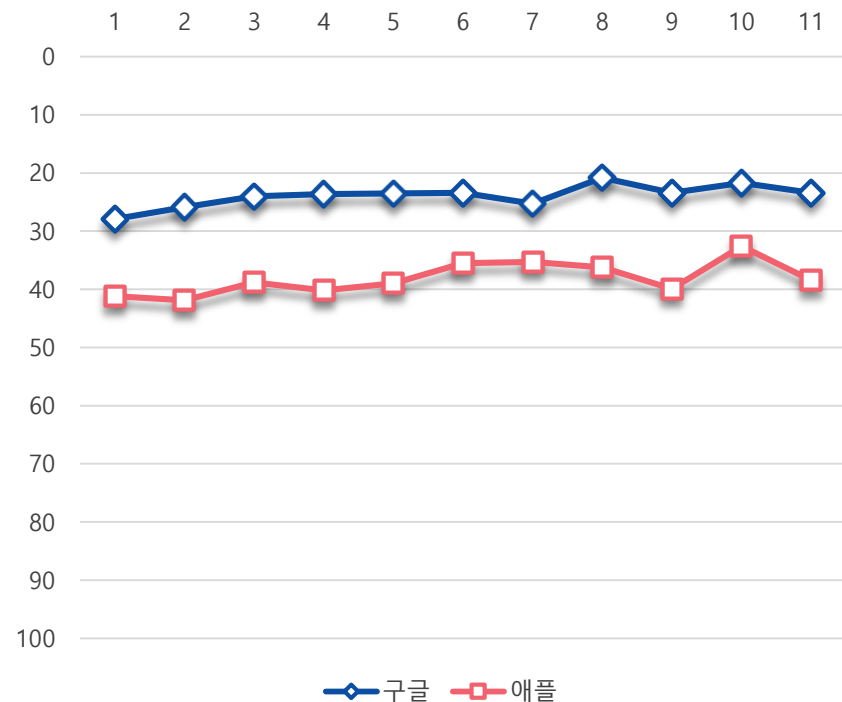


(Source: 당사 추정)

플랫폼별 '게임 전체' 월간 최고 매출 순위

(단위: 순위)

(단위: 월)

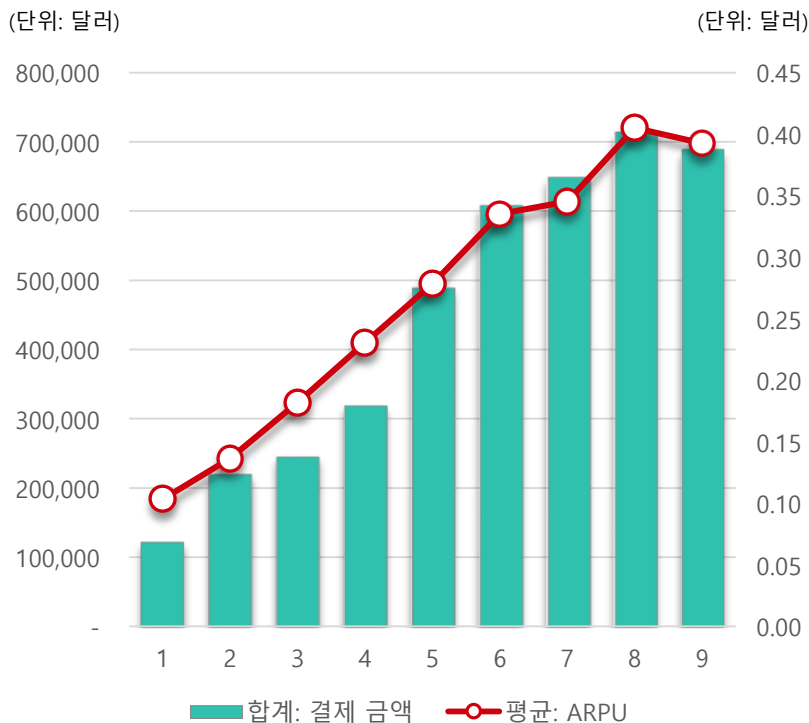


(Source: AppAnnie)

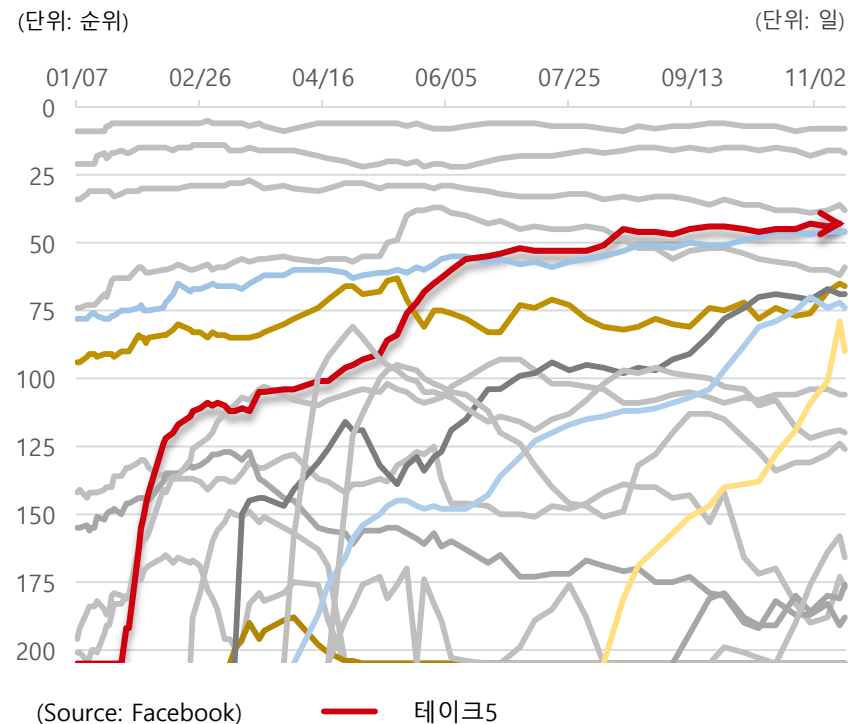
1) 월별 결제액 추이

- 테이크5는 결제액이 **3분기 Q/Q 44% 증가**하며, 당사 2nd 수익원으로 폭발적 성장 중
- 더블유카지노 비결제자 중심의 크로스 프로모션을 통한 **저비용, 고효율 성장모델 구축 중**
- **16년 11월 테이크5 모바일 출시**를 통하여 본격적인 매출 확대 기대

테이크5 16년 월별 결제액 추이



페이스북 최고 매출 순위 추이



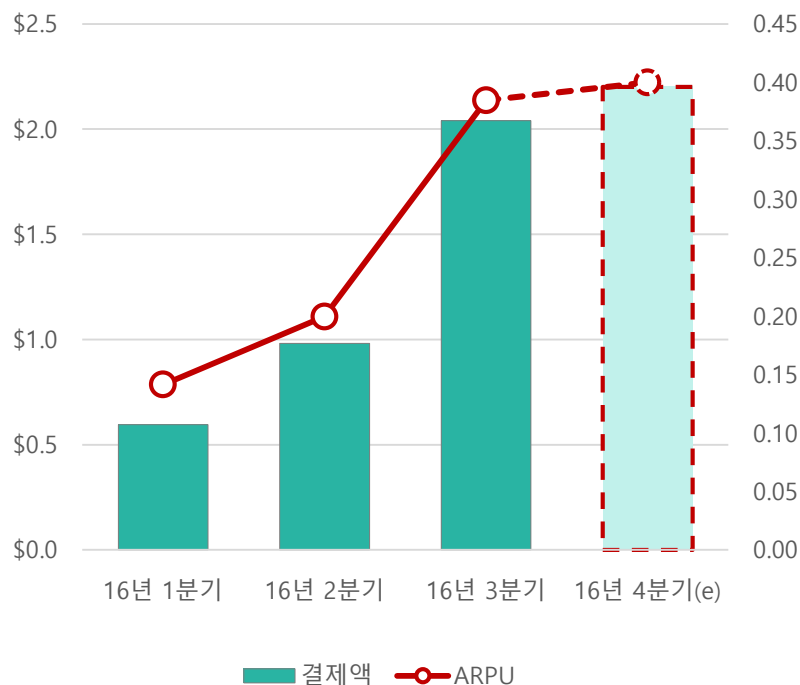
2) 16년 4분기 실적 전망

- 테이크5 모바일 매출 증가로 4분기 Q/Q 8% 증가한 2.2백만달러 결제액 전망
- 2016년 11월 15일 테이크5 모바일 출시 이후 순위 상승 중

16년 분기별 결제액 및 ARPU 추세

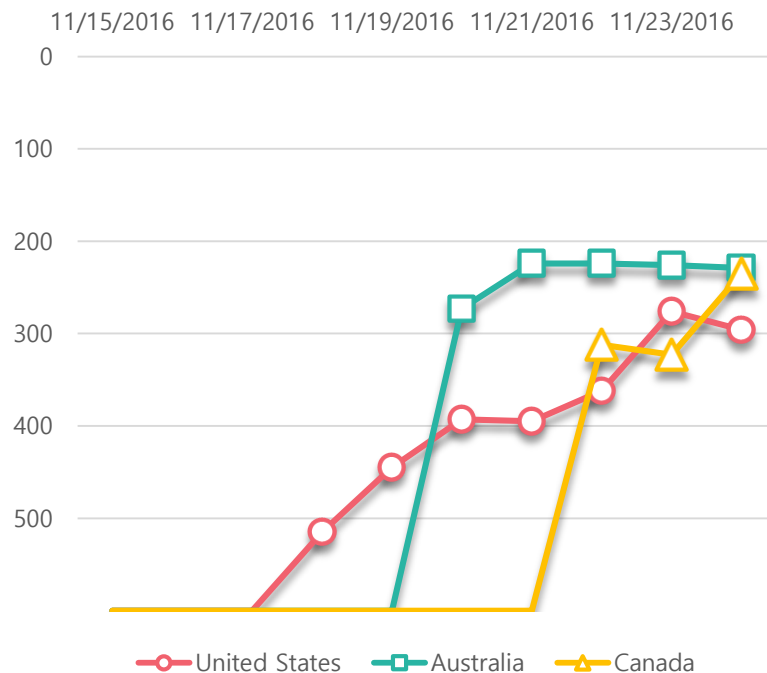
(단위: 백만 달러)

(단위: 달러)



테이크5 '카지노 게임' 최고 매출 순위 (Android)

(단위: 순위)



(Source: AppAnnie)



Chapter 03_

Growth Strategy

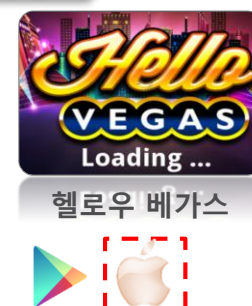
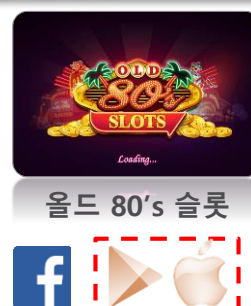
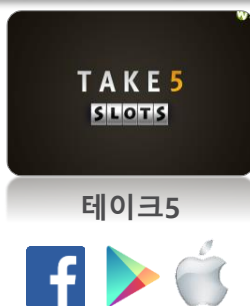
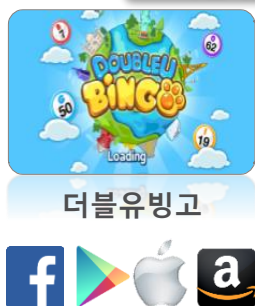
신규 라인업 확장 및 아시아 시장 개척

1. 신규 라인업 확장
2. 아시아 시장 개척
3. 현금성 자산 투자 확대
 - 1) 적극적 자기주식 매수
 - 2) 현금배당 계획

1. 신규 라인업 확장



더블유카지노의 100만 DAU를 활용한 크로스 마케팅



모바일 버전
16년 11월 출시 완료

모바일 버전
17년 1분기 출시 예정

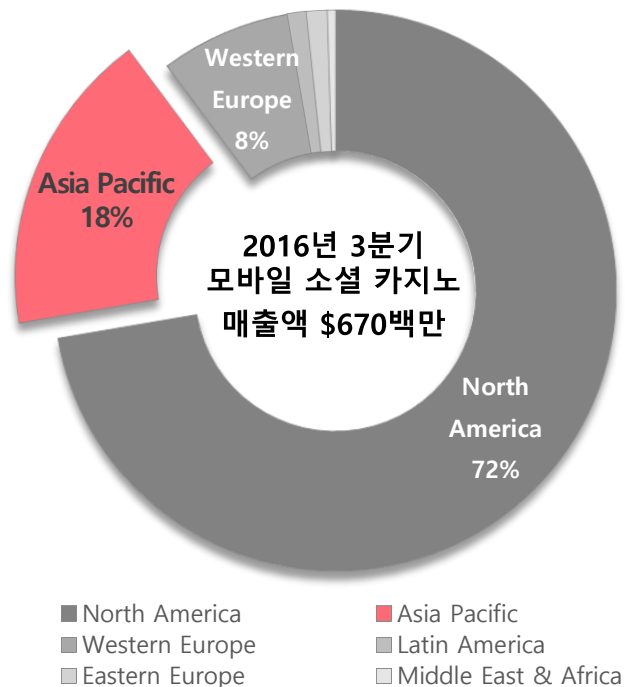
최초의 모바일 전용 앱
16년 12월 ios 출시예정

자회사 "D8G" 개발앱
17년 1분기 출시 예정

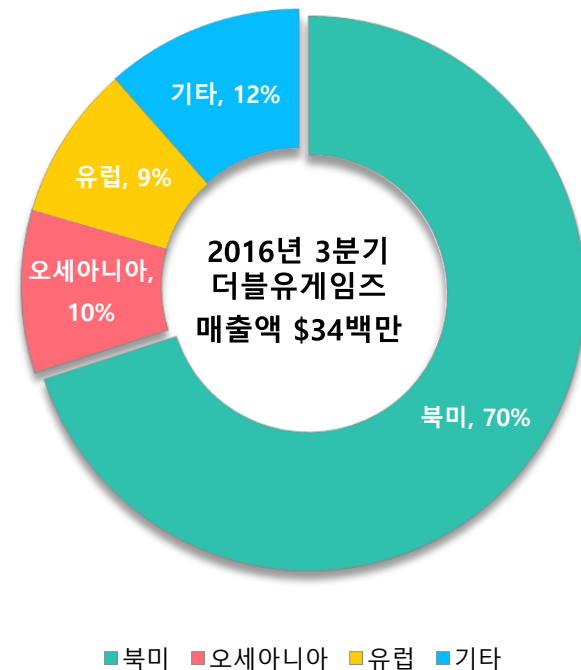
2. 아시아 시장 개척

- 16년 8월 (주)디드래곤게임즈(100% 자회사) 20억원 출자를 통한 아시아 사업 추진 중
- 17년 하반기 글로벌 M/S 18%인 **아시아 소셜카지노 6,000억원 시장 진출 목표**

모바일 소셜 카지노의 지역별 매출 비율



16년 3분기 더블유게임즈 지역별 매출 비율



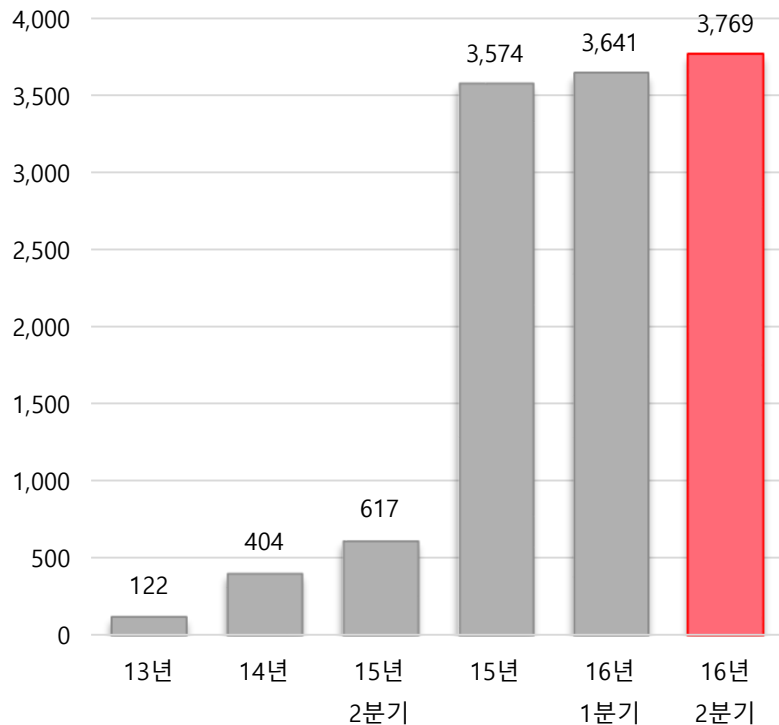
(Source: Eilers & Krejcie Gaming, LLC 16.3Q)

3. 현금성 자산 투자 확대

- 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) 차세대 NEW 플랫폼 진출 목표

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

- 신규 플랫폼 진출 (Smart TV, VR, AI 등)



Chapter 04_

Investment Points

영업이익 확대 및 적극적 주주가치 제고

1. 16년 예상 실적
2. 저평가된 장부가치 및 17년 영업이익 확대
3. 현금성 자산을 감안한 저평가된 영업가치
4. 적극적 주주가치 제고방안의 추진
 - 1) 적극적 자기주식 매수
 - 2) 현금배당 계획

1. 16년 예상 실적

- 4분기 매출은 Q/Q 9% 증가한 409억원, **영업이익은 150억원 전망(이익률 38%)**
- 16년 전체 매출은 Y/Y 26% 성장한 1,540억, 영업이익은 Y/Y 36% 성장한 435억 예상

더블유게임즈 4분기 예상 실적

(단위: 억원)

구분	15년	16년 1분기	16년 2분기	16년 3분기	16년 4분기(e)	Q/Q	16년(e)	Y/Y
영업수익	1,224	376	381	374	409	▲9.4 %	1,540	▲25.8 %
영업비용	905	316	254	280	255		1,105	
플랫폼	367	113	114	112	123		462	
마케팅	254	105	64	58	53		280	
주식보상비용	113	28	22	27	26		103	
인건비 등	171	70	54	83	53		260	
영업이익	319	60	126	94	155	▲64.9 %	435	▲36.4 %
조정영업이익	433	88	148	121	181	▲49.6 %	538	▲24.2 %
영업이익률	26.1 %	16.0 %	33.1 %	25.1 %	37.9 %		28.2 %	
조정영업이익률	35.4 %	23.4 %	38.8 %	32.4%	44.3 %		34.9 %	

주1) 별도 재무제표 기준

주2) 조정영업이익: 영업이익 + 주식보상비용(비현금성 항목)

2. 저평가된 장부가치 및 17년 영업이익 확대

- 16년 예상 이익에 따른 **장부상 PER는 12.6배 (조정 PER 10.2배)** / 32,000원 기준
- 17년도는 주식보상비용이 대부분 종료함에 따라 **89억원의 이익 개선 확정**

저평가 Per Value (영업이익 및 조정영업이익)

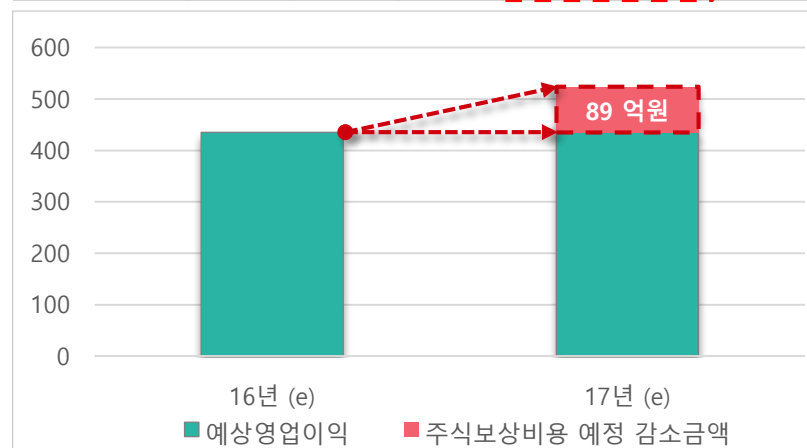
(단위: 억원)

주당가격	32,000원	33,000원	34,000원	35,000원	36,000원
시가총액 (A)	5,499	5,671	5,843	6,015	6,186
영업이익 (B)	435	435	435	435	435
주식보상비용 (C)	103	103	103	103	103
조정영업이익 (D)=(B)+(C)	538	538	538	538	538
PER (A)/(B)	12.6 배	13.0 배	13.4 배	13.8 배	14.2 배
조정 PER (A)/(D)	10.2 배	10.5 배	10.9 배	11.2 배	11.5 배

주식보상비용 감소에 따른 영업이익 확대

(단위: 억원)

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



주1) 2017년 영업이익이 동일하다고 가정하고,
주식보상비용이 89억원 감소되기 때문에 영업이익이 89억원 만큼 증가

3. 현금성 자산을 감안한 저평가된 영업가치

- 현금성 자산 등 약 3,800억원 보유를 감안하면 **현재 영업가치는 3.2배~3.5배의 수준**
- FCF 주1) 및 영업가치 주2) 기준으로 당사의 시가총액은 현저한 저평가 구간

저평가 Per Value (영업이익 및 조정영업이익)

(단위: 억원)

주당가격	32,000원	33,000원	34,000원	35,000원	36,000원
시가총액 (A)	5,499	5,671	5,843	6,015	6,186
현금성 자산 (B)	3,800	3,800	3,800	3,800	3,800
(A)-(B)	1,699	1,871	2,043	2,215	2,386
FCF 주1)	538	538	538	538	538
영업가치 주2)	3.2 배	3.5 배	3.8 배	4.1 배	4.4 배

주1) FCF = Free Cash Flow (영업이익 + 주식보상비용)

주2) 영업가치 = (시가총액(A)) - 현금성자산(B) / FCF

1) 적극적 자기주식 매수

- 2차 자사주 매수(200억원) 이후 기업가치 저평가 유지시 **추가 자사주 취득 예정**
- 자사주 취득 물량은 **향후 전략적 파트너사와의 지분 교환** 등에 활용 예정

더블유게임즈 지분 구조

주주명	소유 주식수	지분율	비고
김가람	7,400,000 주	43.1 %	최대주주
한국투자파트너스	1,230,008 주	7.2 %	
자기주식 ^{주1)}	1,040,976 주	6.1 %	매수진행 중
기타 주주	7,638,572 주	43.6 %	
발행 총 주식수	17,184,556 주	100.0 %	



주1) 2016년 11월 30일 기준 자기주식 매수내역

자기주식 2차 신탁계약 체결: 총 200억원, 현재 지속 매수중

2) 현금배당 계획

- 2016년도 **주당 650원(시가배당률 2%) 이상 현금 배당 계획**
- 매년 Free Cash Flow의 20% 이상 **이익배당을 통한 주주환원정책 시행 예정**

2016년 현금배당 계획

구분	소유 주식수	금액	비고
발행 총 주식수	17,184,556 주	-	-
자기주식	1,040,976 주	-	주1)
배당대상 주식수	16,143,580 주	105 억원	93.9 %
1주당 배당금	1 주	650 원	-

주1) 자기주식: 2016년 11월 30일 기준이며, 추가 매수진행 중

최근 3개년도 국내 상장사 배당성향 및 배당율

— <유가시장 기준> — <코스닥시장 기준> —

구분	배당성향	시가배당율	배당성향	시가배당율
2013	30.20%	1.80%	23.80%	1.70%
2014	30.90%	1.70%	25.20%	1.60%
2015	30.30%	1.80%	20.70%	1.50%
3개년 평균	30.47%	1.77%	23.23%	1.60%

주1) 적자기업 등을 제외한 순이익 시현 기업 기준

주2) 배당성향 = 배당금/당기순이익

주3) 시가배당율 = 배당금액/시가총액

**상장 배당 기업
평균 이상의 시가 배당률**



Appendix_ Statement

3분기 실적 요약 및 재무제표 요약

1. 16년 3분기 실적 리뷰
2. 별도 및 연결 손익계산서
3. 게임별 DAU 및 결제액 추세 (달러 기준)
4. 게임별 DAU 및 매출액 추세 (원화 기준)

1. 16년 3분기 실적 리뷰

- 영업수익: 전분기 대비 결제액은 4.3% 성장, 달러 환율 하락에 따른 매출액 1.8% 감소
- 영업이익: 3분기 성과급 지급(27억원) 등 운영비 증가에 따른 전분기 대비 영업이익 감소

16년 3분기: 분기별 요약 재무제표

(단위: 억원)

구분	15.3Q	16.2Q	16.3Q	QoQ	YoY
영업수익	340	381	374	▼1.8 %	▲10.0 %
영업비용	257	254	280		
플랫폼	102	114	112		
마케팅	69	64	58		
주식보상비용	30	22	27		
인건비 등	56	54	83		
영업이익	83	126	94	▼25.4 %	▲13.3 %
조정영업이익	113	148	121	▼18.2 %	▲7.1 %
당기순이익	113	129	80	▼38.0 %	▼29.2 %
영업이익율	24.4 %	33.1 %	25.1 %		
조정영업이익율	33.2 %	38.8 %	32.4 %		

16년 3분기: 누적 기준 요약 재무제표

(단위: 억원)

구분	15.3Q	16.2Q	YoY
영업수익	885	1,131	▲27.8 %
영업비용	637	851	
플랫폼	266	339	
마케팅	169	227	
주식보상비용	82	77	
인건비 등	121	207	
영업이익	247	280	▲13.4 %
조정영업이익	329	357	▲8.5 %
당기순이익	277	270	▼2.5 %
영업이익율	27.9 %	24.8 %	
조정영업이익율	37.2 %	31.6 %	

주1) 16년 2분기, 3분기는 연결재무제표 기준이며, 15년 3분기는 개별재무제표 기준입니다.

주2) 조정영업이익: 영업이익 + 주식보상비용 (비현금성 비용)

2. 별도 및 연결 손익계산서

16년 3분기: 별도 손익계산서

(단위: 억원)

구분	15.3Q	16.2Q	16.3Q	16.3Q 누적
영업수익	376	381	374	1,131
영업비용	316	254	280	851
플랫폼	113	114	112	339
마케팅비	105	64	58	227
주식보상비용	28	22	27	77
인건비 등	70	54	83	207
영업이익	60	126	94	280
조정영업이익	88	148	121	357
영업외수익	18	18	17	54
금융	9	15	14	39
외화 등	9	3	3	15
영업외비용	13	(1)	32	44
외화 등	13	(2)	33	44
지분법손실 등	-	1	(1)	-
세전이익	65	146	79	290
법인세비용	4	17	(1)	20
당기순이익	61	129	80	270
영업이익율	16.0 %	33.1 %	25.1 %	24.8 %
조정영업이익율	23.4 %	38.8 %	32.4 %	31.6 %

16년 3분기: 연결 손익계산서

(단위: 억원)

구분	15.3Q	16.2Q	16.3Q	16.3Q 누적
영업수익	376	382	376	1,134
영업비용	316	258	274	848
플랫폼	113	115	113	340
마케팅비	105	64	58	227
주식보상비용	28	22	27	77
인건비 등	70	57	77	203
영업이익	60	125	102	286
조정영업이익	88	147	128	363
영업외수익	18	19	13	51
금융	9	15	14	39
외화 등	9	4	(1)	12
영업외비용	13	(1)	32	44
외화 등	13	(2)	33	44
지분법손실 등	-	1	(1)	-
세전이익	65	145	83	293
법인세비용	4	17	(1)	20
당기순이익	61	128	84	272
영업이익율	16.0 %	32.7 %	27.1 %	25.2 %
조정영업이익율	23.4 %	38.5 %	34.0 %	32.0 %

주1) 16년 2분기, 3분기는 연결재무제표 기준이며, 15년 3분기는 개별재무제표 기준입니다.

주2) 조정영업이익: 영업이익 + 주식보상비용 (비현금성 비용)

3. 게임별 DAU 및 결제액 추세 (달러 기준)

게임별 DAU 및 결제액

구분	플랫폼	내역	단위	15년 3분기	15년 4분기	16년 1분기	16년 2분기	16년 3분기
더블유카지노	웹	DAU	명	286,964	284,801	301,298	282,918	250,483
		ARPU(일기준)	\$	\$ 0.55	\$ 0.58	\$ 0.51	\$ 0.52	\$ 0.57
		결제액	\$	\$ 14,097,127	\$ 14,815,492	\$ 13,880,139	\$ 13,298,885	\$ 12,911,993
	모바일	DAU	명	614,760	662,718	809,250	787,223	694,702
		ARPU(일기준)	\$	\$ 0.24	\$ 0.26	\$ 0.22	\$ 0.23	\$ 0.28
		결제액	\$	\$ 13,501,250	\$ 15,384,087	\$ 15,999,032	\$ 16,503,141	\$ 17,259,262
	소계	DAU	명	901,724	947,519	1,110,548	1,070,141	945,185
		ARPU(일기준)	\$	\$ 0.34	\$ 0.35	\$ 0.30	\$ 0.31	\$ 0.35
		결제액	\$	\$ 27,598,376	\$ 30,199,580	\$ 29,879,171	\$ 29,802,025	\$ 30,171,254
TAKES5	웹	결제액	\$	\$ 18,645	\$ 42,339	\$ 594,706	\$ 981,720	\$ 2,039,951
더블유빙고	웹+모바일	결제액	\$	\$ 1,259,594	\$ 1,670,374	\$ 1,603,464	\$ 1,745,821	\$ 1,705,432
회사전체		결제액	\$	\$ 28,876,615	\$ 31,912,293	\$ 32,077,341	\$ 32,529,566	\$ 33,916,637

4. 게임별 DAU 및 매출액 추세 (원화 기준)

게임별 DAU 및 매출액

구분	플랫폼	내역	단위	15년 3분기	15년 4분기	16년 1분기	16년 2분기	16년 3분기
더블유 카지노	웹	DAU	명	286,964	284,801	301,298	282,918	250,483
		ARPU(일기준)	원	670	638	594	600	632
		매출액	천원	17,291,102	16,343,498	16,111,555	15,288,133	14,247,844
	모바일	DAU	명	614,760	662,718	809,250	787,223	694,702
		ARPU(일기준)	원	274	264	259	274	305
		매출액	천원	15,134,142	15,769,555	18,860,189	19,387,704	19,044,874
	소계	DAU	명	901,724	947,519	1,110,548	1,070,141	945,185
		ARPU(일기준)	원	400	377	350	360	391
		매출액	천원	32,425,244	32,113,054	34,971,744	34,675,837	33,292,718
TAKES5	웹	매출액	천원	21,844	47,080	707,889	1,449,885	2,251,000
더블유빙고	웹+모바일	매출액	천원	1,460,163	1,842,297	1,898,444	1,947,010	1,881,872
회사전체		매출액	천원	33,973,420	34,002,431	37,578,077	38,072,732	37,425,590