

# COIN GAMES

INVESTOR RELATIONS 2018



# | Contents

## **Chapter 1. 개요**

하이라이트 / 회사소개 / 대표이사 소개 / GRIT FAMILY

## **Chapter 2. 시장 규모**

국내 게임 시장 규모 / 글로벌 게임 시장 규모

## **Chapter 3. 문제**

게임 시장의 문제 / 게임시장의 고정관념?

## **Chapter 4. 솔루션**

코인게임즈의 특징점 / 솔루션 제시 / 플랫폼 매칭 & 계약 프로세스 / 플랫폼 예시  
플랫폼의 MERIT와 OPTION / 플랫폼 이용 대상자 / COIN ALLIANCE

## **Chapter 5. 향후 계획**

As is / 게임 업사이클 성과 / 게임 업사이클 시장 진입 / To be / 예상 매출 / 투자포인트 / 투자 계획 및 투자자금 사용처

## **Chapter 6. APPENDIX**

# Chapter 1. 개요

# | 하이라이트

## 게임 업사이클

GAME + UPGRADE + RECYCLE의 합성어로, 기존에 개발한 게임의  
그 어떤 것을 재활용하여, 더 좋은 것으로 업그레이드 하는 것

## 코인게임즈

코인게임즈는 게임 업사이클 전문 업체로 글로벌 최초로 게임 업사이클 플랫폼을 만들고 있습니다.

코인게임즈는 KPI 미달로 인해 외면받은 게임을 재활용하고, 더 좋은 KPI를 가진 게임으로 업사이클 시킵니다.

# I 회사개요

대표자	우 정 훈 (지분율 100%)
설립일	2014년 10월 27일 (법인번호 110111-5548544)
총주식수	400,000주 (자본금 200,000,000원 / 액면가 500원)
업종	모바일 게임 제작 및 서비스
사업영역	게임 업사이클 플랫폼, 모바일 게임 개발 및 퍼블리싱 서비스
임직원수	15명
사업장	경기도 안양시 동안구 시민대로 230, 아크로지니센터 D동 1264호

## \* 손익요약

단위: 백만원	2016년	2017년	2018(E)	2019(E)	2020(E)
매출	354	415	446	17,210	52,010
영업이익	1	37	49	6,884	26,005
순이익	29	53	N/A	N/A	N/A

# I 대표이사 소개

## 국내 1호 게임분석가, KPI의 마법사



CEO 우정훈

### CEO Profile

- 게임업계 경력 15년차
- 게임분석, 게임소싱, 사업PM, 마케팅, QA, 운영 등 게임업계의 전반적인 업무를 모두 경험한 Game Total Analyst
- 국내 최초로 BM 분석, 게임 튜닝 외주 진행
- 로켓모바일의 "고스트 for kakao" 튜닝 디렉터 구글플레이 매출 순위 8위 달성(월 매출 50억)
- 넥슨 "불멸 온라인" 서비스팀(35명) 총괄 동시접속자 8만명, 월 매출20억(누적매출 250억)
- 문블락의 "연희삼국 for kakao" 튜닝 디렉터 일본 DMM 플랫폼 론칭(서비스 중) 누적 매출 약 130억 달성

### Company Career

- 2005. 네오위즈 / 2007. 엔트리브
- 2009. 엔도어즈 / 2010. 넥슨
- 2011. 퍼펙트월드 코리아 / 2012. 앤씨드
- 2014. 코인게임즈 대표이사
- 2015. 게임아카데미원 원장 / 문블락 부사장(겸)

### Game Career

- 피파온라인, 스페셜포스, 크로스파이어, A.V.A 불멸, 신의대륙, 슬러거, 팡야, 블랙샷, 워록 고스트, 이클립스워, 자이언티카, 진연희몽상 등 다양한 장르의 게임 경험
- 대기업 퍼블리셔 / 모바일 개발사 PD 경력
- 게임 분석 / BM 튜닝 전문가
- 서강대 게임교육원, 게임스쿨 등 기획/분석 강의
- 증권가 세미나 진행(약 20여 곳)

# GRIT FAMILY

코인게임즈는 성장, 회복력, 내재적 동기, 끈기를 가지고 하나의 비전을 향해 일심동체로 달리고 있습니다.

“ 어떤 상황에서도  
同苦同樂해온 식구들 ”

## 코인게임즈 조직도 - 15명

대표이사/PD  
우정훈

### 퍼블리싱 본부

사업/기획팀

서비스팀

이승관

노문식

우재훈

신윤기

서건영

박재현

이석기

안재웅

### 개발 본부

개발팀

아트팀

박용식

홍진표

송진수

조성민

강성삼

송기정



# Chapter 2. 시장규모

# I 국내 게임 시장 규모

국내 게임 시장 규모는 여전히 성장 중

국내 게임시장의 규모와 전망 (2015~2019년)

(단위: 억 원)

13.5조원

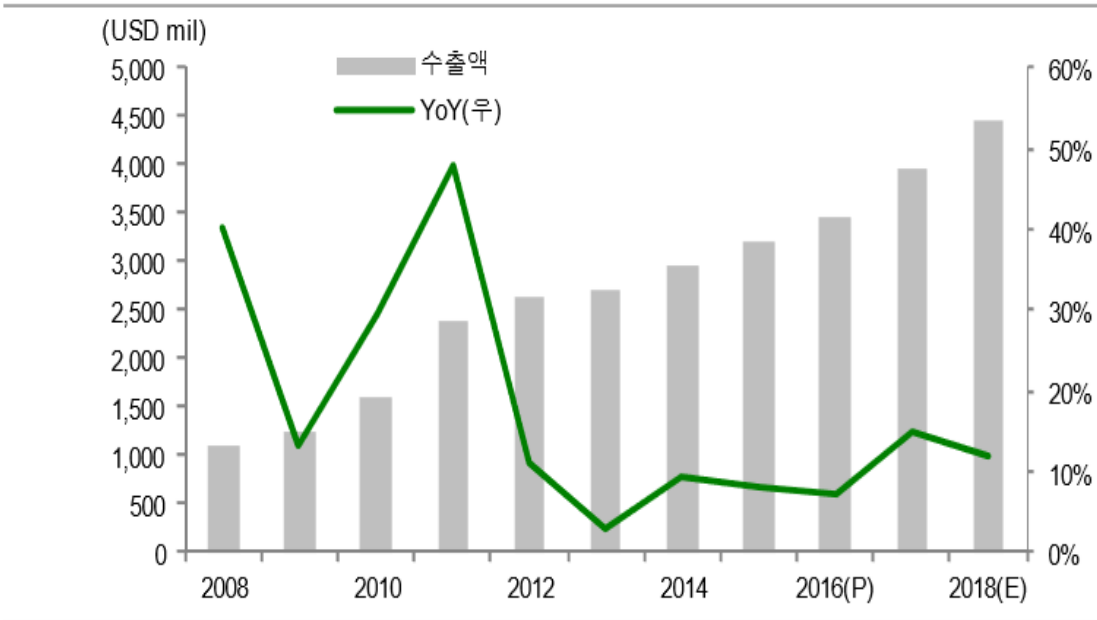
구분	2015		2016		2017(E)		2018(E)		2019(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
온라인게임	52,804	-4.7%	46,464	-12.0%	47,207	1.6%	47,821	1.3%	48,347	1.1%
모바일게임	34,844	19.6%	43,301	24.3%	48,800	12.7%	53,143	8.9%	56,704	6.7%
비디오게임	1,661	3.9%	2,627	58.1%	2,711	3.2%	2,763	1.9%	2,724	-1.4%
PC게임	379	12.5%	323	-14.8%	337	4.3%	345	2.3%	350	1.7%
아케이드게임	474	-10.3%	814	71.5%	792	-2.7%	737	-7.0%	708	-3.9%
PC방	16,604	35.2%	14,668	-11.7%	15,137	3.2%	15,137	1.5%	15,472	0.7%
아케이드게임장	457	13.0%	750	63.8%	718	-4.3%	657	-8.4%	577	-12.3%
합계	107,223	7.5%	108,945	1.6%	115,703	6.2%	120,830	4.4%	124,882	3.4%

[자료] 2017 게임백서

# I 글로벌 게임 시장 규모

글로벌 게임 시장 규모는 지속성장, 글로벌 론칭은 필수

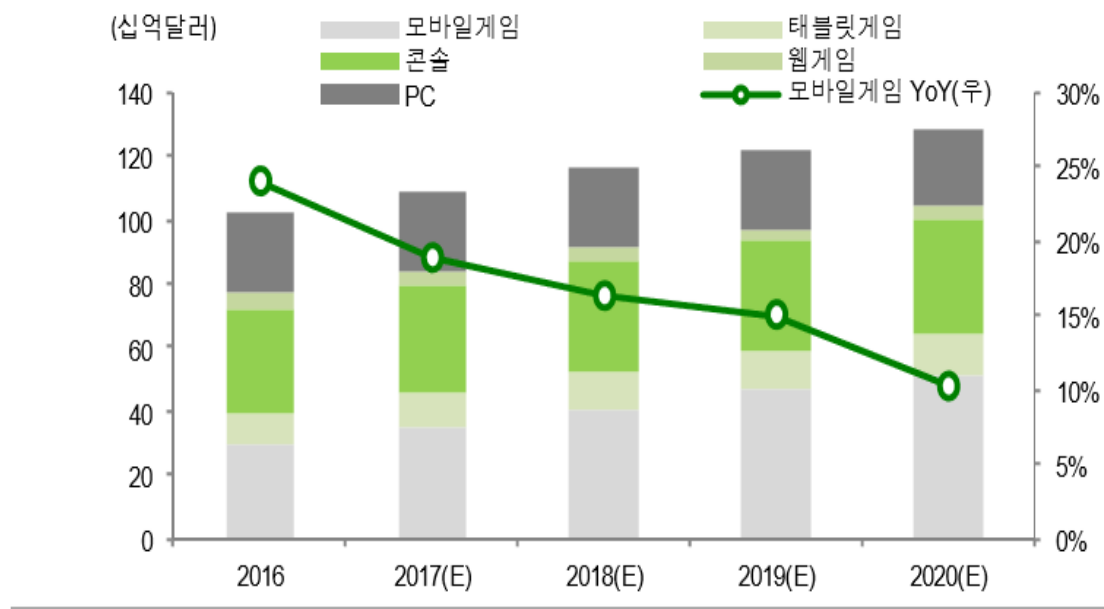
게임 수출액 규모



자료 : 게임백서2016, 신영증권 리서치센터

글로벌 게임 시장 규모 및 전망

약 140조원



자료 : NEWZOO, 신영증권 리서치센터

# Chapter 3. 문제

# I 게임시장의 문제

단 한번의 기회, High Cost, Know-how 부족으로 인해  
오늘도 수많은 개발사들이 파산을 고민하고 있습니다

## 물리적인 문제

개발 기간 - 평균 2년

개발비 - 20~30억

차기작 - 개발 불가

## 근본적인 문제

KPI 저조

Non-Sync 재미요소

Miss Localization

## I 게임시장의 고정관념?

모든 게임은 항상 처음부터 개발해야 한다

동일 엔진, 비슷한 장르라면 조립식 개발 가능

한번 흥행에 실패한 게임은 어디에도 쓸모가 없다

IP, 개발소스, 그래픽 리소스 등 재활용 가능

# Chapter 4. 솔루션

## I 코인게임즈의 특징점

KPI 업사이클 전문 + 업사이클 개발 전문

게임 업사이클 시장 독점 가능, 게임 업사이클 노하우 보유

게임 분석 15년 이상의 노하우로 게임을 성공시키는 능력

게임 업사이클 개발에 특화된 개발팀과 서비스팀 보유

수많은 개발사 및 게임 관련 업체 네트워크 보유



## | 솔루션 제시

### “ 게임 업사이클 플랫폼 ”

게임시장의 물리적인 문제와 근본적인 문제, 그리고 고정관념을 깨뜨리려면  
성공적인 KPI를 만들어 내는 know-how와 Low-cost 개발방식이 있어야만 합니다.

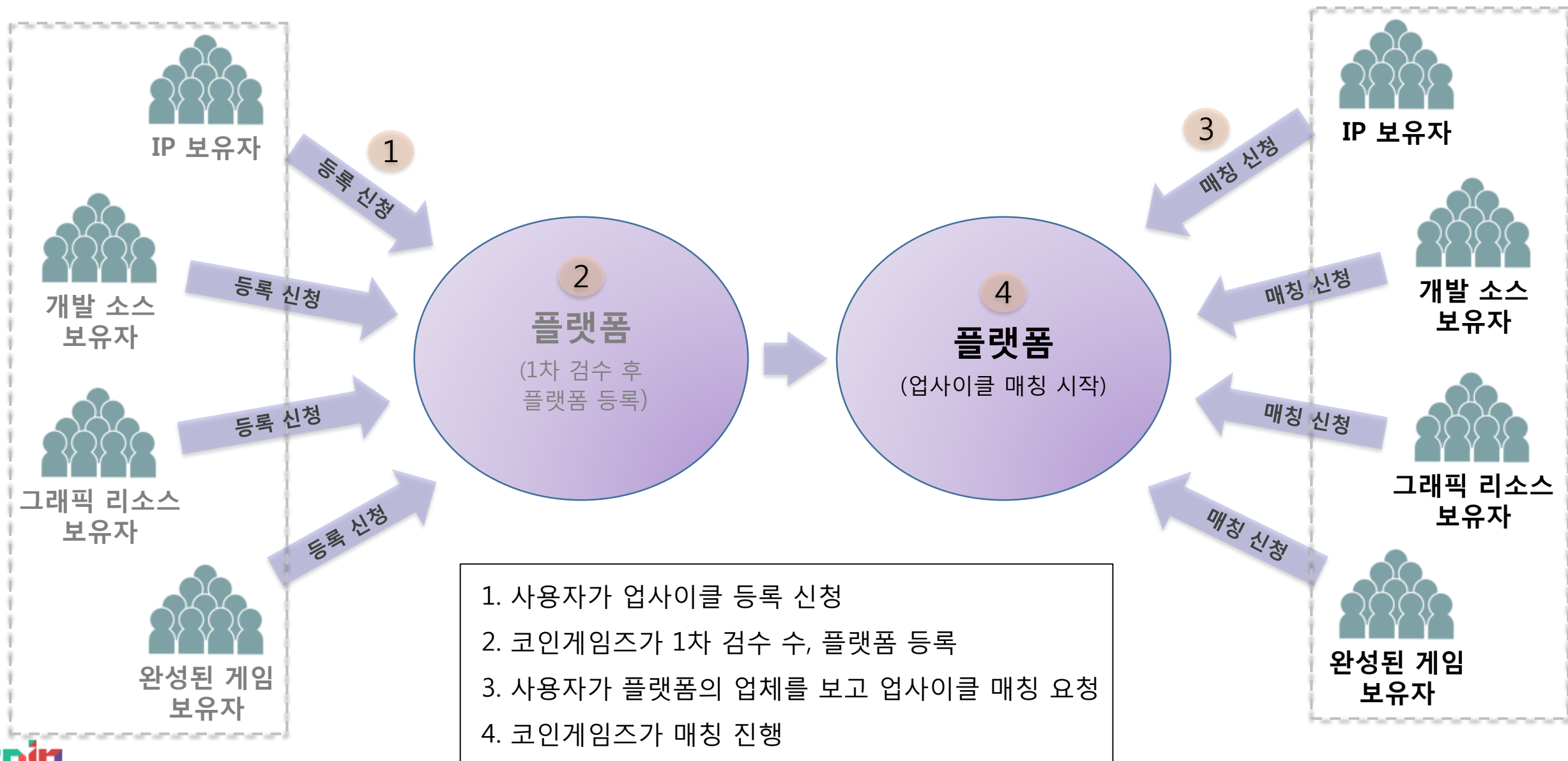
게임 업사이클 플랫폼은

IP, 개발소스, 그래픽 리소스, BGM 등을 재활용하여

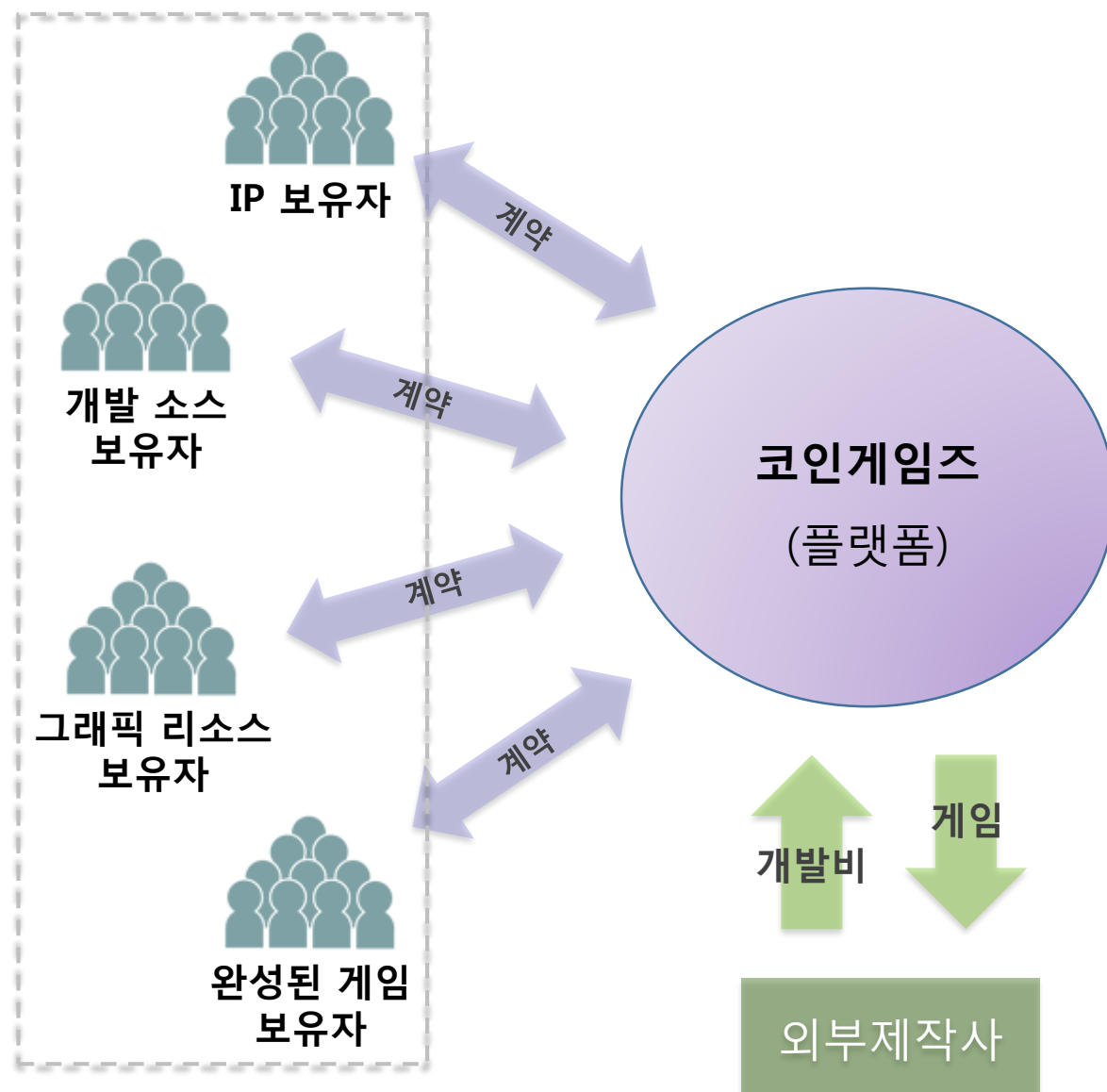
타사 개발 기간 대비 10~20%의 개발기간(비용)으로 개발이 가능한 조립식 개발을 할 수 있으며

KPI 업사이클을 통해 성공적인 KPI도 만들어 낼 수 있는 플랫폼입니다

# 플랫폼 매칭 프로세스



# 플랫폼 계약 프로세스



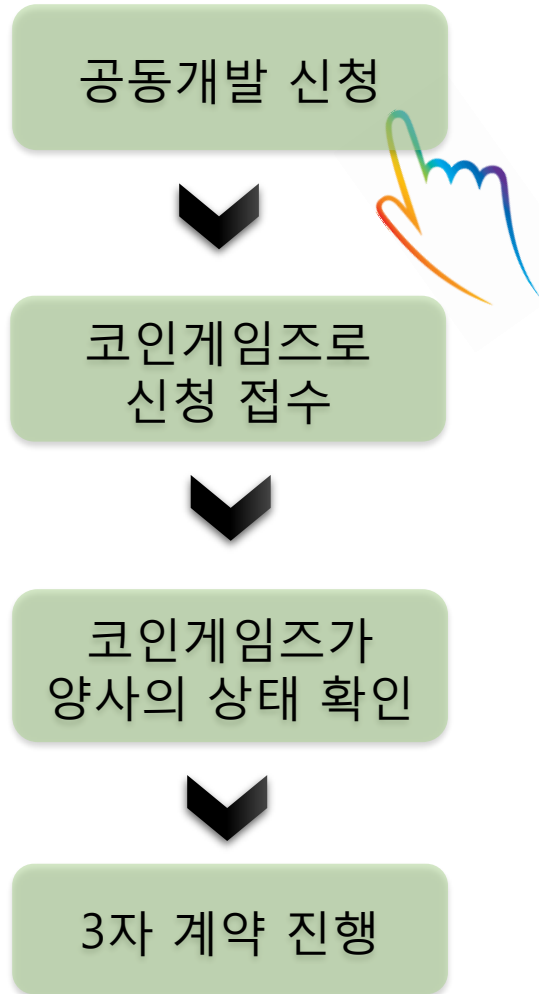
모든 업사이클 계약은 코인게임즈를 중심으로 3자간 계약을 기본으로 함

단순 매칭 계약일 경우 gross 매출의 8%의 수익쉐어를 중계 수수료로 책정

코인게임즈가 업사이클에 참여할 경우 수익쉐어 비율은 30~70%로 책정

외부에서 개발 의뢰가 들어올 경우 각 업체들과 협의하여, 수익쉐어를 책정

# I 플랫폼 예시



게임 업사이클 플랫폼	
<div>IP 보유 (드래곤볼)</div> <div>상세보기 공동개발 신청</div>	<div>IP 보유 (영화 헐크)</div> <div>상세보기 공동개발 신청</div>
<div>개발소스 보유 (3D MMORPG)</div> <div>상세보기 공동개발 신청</div>	<div>그래픽 리소스 보유 (미소녀)</div> <div>상세보기 공동개발 신청</div>
<div>그래픽 리소스 보유 (2D MORPG)</div> <div>상세보기 공동개발 신청</div>	<div>개발 게임 보유 (C-RPG)</div> <div>상세보기 공동개발 신청</div>
<div>개발 게임 보유 (Match3 퍼즐)</div> <div>상세보기 공동개발 신청</div>	<div>IP 보유 (소녀전선)</div> <div>상세보기 공동개발 신청</div>

IP, 개발소스, 그래픽 리소스 등 등록자가 보유한 것에 대한 자세한 정보와 공동개발의 형태, 수익 배분율, 기타 특이 사항 등 다양한 정보 노출



# | 플랫폼의 MERIT & OPTION

## MERIT

매우 낮은 개발비  
짧은 개발 기간  
여러 번의 기회  
다양한 사업 기회

## 고민

개발소스의 퀄리티  
리소스의 퀄리티  
IP 라이선스 검증  
성공적인 론칭  
글로벌 서비스 론칭

## OPTION

코인게임즈  
인증 시스템

코인게임즈  
업사이클 시스템

# I 플랫폼 이용 대상자

게임 개발을 완료한 모든 개발사 = 플랫폼 이용 대상자

CASE	IP 보유	그래픽 리소스	개발 소스코드			업사이클 방안
			개발 완료	CBT	OBT	
IP를 활용하여 게임을 개발하고 싶은 경우 (IP홀더)	O	X	X	X	X	개발사에 론칭 가능 개발 인력이 있을 경우 > 업사이클 퍼블리싱
IP를 보유하였으나, 개발은 하지 않고 판매만 하고 싶은 경우 (IP홀더)	O	X	X	X	X	
개발완료한 게임의 개발 소스코드만 가지고 있는 경우	X	X	O	X	X	
개발완료한 게임의 그래픽 리소스만 가지고 있는 경우	X	O	O	X	X	
개발은 완료 했으나, 퍼블리셔를 찾지 못해 론칭을 못하고 있는 경우	X	O	O	X	X	
개발 완료 후, 자체 론칭 하였으나, 매출이 저조한 경우	X	O	O	X	O	개발사에 론칭 가능 개발 인력이 없을 경우 > 업사이클 공동 개발
개발 완료 후, 퍼블리셔와 CBT를 하였으나, KPI 저조로 인해 계약 해지된 경우	X	O	O	O	O	
CBT라도 론칭했던 게임의 개발 소스코드만을 가지고 있는 경우	X	X	O	O	X	
CBT라도 론칭했던 게임의 그래픽 리소스만 가지고 있는 경우	X	O	O	O	X	
CBT라도 론칭했던 게임의 개발소스와 리소스를 가지고 있는 경우	X	O	O	O	X	

코인 얼라이언스 업체들은 지속적인 증가 추세

## 개발사 SIDE

회사명	특징
그르르르	C-RPG 전문 개발사
만렙게임즈	3D MORPG 전문 개발사
Gni SOFT	3D 방치형 RPG 전문 개발사
BR게임즈	글로벌 RTS 전문 개발사
문블락	미소녀 MORPG 전문 개발사

## 기타 SIDE

회사명	특징
게임텍스	번역 및 글로벌 운영, QA
오르고소프트	게임 QA, 운영
빅밴드	사운드, BGM 제작
크로우	2D일러스트, 3D모델링, 애니메이션
카테일	2D/3D 애니메이션

# Chapter 5. 향후 계획



# | As is (2014~2018)

2018년 12월

게임 업사이클 플랫폼 오픈

게임 업사이클 개발, 업사이클 퍼블리싱 다수 진행  
(업사이클 개발, 공동 개발, 퍼블리싱 등 경험 및 노하우 습득)

2018년 8월

이클립스워

업사이클 공동개발

고스트 for kakao

업사이클 공동개발

연희몽상19

업사이클 공동개발

엑트원

업사이클 개발

자이언티카

업사이클 퍼블리싱

진연희몽상(일본)

업사이클 공동개발

진연희몽상(한국)

업사이클 공동개발

용사X15

업사이클 공동개발

소울 & 서머너

업사이클 개발

카르페디엠 RPG

업사이클 퍼블리싱

2019년~

업사이클 개발

업사이클 공동개발

업사이클 퍼블리싱

# I 게임 업사이클 성과

업사이클 후, 모든 게임의 KPI 향상 / 투입 공수 대비 3~10배의 영업이익 효율

게임명	진행 상황	장르	업사이클 전	업사이클 기간	업사이클 후
이클립스워	서비스 종료	PC MMORPG	스마일게이트에서 개발 미완성으로 론칭을 포기한 게임	3개월	안정적인 론칭 / 1일 매출 1500만원 달성 / KPI 초과 달성
고스트 for kakao	서비스 종료	MMORPG	중국에서 매출 실패한 게임	1개월	국내 구글 매출 순위 7위 달성 / 월 매출 60억 달성 / KPI 초과 달성
액트원	서비스 종료	액션 RPG	조이시티에서 론칭을 포기한 게임 (1D 리텐션-27%)	3개월	안정적인 론칭 / 1D 리텐션-48%, 결제율 4% / ARPPU 60,000
자이언티카	서비스 종료	액션 RPG	넥슨에서 리텐션으로 포기한 게임 (1D 리텐션-22%)	3개월	안정적인 론칭 / 1D 리텐션-52.4% / 결제율 7% / ARPPU 120,000
연희몽상19	서비스 종료	카드 RPG	하이월에서 서비스 종료한 게임	6주	안정적인 재론칭 / 1D 리텐션-55% / 결제율 8% / ARPPU 130,000
진연희몽상(일본DMM)	업사이클 공동개발 중 (일본 DMM 서비스 중)	모바일 미소녀 MORPG	다음카카오에서 서비스 종료한 게임	8개월	안정적인 론칭 / 1D 리텐션 87.4% / 결제율 12.5% / ARPPU 125,000 / 누적 매출 130억
용사X15 (IP)	업사이클 공동개발 중	모바일 레트로 RPG	업사이클 공동 개발 진행 중	3개월 예상	글로벌 론칭 예정 / 월 매출 8억 목표 / 1년 96억 매출 목표
소울 & 서머너	업사이클 개발 중	퍼즐 RPG	업사이클 개발 진행 중	3개월 예상	글로벌 론칭 예정 / 월 매출 10억 목표 / 1년 120억 매출 목표
라그나로크(IP) C-RPG	업사이클 공동 개발 계약 진행 중	카드형 RPG	-	6개월 예상	국내 론칭 예정 / 월 매출 5억 목표 / 1년 60억 매출 목표 / 추후 글로벌 론칭 예정
여신의 키스(IP) RPG		미소녀 RPG	-	4개월 예상	글로벌 론칭 예정 / 월 매출 7억 목표 / 1년 84억 매출 목표
하프블러드		액션 RPG	-	2개월 예상	글로벌 론칭 예정 / 월 매출 4억 목표 / 1년 48억 매출 목표
서먼러쉬	업사이클 퍼블리싱 검토 중	3D MORPG	-	-	-
카르페디엠		Tab RPG	-	-	-
이노센트 베인		슬링거 RPG	-	-	-
테일즈 크래프트		RTS	-	-	-
만렙 영웅 키우기		방치형 RPG	-	-	-
퍼즐 애니멀		퍼즐	-	-	-

# I 게임 업사이클 시장 진입

국내 업사이클 대상 게임 수 = 최소 1,000개 이상

## 국내 게임 출시 수

2018년 104개

2017년 154개

기 오픈된 게임 수  
최소 1,000개 이상

## 국내 게임 업체 수

2018년 현재

약 14,000 여개

매년 2,000개 이상  
신규 업체 등록

## 국내 시장 점유율

초기에 10% 점유할 경우

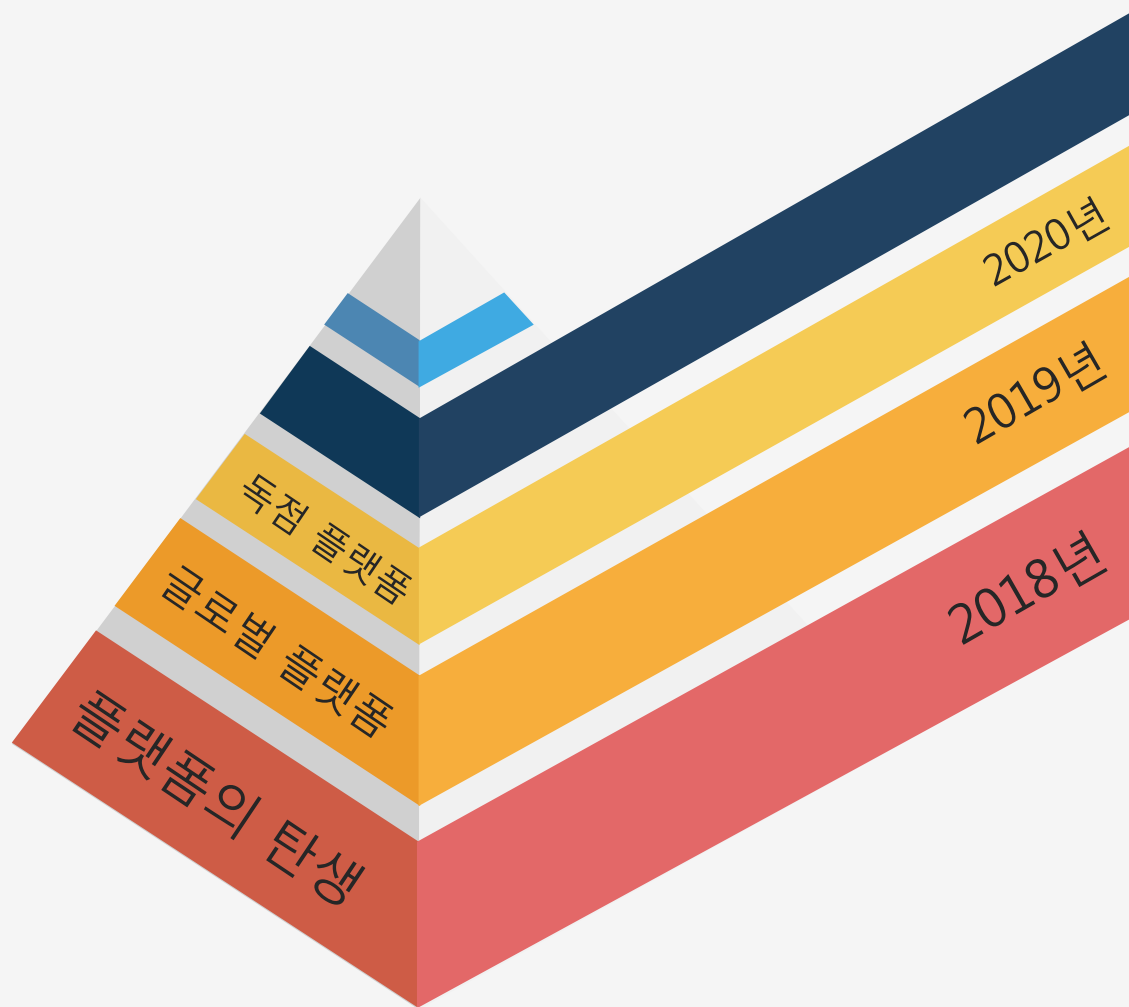
약 100개 이상의 게임을

업사이클 할 수 있으며

**약 1,000억의 개발비 절감**

**예상 매출은 300억 이상**

## | To be (2018~2020)

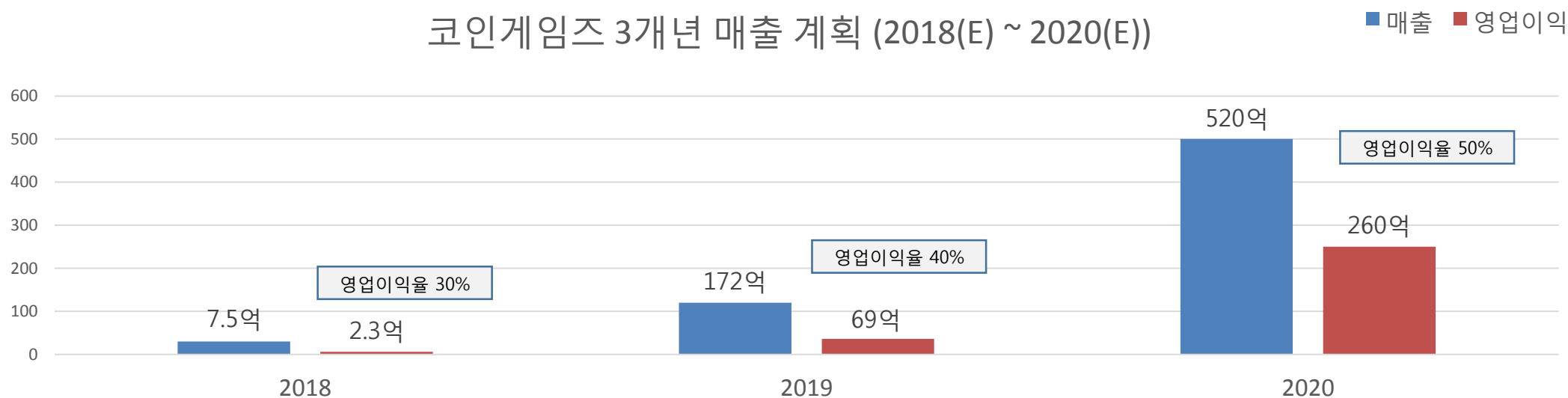


## Global No.1 게임 업사이클 플랫폼

- 독보적인 글로벌 플랫폼**  
플랫폼 게임 100개 이상, 업사이클 게임 4개 글로벌 출시
- 시장 확대 + 글로벌 플랫폼 입지 구축**  
플랫폼 게임 30개 이상, 업사이클 게임 4개 글로벌 출시
- 안정적인 플랫폼 론칭**  
업사이클 게임 2개 이상 출시  
All-in-one 플랫폼 네트워크/인프라 구축

# | To be (2018~2020)

## J-curve 성장으로 2020년 IPO 실현 / IPO, 이후 자금성과 안정성 확보를 통해 글로벌 대형 기업으로 성장



업사이클 게임 - 2개 오픈

플랫폼 게임 - 30개 오픈  
업사이클 게임 - 4개 오픈

플랫폼 게임 - 100개 오픈  
업사이클 게임 - 4개 오픈

# I 예상 매출 (2018(E)~2020(E))

단위: 백만원

			2018	2019				2020		
카테고리	프로젝트	오픈예정일	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
플랫폼	플랫폼 (Fee + RS)	2018. 12	-	-	720	1,440	2,160	3,960	5,760	7,560
	- 신규 게임수	-	-	-	10	10	10	25	25	25
	- 누적 게임수	-	-	-	10	20	30	55	80	105
게임 업사이클	진연희몽상 RPG	서비스중	200	150	150	150	150	150	150	150
	용사X15 RPG	2018. 11	200	300	300	300	300	300	300	300
	소울 & 서머너 RPG	2018. 12	350	1,050	1,050	1,050	1,050	1,050	1,050	1,050
	IP 프로젝트 A (****)	2019. 03	-	200	600	600	600	600	600	600
	IP 프로젝트 B (****)	2019. 07	-	-	-	750	750	750	750	750
	IP 프로젝트 C (*****)	2019. 05	-	-	900	900	900	900	900	900
	업사이클 프로젝트 1	2019. 09	-	-	-	-	600	600	600	600
	업사이클 프로젝트 2	2019. 12	-	-	-	-	-	750	750	750
	업사이클 프로젝트 3	2020. 03	-	-	-	-	-	-	750	750
	업사이클 프로젝트 4	2020. 06	-	-	-	-	-	-	-	750
	업사이클 프로젝트 5	2020. 09	-	-	-	-	-	-	-	-
	분기별 매출		750	1,700	3,740	5,220	6,550	9,140	11,715	14,290
	년간 매출		750	17,210				52,010		

# | 투자포인트

세상에 없던 게임 업사이클 플랫폼을 만들고 있는 회사

## 개발사 SIDE

매우 짧은 개발 기간 - 평균 6개월

개발 및 서비스 능력 모두 보유

성공적인 론칭(매출 발생/유지) 가능

## 플랫폼머 SIDE

최초의 게임 업사이클 플랫폼 보유

게임 업사이클 플랫폼 BM 보유

글로벌 크로스 마케팅 채널 보유

# I 투자 계획 & 투자자금 사용처

Pre Value 45억 → 5억 유상증자 참여 = Post Value 50억

DCF법 적용(현금흐름할인법), 3년 후(2020년) 예상 당기 순이익 50억 가정, 연 할인률 70% 적용, Per 10적용(게임업계 평균 약 20, 구간 15~30), pre value 약 101억원, post로 약 50% 할인, 50억 산정

## 투자 계획

주주명	주식수(주)	주식의 종류	액면가(원)	지분율(%)
우정훈	400,000	보통주	500	100



주주명	주식수(주)	주식의 종류	액면가(원)	지분율(%)
우정훈	400,000	보통주	500	90.9
컴퍼니B	40,000	RCPS	12,500	9.1

## 투자자금 사용처

항목	금액
플랫폼 및 인프라 구축	100,000,000
게임 업사이클 플랫폼 마케팅	50,000,000
업사이클 게임 개발	200,000,000
업사이클 게임 마케팅	100,000,000
예비비	50,000,000
<b>합계</b>	<b>500,000,000</b>



# Chapter 6. APPENDIX

Co-Work + 사람 人

사훈 : 가화만사성(家和萬事成)

## SLOGAN

Enjoy Work

Enjoy Make

Enjoy Share

# | Game Analysis

## UXD 분석 (User Experience + Data)

게임 시장과 유저의 경험 DATA를 기반으로 하여, 현재 상태를 분석하고 미래를 예측함

### 정량적 분석

\* 수치화된 모든 DATA를 분석  
(Raw data, Log, KPI 등)

시장 분석  
시장 포지션 분석  
타겟 유저 분석  
유저 KPI 분석  
각종 Log 분석

### 정성적 분석

\* 수치화 할 수 없는 DATA를 DATA화  
한 후 정량적 분석과 병행함

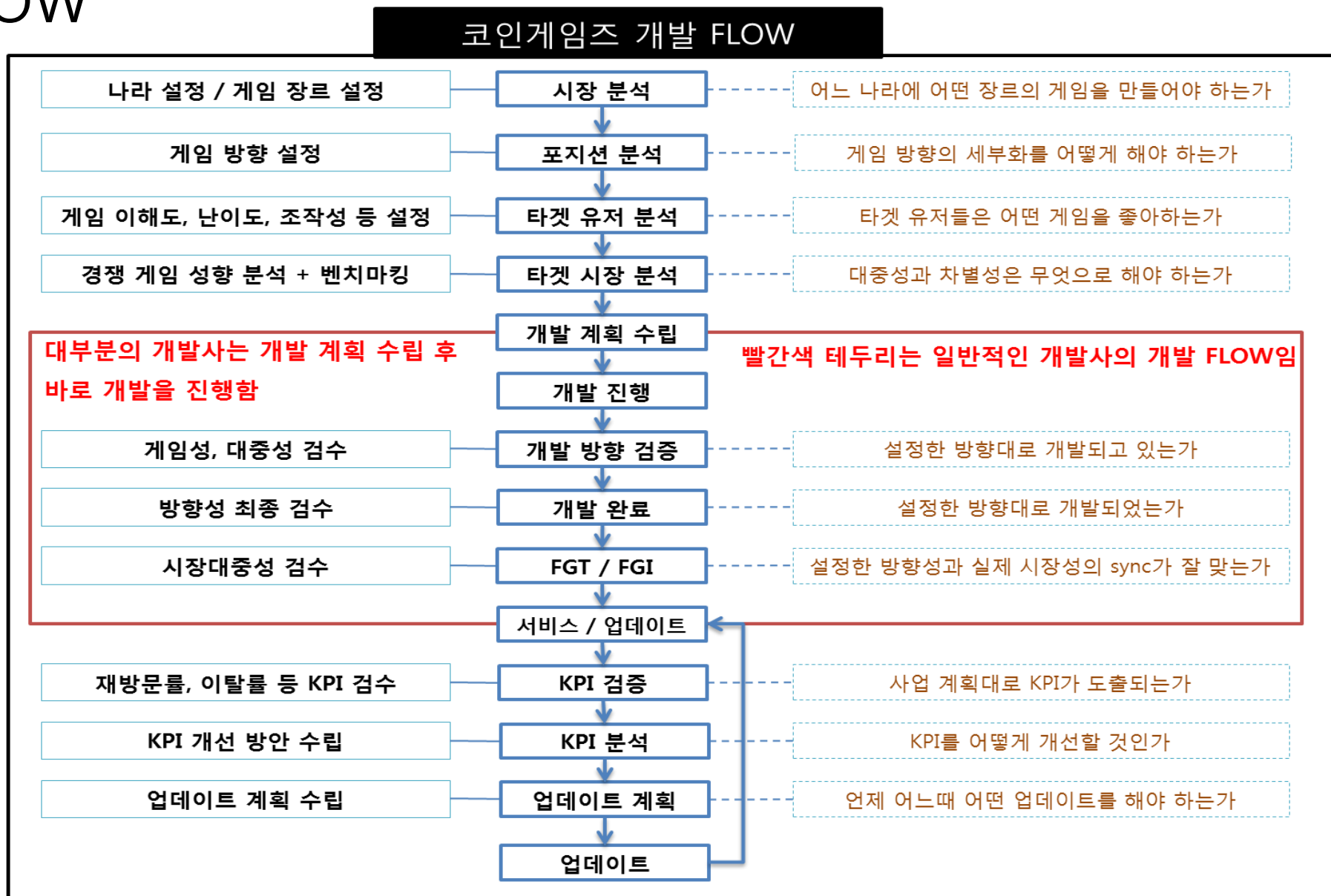
게임성 분석  
유저 감성 분석 / 커뮤니티 분석  
BM 분석 / 업데이트 패턴 분석  
레벨링 / 밸런스 분석  
로컬라이제이션 분석

### 흥행 요소 분석

영업 비밀

영업 비밀

# I 개발 FLOW



코인게임즈는 시장 분석부터 업데이트까지 모든 항목에서 분석을 진행하며, 개발합니다.

# 업사이클 개발 프로젝트

현재 계약 진행중인 프로젝트들이 있사오니, 대외비로 관리 부탁드립니다.

# IP 게임 업사이클 공동개발 스크린샷 - EMBARGO

연희무쌍 IP / MO-RPG

업사이클 공동 개발 - 일본 서비스중

외주비+RS





# IP 게임 업사이클 공동개발 스크린샷 - EMBARGO

라그나로크 IP / C-RPG

업사이클 공동 개발 계약 진행중

개발비 지원





# IP 게임 업사이클 공동개발 스크린샷 - EMBARGO

여신의 키스 IP / C-RPG

업사이클 공동 개발 계약 진행중

모든 그래픽 리소스 지원



샘플 스크린샷



샘플 스크린샷



# IP 게임 업사이클 공동개발 스크린샷 - EMBARGO

용사는진행중2 IP / 레트로 RPG

업사이클 공동 개발 진행중

모든 그래픽 리소스 지원





# 업사이클 공동 개발 스크린샷 - EMBARGO

하프블러드 / 액션 RPG

업사이클 공동 개발 계약 진행중

개발소스 및 리소스 사용 가능





# 업사이클 개발 스크린샷 - EMBARGO

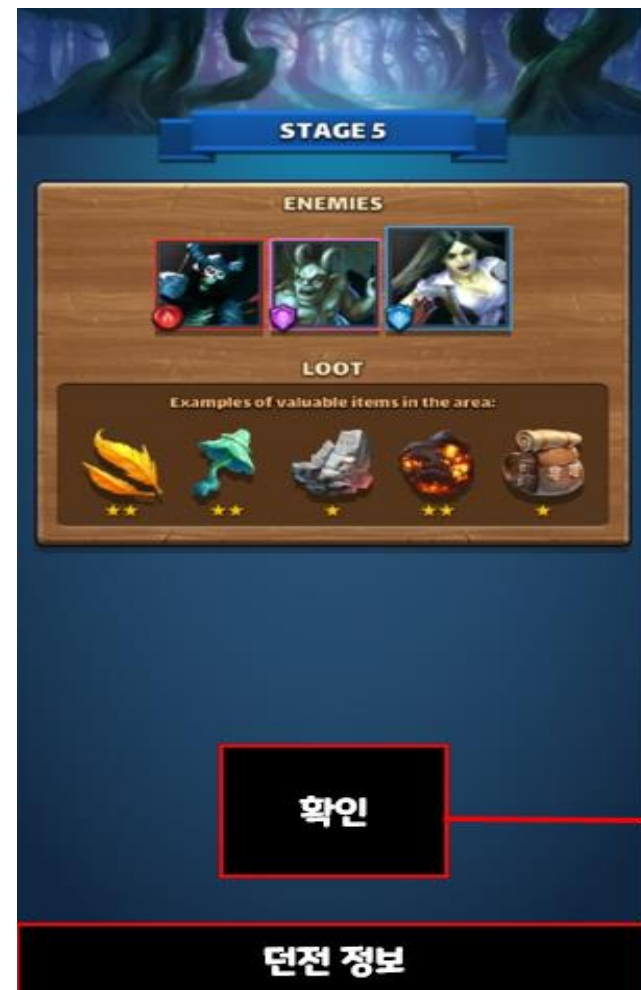
소울 & 서머너 / 퍼즐 RPG

업사이클 개발 진행중

개발소스 재활용



샘플 스크린샷



샘플 스크린샷

# 업사이클 퍼블리싱 검토 프로젝트

현재 계약 진행중인 프로젝트들이 있사오니, 대외비로 관리 부탁드립니다.



# 업사이클 퍼블리싱 검토 게임 스크린샷 - EMBARGO

서먼러쉬 / 미소녀 RPG

업사이클 퍼블리싱 검토중

개발소스 및 리소스 사용 가능





# 업사이클 퍼블리싱 검토 게임 스크린샷 - EMBARGO

카르페디엠 / TAB RPG

업사이클 퍼블리싱 검토중

개발소스 및 리소스 사용 가능





# 업사이클 퍼블리싱 검토 게임 스크린샷 - EMBARGO

이노센트베인 / 슬링거 RPG

업사이클 퍼블리싱 검토중

개발소스 및 리소스 사용 가능





# 업사이클 퍼블리싱 검토 게임 스크린샷 - EMBARGO

테일즈 크래프트 / RTS

업사이클 퍼블리싱 검토중





# 업사이클 퍼블리싱 검토 게임 스크린샷 - EMBARGO

만렙 영웅 키우기 / 방치RPG

업사이클 퍼블리싱 검토중

개발소스 및 리소스 사용 가능





# 업사이클 퍼블리싱 검토 게임 스크린샷 - EMBARGO

퍼즐 애니멀 / 퍼즐

업사이클 퍼블리싱 검토중

개발소스 및 리소스 사용 가능



Q & A

# 감사합니다.

E.O.D