

DoubleU Games

소셜 카지노 전문개발사 더블유게임즈

2017년 3분기 경영실적보고서



Disclaimer

본 자료는 2017년 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 Highlight of 3rd Quarter

실적 및 Key Points 요약

Chapter 2 2017년 3분기 리뷰 – DUG / DDI Part

주요 게임 결제 및 핵심 지표 현황

Chapter 3 2017년 4분기 계획 – DUG / DDI Part

신작 출시 등 주요 사업 추진 계획

Appendix Statement

재무제표 요약 및 게임별 결제액 현황

1) 분기 사상 최고 결제액 기록

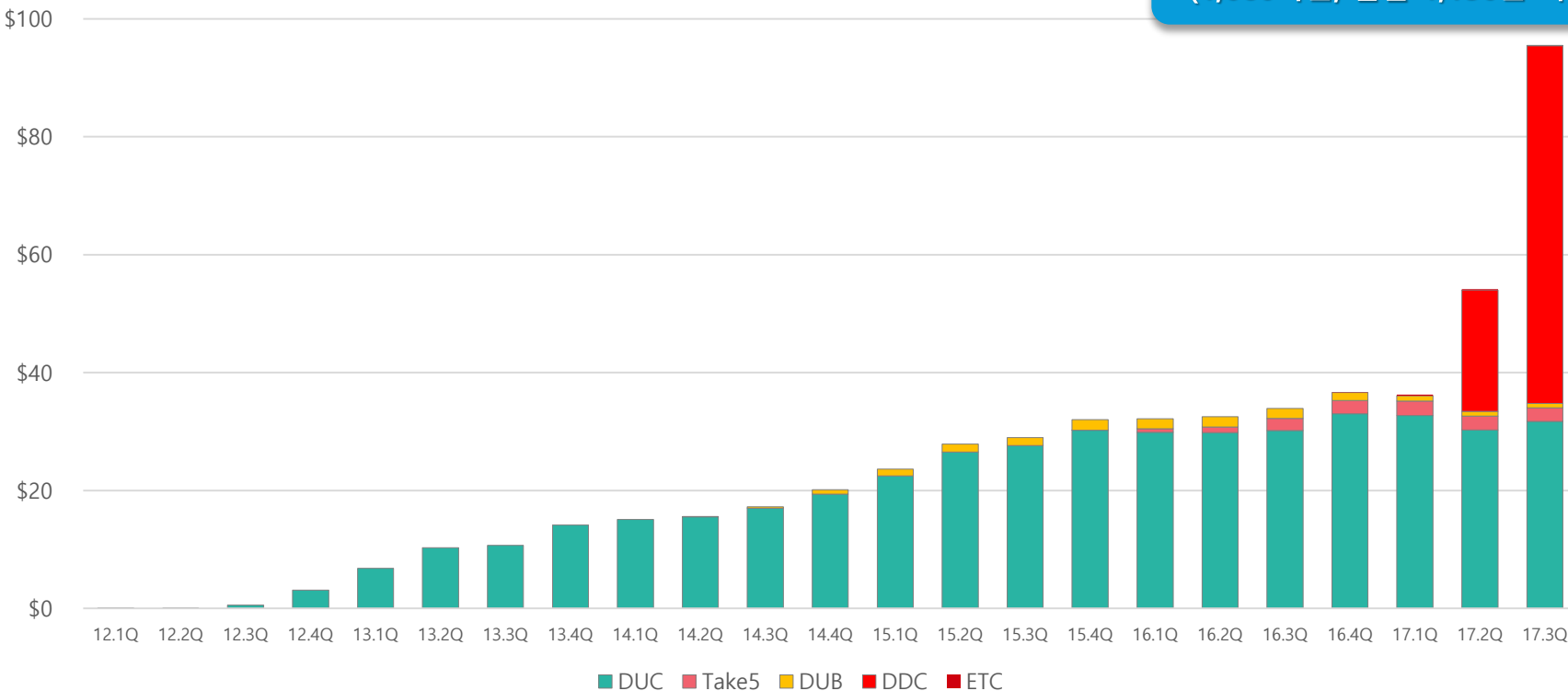
- 2017년 3분기 결제액은 Q/Q 76.3% 증가, Y/Y 181.5% 증가한 **95백만 달러 달성**
- (환율 1,130원 기준) 원화 1,080억원 수준의 **분기 사상 최고 결제액 기록**

분기별 결제액 성장

(단위: 백만 달러)



95.6백만 달러
(1,080억원, 환율 1,130원 기준)



2) DUG 별도 재무제표

- DUG는 3분기 매출 385억원, **EBITDA 131억원** 달성 (영업수익 대비 34.0% 수준)
- 마케팅비 15.6억 증가 및 3분기 상여금 효과로 영업이익률이 직전 분기 대비 하락

DUG 17년 3분기 실적 (별도 기준)

(단위: 백만원)

구분	17.2Q	영업수익 대비	17.3Q	영업수익 대비	Q/Q 증감	Q/Q %	Note
영업수익	37,806		38,544		738	2.0%	이연 효과 등으로 결제액 대비 매출 반영 미흡
영업비용	22,368	59.2%	25,921	67.3%	3,553	15.6%	
플랫폼	11,342	30.0%	11,563	30.0%	221	2.0%	유일한 변동비 (플랫폼별 30% 동일)
마케팅비	5,039	13.3%	6,598	17.1%	1,559	30.9%	모바일 마케팅 효율 증가에 따른 추가 집행 - 모바일 Q/Q 성장률 : DUC 8.8% / T5 38.7%
인건비	2,517	6.7%	4,022	10.4%	1,505	59.8%	3분기 상여금 13.5억 지급 효과 (1, 3분기 시행)
운영비 등	3,470	9.2%	3,738	9.7%	268	7.7%	
영업이익	15,438	40.8%	12,623	32.7%	-2,815	-18.2%	
EBITDA	15,928	42.1%	13,122	34.0%	-2,806	-17.6%	

3) DDI 별도 재무제표

- DDI는 3분기 매출 686억원, **EBITDA 241억원** 달성 (영업수익 대비 **35.2%** 수준)
- 마케팅비 40% 이상 감축 및 운영비(서버 비용, 용역 비용 등) 절감으로 **Margin 5% 이상 개선**

DDI 17년 3분기 실적 (별도 기준)

(단위: 백만원)

구분	17.2Q	영업수익 대비	17.3Q	영업수익 대비	Q/Q 증감	Q/Q %	Note
영업수익	22,574	100.0%	68,616	100.0%	46,042	204%	3분기 온기(2분기 6월 한달) 반영 효과
영업비용	18,754	83.1%	52,644	76.7%	33,890	181%	
플랫폼	6,444	28.5%	20,360	29.7%	13,916	216%	유일한 변동비 (플랫폼별 30% 동일)
마케팅비	3,774	16.7%	6,726	9.8%	2,952	78%	월 \$2M 수준 지출 (16.7% → 9.8% 감축)
감가상각비	2,739	12.1%	8,160	11.9%	5,421	198%	월 27억원 수준 유지
Royalty	1,881	8.3%	5,385	7.8%	3,504	186%	매출의 8% 수준 유지
인건비	2,089	9.3%	7,764	11.3%	5,675	272%	
운영비 등	1,827	8.1%	4,250	6.2%	2,423	133%	
AWS	526	2.3%	1,519	2.2%	993	189%	서버비 감축 진행 중(분기별 5~10%)
외주용역비용	931	4.1%	1,662	2.4%	731	79%	외주 용역비 감축 진행 중
기타	370	1.6%	1,069	1.6%	699	189%	
영업이익	3,820	16.9%	15,971	23.3%	12,151	318%	
EBITDA	6,559	29.1%	24,131	35.2%	17,572	268%	29.1% → 35.2%로 수익성 개선

4) DUG 그룹 전체 연결 재무제표

- DUG 연결 기준 3분기 **영업수익은 1,072억원, EBITDA 361억원** (영업수익 대비 **33.7%** 수준)
- 영업수익 증가 및 비용 감소 추세가 4분기 이어질 전망. 영업 레버리지 효과 기대 가능.

17년 3분기 실적 (연결)

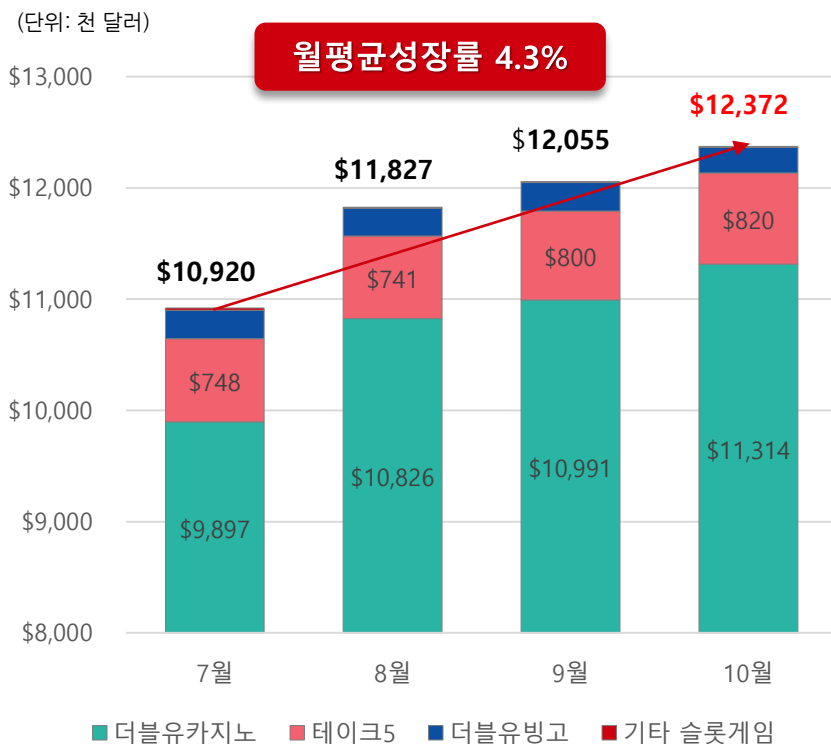
(단위: 억원)

구분	17.2Q	영업수익 대비	17.3Q	영업수익 대비	Q/Q 증감	Q/Q %	Note
영업수익	604	100.0%	1,072	100.0%	468	77.5%	DDI실적 3분기 온기(2분기 6월 한달) 반영 효과
영업비용	528	87.4%	796	74.3%	268	50.8%	
플랫폼	181	30.0%	322	30.0%	141	77.7%	유일한 변동비 (플랫폼별 30% 동일)
마케팅비	88	14.6%	133	12.4%	45	51.1%	
Royalty	19	3.1%	54	5.0%	35	184.2%	
감가상각비	27	4.5%	81	7.6%	54	200.0%	
1회성비용(M&A)	107	17.7%	0	0.0%	-107	-100.0%	M&A 관련 비용 2분기 인식
인건비	54	8.9%	111	10.4%	57	105.6%	
운영비 등	52	8.6%	95	8.9%	43	83.4%	
영업이익	76	12.6%	276	25.7%	200	263.2%	
EBITDA	106	17.5%	361	33.7%	255	240.6%	T8G 및 DUD 일부 인건비 효과 반영됨

1) DUG 월별 게임 결제액 추세 및 주요지표

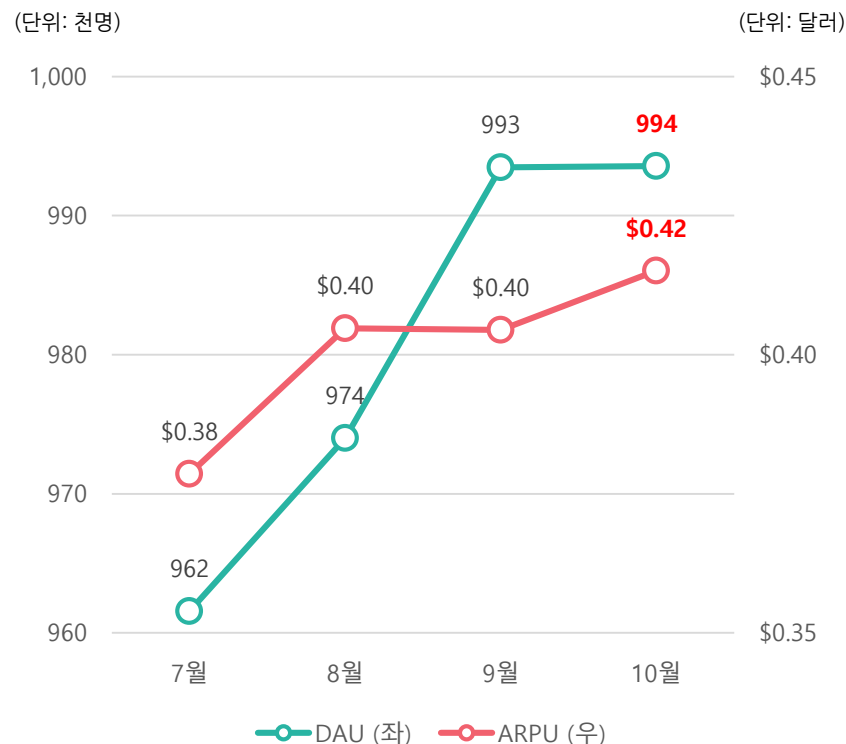
- 라인업의 고른 성장으로 DUG 전체 게임 결제액이 **하반기 월평균 4.3% 안정적 성장** 추세
- 결제 효율 증가에 따른 마케팅 확대로 **DAU 및 ARPU가 동시에 성장**하는 건강한 성장 지표 시현

분기별 결제액* 추이



* 모바일 부문 8~10% 성장. 웹(FACEBOOK) 부문 정체
 ** 모바일 결제 비중은 65% 수준. 웹 영향력 점차 감소중

DAU* 및 ARPU** 추이



* DAU : Daily Active Users
 ** ARPU : Average Revenue Per User

1) DDI 월별 게임 결제액 추세 및 주요지표

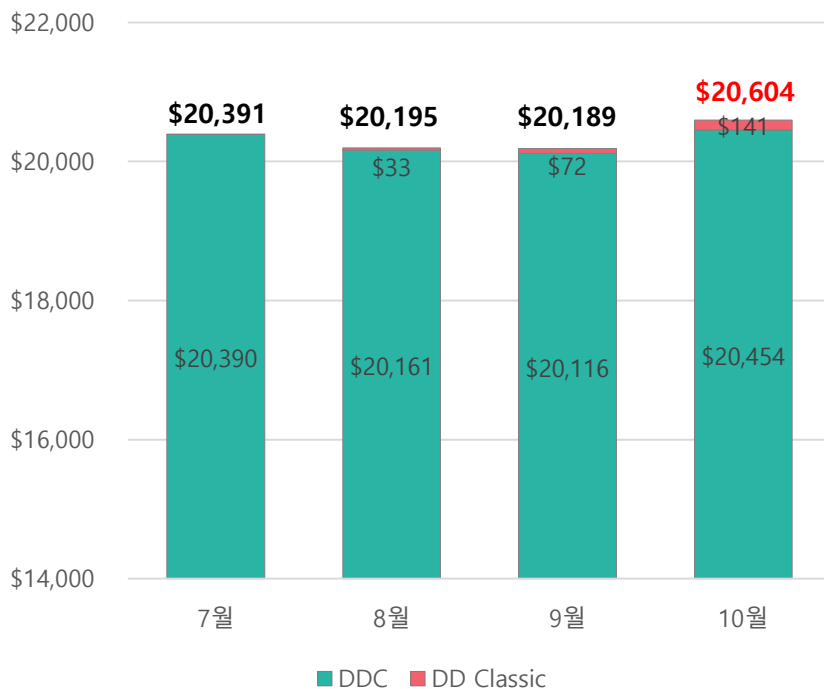
- DDI는 월별 지속적인 서비스 개선 작업* 중으로, **소규모 마케팅에도 안정적인 결제** 유지

* 13P 상세설명

- 상승 추세인 ARPU 흐름**과 더불어 DD Classic 신작출시와 함께 **10월 DAU도 상승** 반전함

분기별 결제액 추이

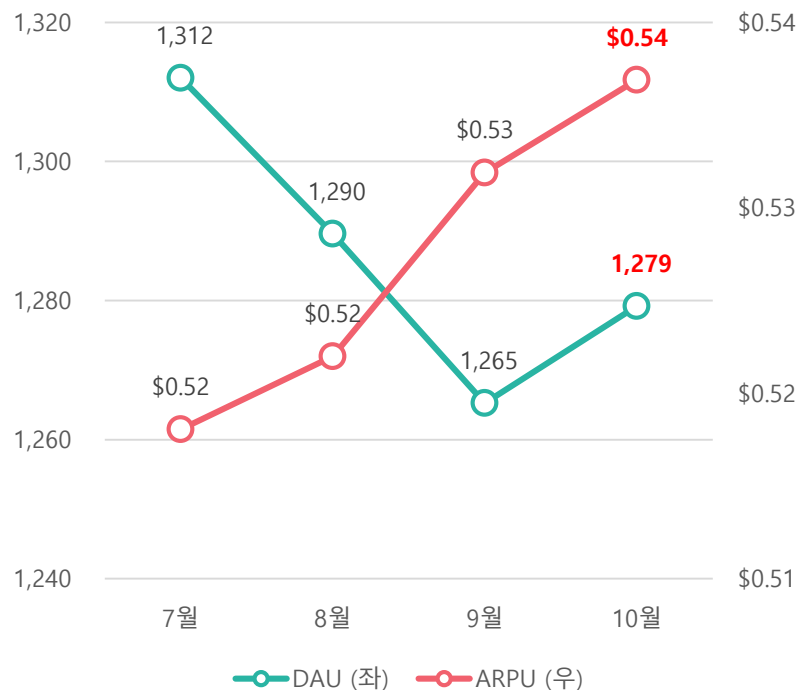
(단위: 천 달러)



DAU 및 ARPU 추이

(단위: 천명)

(단위: 달러)



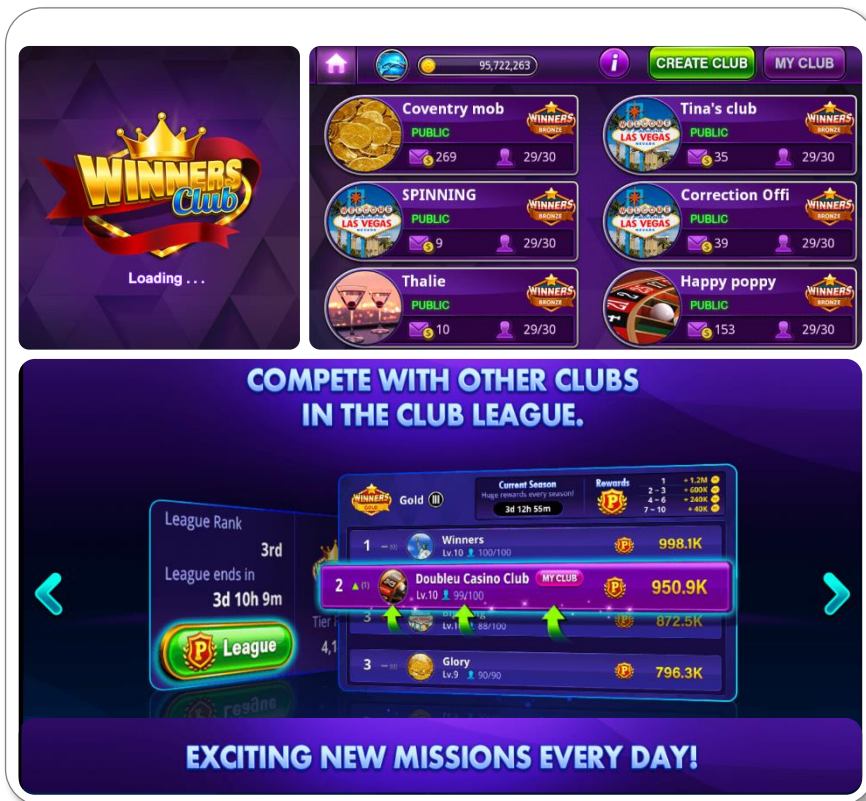
* 10월 '더블다운카지노' 결제액 반등
 ** '더블다운 클래식' 월별 100%이상 성장 중

1) DUC 계절적 성수기 효과 극대화

- DUC 소셜 기능 및 Retention, 결제 강화를 위한 **클럽 기능 도입 및 활성화** (이벤트 연계)
- 하반기 성수기 효과 극대화를 위한 **주요 Season 콘텐츠 강화 및 결제이벤트 고도화** 예정

소셜 기능 및 경쟁 강화를 위한 CLUB 콘텐츠 도입

4분기 시즌 별 결제 이벤트 계획

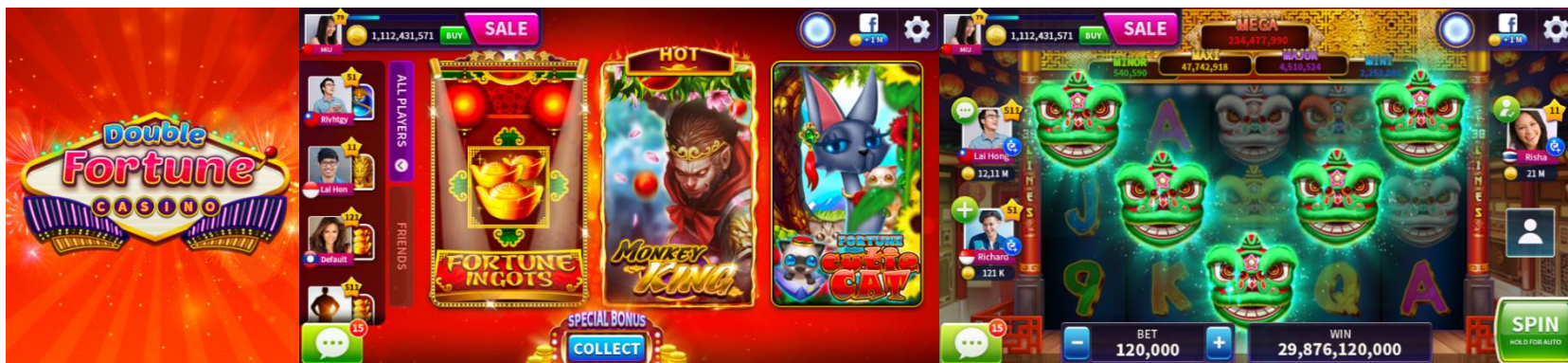


이벤트명	이벤트기간	비고
1. Halloween	10/27~31 (5일)	중요도 ★★★★★ • 동기간 일평균 결제액 43만 달러 (10월 일평균 대비 18.7% 증가) • 일최고 결제액 : 54만 달러
2. Thanks giving + Black Friday	11/23~27 (5일)	중요도 ★★★★★
3. Christmas	12/21~25 (5일)	중요도 ★★★★★
4. New year	12/29~1/1(5일)	중요도 ★★★★★

2) 아시아 소셜카지노시장 진출 추진 (계속)

- 아시아 첫 프로젝트인 **“Double Fortune Casino”** 의 Android 마켓 소프트런칭 완료(3분기)
- 오는 12월 정식 런칭 후, 내년 1분기 로컬 퍼블리셔와의 제휴 마케팅 확대 예정

아시아 소셜카지노 시장 진출 전략



17년 3분기 / 작업결과

DFC 소프트런칭

- DFC 개선 결과 (2017년 10월 까지)
 - 1) 현재 6개 슬롯 서비스 완료
 - 2) 추가 9개 슬롯 개발 완료
 - 순차적으로 업데이트 예정
 - 3) 타겟 유저들의 선호 확률 기반 파악

17년 4분기 (계획)

DFC 정식 런칭

- DFC 개선 목표 (2017년 연말까지)
 - 1) 소셜 기능 (클럽 기능 등) 강화
 - 2) 리텐션 및 결제 요소 강화
 - (문화에 맞는 다양한 상품군 제공)
 - 3) 12월 정식 런칭 예정

18년 1분기 (계획)

DFC 지역 마케팅 확대

- DFC 개선 목표 (2018년 1Q까지)
 - 1) 로컬 퍼블리셔와의 제휴 및 마케팅
 - 2) 타겟 마케팅 개시(중화권 유저 유입)
 - 대만, 싱가포르, 말레이시아, 호주, 미국

3) 소셜카지노 외 전략 장르 Undead Nation 출시

- '17년 12월 Facebook(web) 소프트런칭을 통하여 게임 고도화 및 마케팅 효율 측정 예정
- '18년 3월 Android 소프트런칭 이후 '18년 5월 양대 마켓(mobile) 글로벌 출시 계획

Project Z : Undead Nation : Last Shelter



좀비로 뒤덮인 세상을 배경으로 다른 유저들과 경쟁/협력하며
자원을 모아 자신의 주둔지를 성장시켜 나가는 전략 게임

런칭 계획

2017.12.
Facebook 소프트런칭

2018.03.
Android (Mobile) 소프트런칭(Canada)

2018.05.
iOS/Android 글로벌런칭

1) 더블다운카지노 서비스 개선 (계속)

- (3Q DDC 서비스개선 작업 진행 결과) **iOS 서버 속도 76%, 서버 사용량 10% 개선**
- 4Q 서버, 18.1Q 클라이언트 리뉴얼 통해, DDC 서비스 개선을 위한 4가지 목표 달성

DoubleDown Casino 서비스 개선의 4가지 목표

최적화된 클라이언트/서버 아키텍처 구축 중

1. 게임 접속 속도 개선

2. 메타(UI) 기능의 자유로운 확장

3. Big Data 축적 및 개인화된 서비스고도화

4. DUC 히트 슬롯 서비스

17년 3분기 / 작업결과

DDC 1.0 VER 유지

➢ DDC 개선 결과 (2017년 10월 까지)

1) iOS 접속 속도 76% 개선

- 로딩 타임 및 슬롯 진입 시간 단축
- 마케팅 효율(ROI) 15% 이상 개선

2) 서버 사용량 10% 감축

17년 4분기

DDC 1.5 VER 출시

➢ DDC 개선 목표 (2017년 연말까지)

- 1) **Android 서버 속도 개선 계획**
- 2) 서버 사용량 10~20% 추가 감축 목표
- 3) 고객 행동패턴 데이터화 구축 계획
- 4) **DDC 1.5 VER 출시**
(서버 Side Re-structuring, 속도개선)

18년 1분기

DDC 2.0 VER 출시

➢ DDC 개선 목표 (2018년 1Q까지)

- 1) **DDC 2.0 VER 출시**
(클라이언트 Side Re-structuring, 디자인, 게임 속도 개선 병행)
- 2) 다양한 게임 기능 도입 – VIP 룸, 잭팟 피쳐 확대, Coupon 및 Free Spin 기능 등
- 3) **DUC 메가 히트 슬롯 IP 공급 준비**

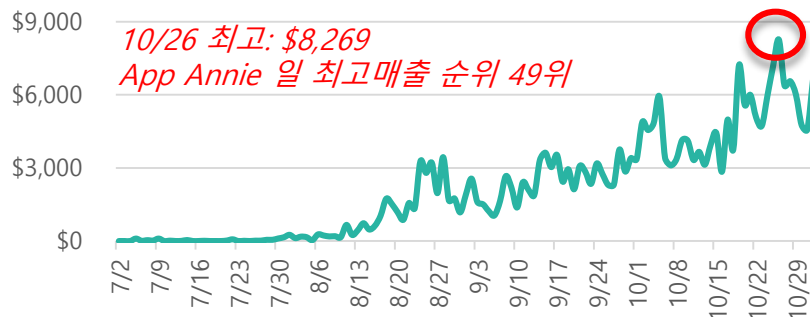


2) 신작 'DD 클래식' 및 '엘런 슬롯'의 시장 안착

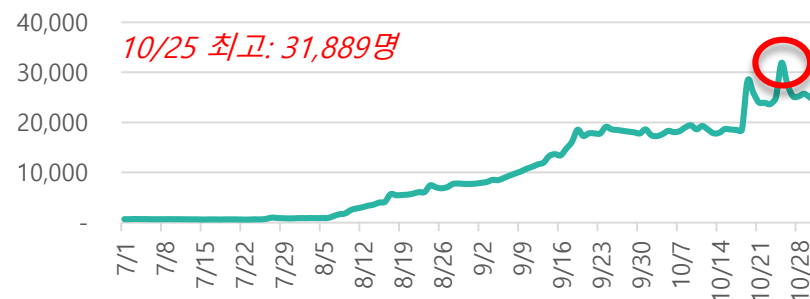
- 출시 2개월 만에 월 15만불 이상 결제 게임으로 성장한 'DD 클래식'의 본격 마케팅 집행
- '엘런 Slot'의 경우, 엘런쇼를 통한 직접 홍보 및 SNS를 활용한 집중적인 바이럴 마케팅

DoubleDown Classic 성장 추이 (iOS)

일별 결제 추이



DAU 추이



2018년 1월 안드로이드 버전 출시 예정

ELLEN Slot 글로벌 런칭



- ▶ 'Ellen Road to Riches Slot'
- ▶ 글로벌 런칭 10월 31일
- ▶ 플랫폼 iOS, Google
- ▶ 소프트웨어 런칭 결과
 - iOS 뉴질랜드 인기 순위 1위 (9/25)
 - iOS 캐나다 인기 순위 2위 (11/3)
 - iOS 호주 인기 순위 3위 (9/26)
 - iOS 미국 인기 순위 14위 (11/2)

11월 초 엘런쇼를 통한 신규 게임 소개
인스타+유튜브+페북 등 바이럴 중심 마케팅 확대

연결 손익계산서

17년 3분기: 연결 손익계산서

(단위: 억원)

구분	16 3Q	16 4Q	17 1Q	17 2Q	17 3Q	17 3Q 누적
영업수익	376	422	414	604	1,072	2,090
영업비용	274	260	246	528	796	1,570
플랫폼	113	127	124	181	322	627
마케팅비	58	38	50	88	133	272
주식보상비용	27	26	5	4	4	12
Royalty	-	-	-	19	54	73
감가상각비	1	1	1	26	82	109
인건비 등	76	69	65	103	202	371
1회성비용(M&A)	-	-	-	107	-	107
영업이익	102	163	168	76	276	520
EBITDA	129	189	174	106	361	641
영업이익(1회성제외)	102	163	168	182	276	627
EBITDA	129	189	174	212	361	748
영업외수익	13	51	15	67	38	121
금융	14	14	12	14	10	35
외화 등	(1)	37	3	53	29	85
영업외비용	32	(27)	66	83	93	242
금융	-	-	-	97	90	187
외화 등	33	(30)	59	(7)	2	54
기타	(1)	2	7	(7)	1	1
세전이익	83	241	118	59	221	399
법인세비용	(1)	27	9	(10)	75	74
당기순이익	84	215	109	67	148	325
지배기업	80	219	107	66	151	325
소수지분	4	(4)	2	1	(3)	-
영업이익율(1회성제외)	27.1%	38.5%	40.7%	30.2%	25.8%	30.0%
EBITDA %(1회성제외)	34.4%	44.8%	42.1%	35.2%	33.7%	35.8%

주1) 조정영업이익: 영업이익 + 주식보상비용 (비현금성 비용) + M&A 비용

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

이연법인세 부채



DUD-DDI 연결 P/L (3Q)

(단위: thousand \$)

구분	3Q 연결 P/L
Sales	\$60,636
Operating Cost	\$47,409
Operating Income	\$13,227
EBITDA	\$20,438
영업외수익	\$509
영업외비용	\$2,820
세전이익	\$10,917
법인세(Cash Out)	\$1,570
법인세(이연법인세)	\$2,036
회계상법인세비용 인식분	\$3,607
순이익	\$7,310
법인세(Cash Out)/세전이익	14%
법인세(Cash Out)/EBITDA	8%

법인세비용(Cash Out)

(단위: thousand \$)

구분	금액	비고
EBITDA	\$20,438	A
PPA상각비	\$13,325	B(분기별 상각효과)
이자비용 등 조정	\$2,627	C
과세표준	\$4,486	D=A-B-C
세율	35%	E
법인세(Cash out)	\$1,570	F=D*E
법인세(Cash out)/EBITDA	7.7%	G=F/A

법인세비용(이연법인세)

(단위: thousand \$)

구분	금액	비고
회계-세무상각비차이	\$5,818	대부분 영업권
적용세율	35%	향후 변동가능
이연법인세부채	\$2,036	

- 향후 영업권 손상가능성에 따른 이연법인세 효과
- Cash Out이 없으며 회계상반영되는 법인세비용
- 향후 美 트럼프 세율인하 등에 따라서 인식금액 변동가능성이 높음

게임별 결제액 현황



게임별 결제액

게임	16.3Q	16.4Q	17.1Q	17.2Q	17.3Q
더블다운카지노	\$0	\$0	\$0	\$19,976,653	\$60,666,742
더블다운클래식	\$0	\$0	\$0	\$0	\$108,280
더블유카지노	\$30,171,254	\$32,994,214	\$32,721,064	\$30,245,312	\$31,714,248
테이크5	\$2,039,951	\$2,252,202	\$2,465,636	\$2,361,884	\$2,288,041
더블유빙고	\$1,705,432	\$1,387,054	\$886,300	\$827,750	\$762,121
기타 슬롯	\$0	\$41,243	\$202,973	\$165,125	\$37,270
합계	\$33,916,637	\$36,674,713	\$36,275,973	\$53,576,724	\$95,576,702