

더블유게임즈 실적발표

2024년 3분기



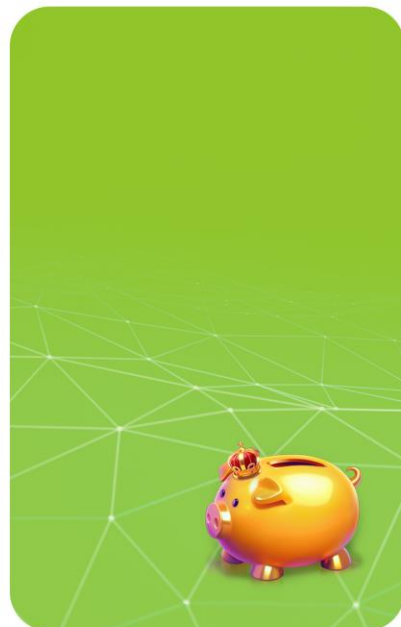
DISCLAIMER

본 자료는 2024년 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 포함 되어 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 제공 해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

INDEX



- 1 Q3 Highlight
- 2 영업실적 요약
- 3 영업수익 분석
- 4 영업비용 분석
- 5 비즈니스 업데이트
- 6 Appendix

주주환원 확대 가시화, 안정적인 수익성을 기반으로 현금배당 증가와 자기주식에 따른 주주가치 제고

주주환원

01

- 자기주식 특별소각: 조건 충족시 1분기 진행 계획
- 현금배당 결의: 배당정책에 따라 1분기 진행 계획
- 자기주식 매입/ 소각: 매입 2~3분기, 소각 4분기 진행 계획



성장성

02

- 전년동기대비 10% 매출 성장 기록하며 견조한 흐름 기록
- 4분기 매출 성장 기대 유효, 3분기 slow는 계절성 영향
- 매출성장 드라이브: 다양한 공휴일에 맞춘 이벤트 및 시즌별 슬롯 콘텐츠



수익성

03

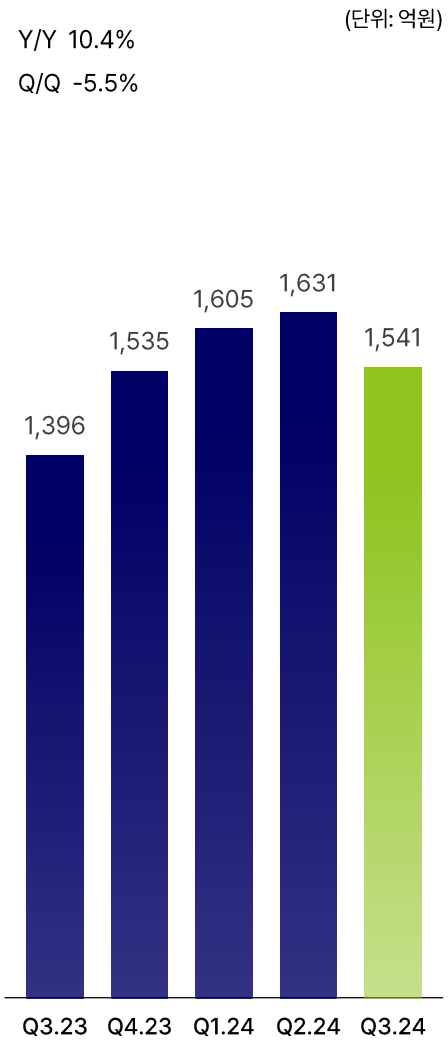
- 영업이익: 595억원, 영업이익률 38.6% (Y/Y 10.0%, Q/Q -11.3%)
- EBITDA: 625억원, EBITDA마진 40.6% (Y/Y 11.6%, Q/Q -11.0%)



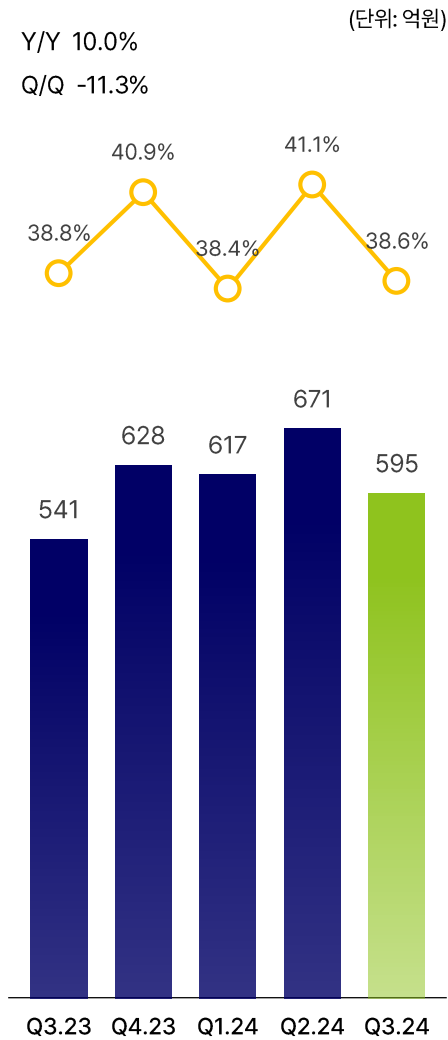
영업실적 요약 (3분기)

지속적인 비용통제로 인하여 안정적인 영업이익률 및 EBITDA 마진 기록

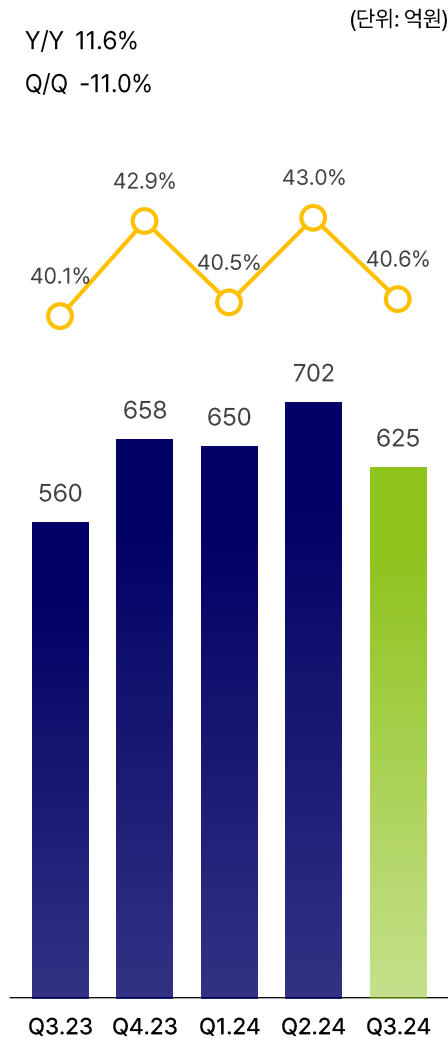
■ 영업수익



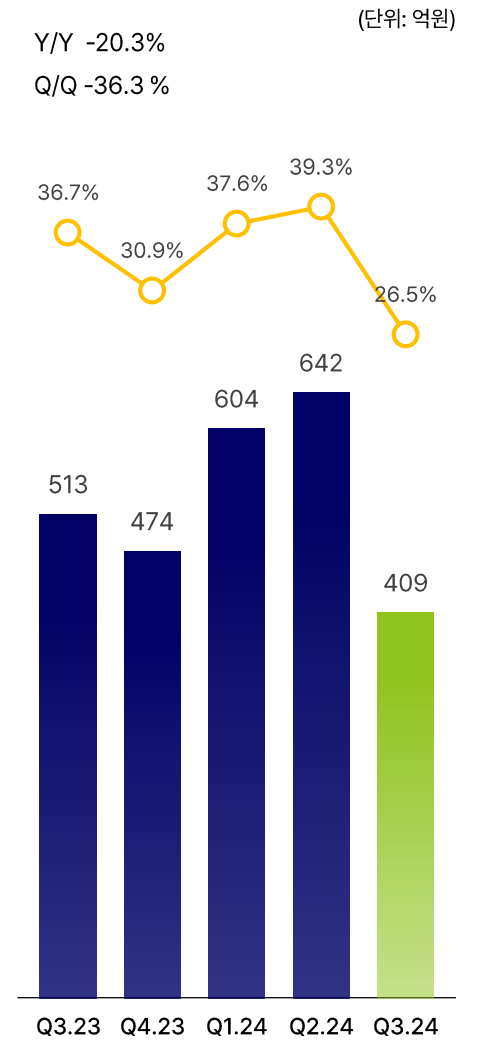
■ 영업이익



■ EBITDA



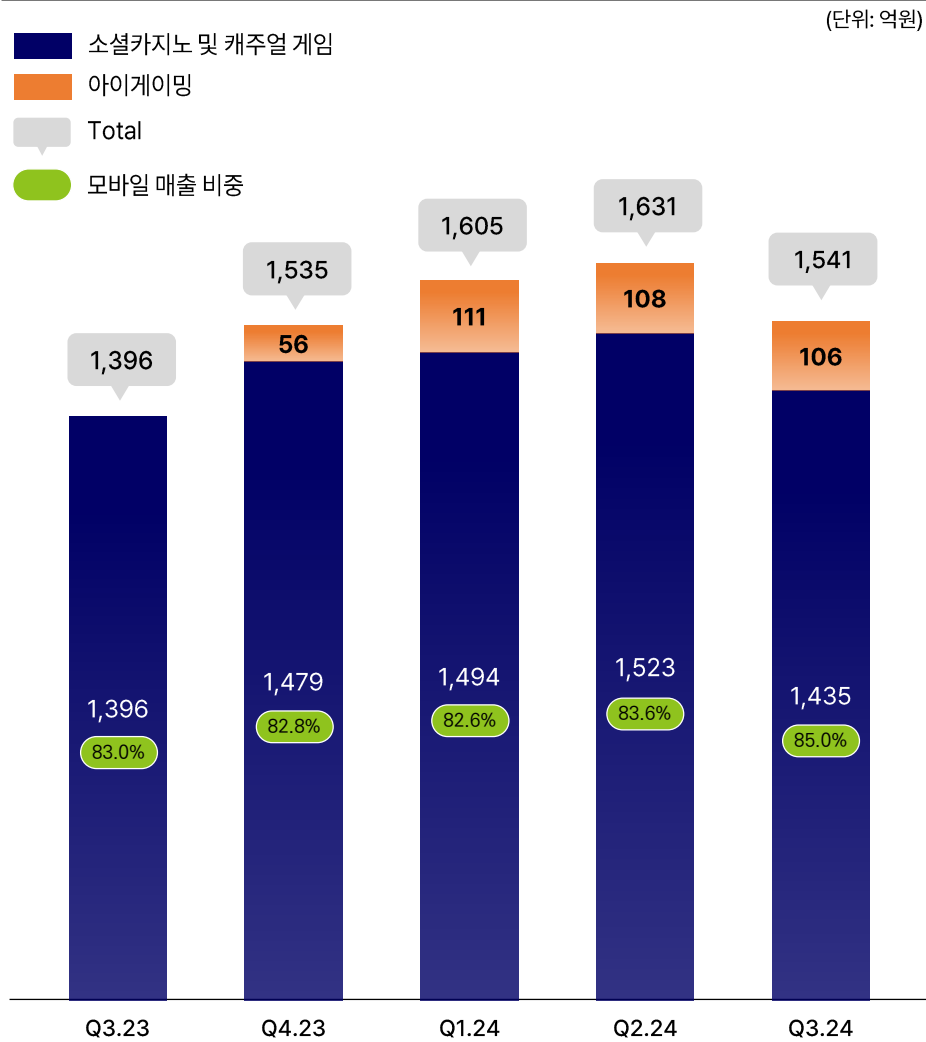
■ 당기순이익



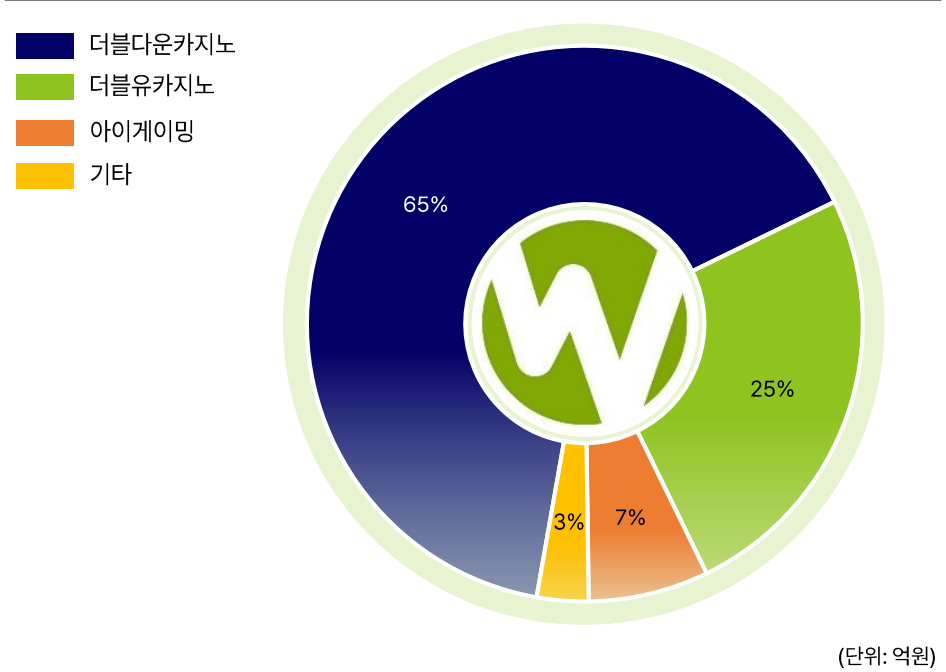
영업수익 분석 (3분기)

아이게이밍 부분: Q4 이후 마케팅 확대를 통한 외형 성장 목표

■ 사업부문별 매출



■ 제품별 매출



(단위: 억원)

구분	Q3.23	Q2.24	Q3.24	Q/Q	Y/Y
더블다운카지노	938	1,080	1,003	(7.1%)	6.9%
더블유카지노	418	403	383	(5.0%)	(8.4%)
아이게이밍	-	108	106	(1.9%)	-
기타	40	40	49	22.5%	22.5%
매출 합계	1,396	1,631	1,541	(5.5%)	10.4%

영업비용 분석 (3분기)

효율적인 마케팅비 및 인건비 운용으로 안정적인 영업이익률 및 EBITDA 마진 기록

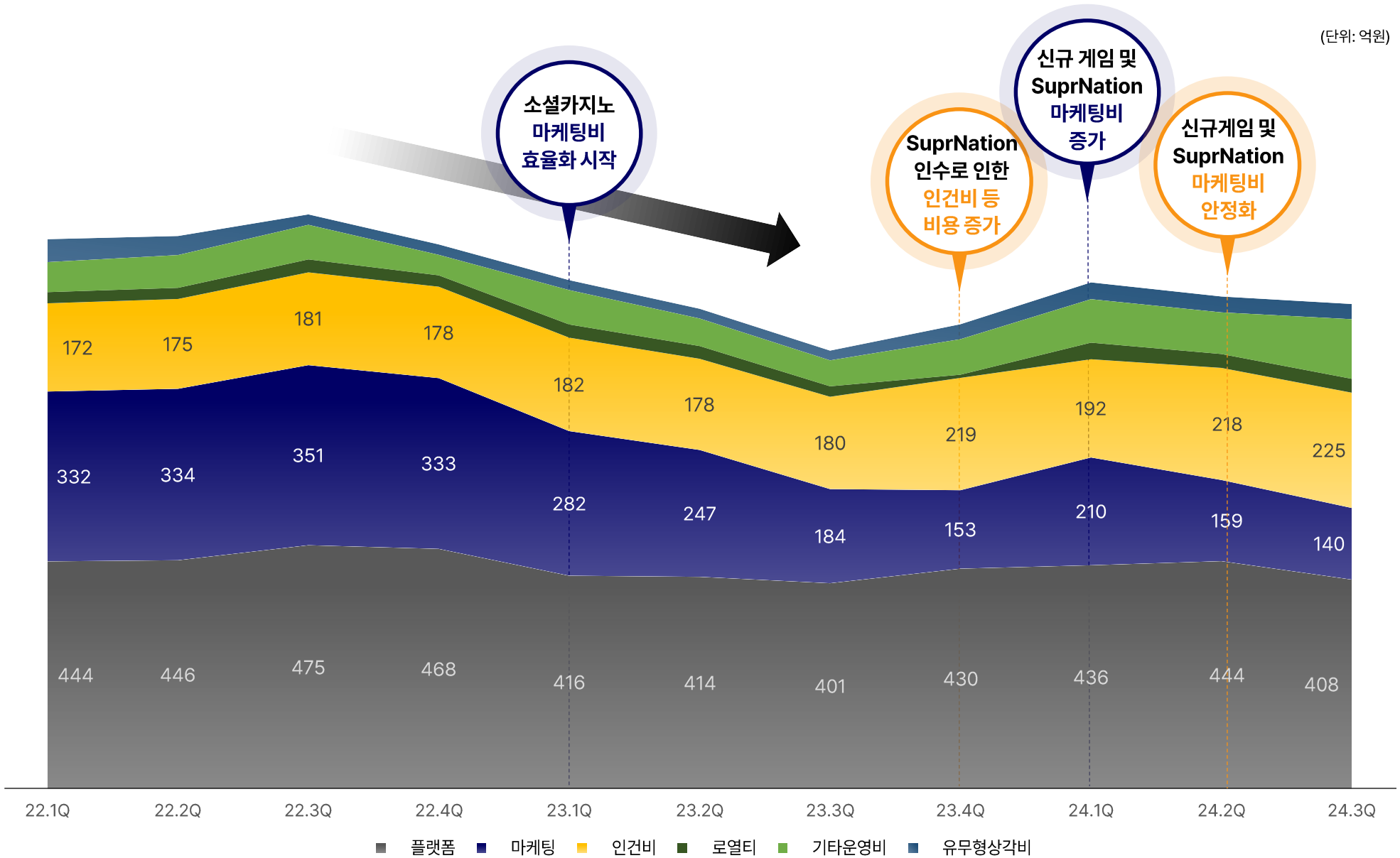
(단위: 억원)

구분	Q3.24	Q2.24	Q3.23	Q/Q	Y/Y	비고
영업수익	1,541	1,631	1,396	(5.5%)	10.4%	
더블다운카지노	1,003	1,080	938	(7.1%)	6.9%	DoubleDown Casino
더블유카지노	383	403	418	(5.0%)	(8.4%)	DoubleU Casino
아이게이밍	106	108	-	(1.9%)	-	SuprNation
기타	49	40	40	22.5%	22.5%	Take5, Fort Knox 등
영업비용	946	961	855	(1.6%)	10.6%	
플랫폼비	408	444	401	(8.1%)	1.7%	매출액의 30% (변동비)
마케팅비	140	159	184	(11.9%)	(23.9%)	
인건비	225	218	180	3.2%	25.0%	
로열티	27	27	20	-	35.0%	
기타운영비	116	81	51	43.2%	127.5%	
유무형상각비	30	31	19	(3.2%)	57.9%	
영업이익	595	671	541	(8.8%)	(10.0%)	
EBITDA	625	702	560	(8.0%)	(11.6%)	영업이익 + 유무형상각비
영업이익/영업수익 %	38.6%	41.1%	38.8%			
EBITDA/영업수익 %	40.6%	43.0%	40.1%			
마케팅비/영업수익 %	9.1%	9.7%	13.2%			

영업비용 분석 (영업비용 흐름)

23년 1분기부터 진행된 마케팅비 효율화 작업 통해 주요 비용 효율화 작업 지속 중

(단위: 억원)



2025년 주주환원 계획

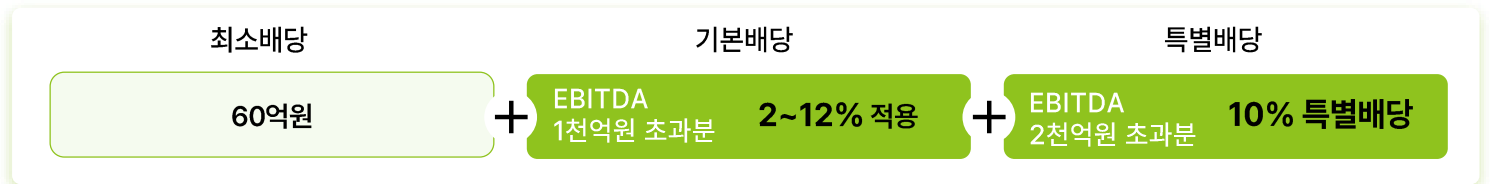
현금배당 정책과 자기주식 정책을 중심으로 2025년 주주환원 분기별 계획을 수립

주주환원 계획

적용시점	1분기	2분기	3분기	4분기
자기주식 특별소각	조건 충족시 진행 계획			
현금배당 결의	배당정책에 따라 진행 계획			
자기주식 매입		자기주식 매입 진행 계획		
자기주식 소각				자기주식 소각 진행 계획

현금배당

[구간 2]
연결 EBITDA
1천억원~3천억원









자기주식

주식매입
주식소각
특별소각

	2025년	2026년
주식매입	매년 직전 사업연도 총 현금 배당금의 1~3배 규모 자기주식 매입 (회사의 연결기준 매출 성과에 따라 자기주식 매입예산 설정)	
주식소각	매년 직전 사업연도 말 발행주식 총수의 1~2% 소각 (회사의 연결기준 매출 성과에 따라 소각 규모 설정)	
특별소각	2024년 말까지 자기주식을 활용한 M&A/투자 관련 공시가 없을 경우 현재 보유하고 있는 자기주식의 50% 소각 진행	

4분기 계절성 및 다양한 공휴일 이벤트를 통한 매출 성장을 목표 (소셜카지노 및 아이게이밍)

이벤트	10월	11월	12월
메인 이벤트	<p>✓ 할로윈 데이 (Halloween Day)</p> 	<p>✓ 추수감사절 (Thanksgiving Day)</p> 	<p>✓ 크리스마스 (Christmas)</p> 
서브 이벤트	<p>✓ 콜럼버스 데이 (Columbus Day)</p> 	<p>✓ 베테랑스 데이 (Veterans Day)</p> 	<p>✓ 새해 전야 (New Year's Eve)</p> 
이벤트 영향 (2023년 기준)	<p>분기평균 일결제액 대비 이벤트 당일 최대 22% 증가</p>	<p>분기평균 일결제액 대비 이벤트 당일 최대 15% 증가</p>	<p>분기평균 일결제액 대비 이벤트 당일 최대 12% 증가</p>

소셜카지노 DTC 플랫폼 활성화

자체 개발 DTC 플랫폼 활성화를 통한 수익성 개선 기대

■ 자체 웹사이트를 통한 DTC 활성화

- ✓ DTC 플랫폼을 통한 결제 유인으로 플랫폼 비용 절감 노력
- ✓ DTC 플랫폼 결제 유저에게 추가 재화 제공함으로써 리텐션 등 제고



[더블다운카지노 웹사이트]

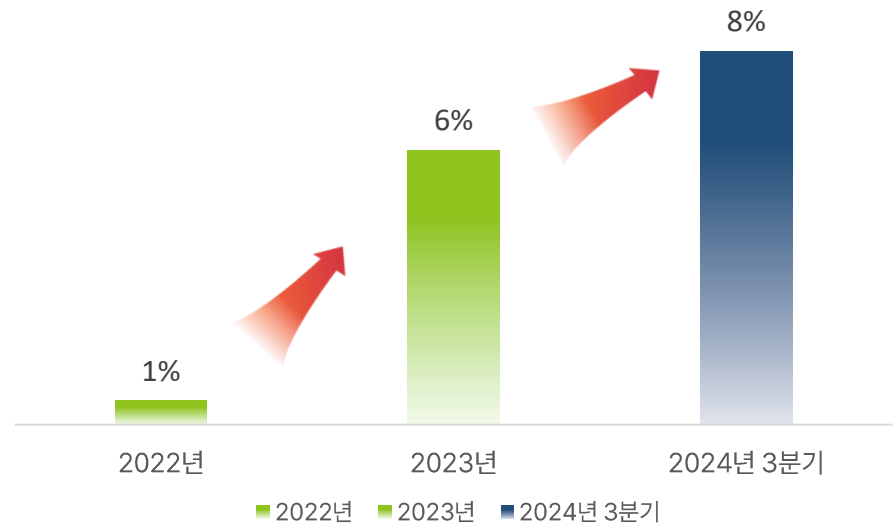


[더블유카지노 웹사이트]

■ DTC 활성화 성과 및 목표

- ✓ DTC 결제 유도 활동 지속에 따라 3분기말 기준 DTC 매출 비중 8% 수준
- ✓ 로열티 높은 유저 타겟 등을 통해 향후 DTC 매출 비중 확대 계획

[DTC 결제액 비중]



소프트런칭을 통해 다양한 지표에 대한 평가 진행, 주요 지표에서 내부 기준을 통과한 게임에 한정하여 정식 런칭

디바인 매치

장르 매치3 퍼즐
개발사 더블다운인터랙티브
플랫폼 모바일 (AOS, iOS)
진행단계 소프트런칭 진행 중

주요특징

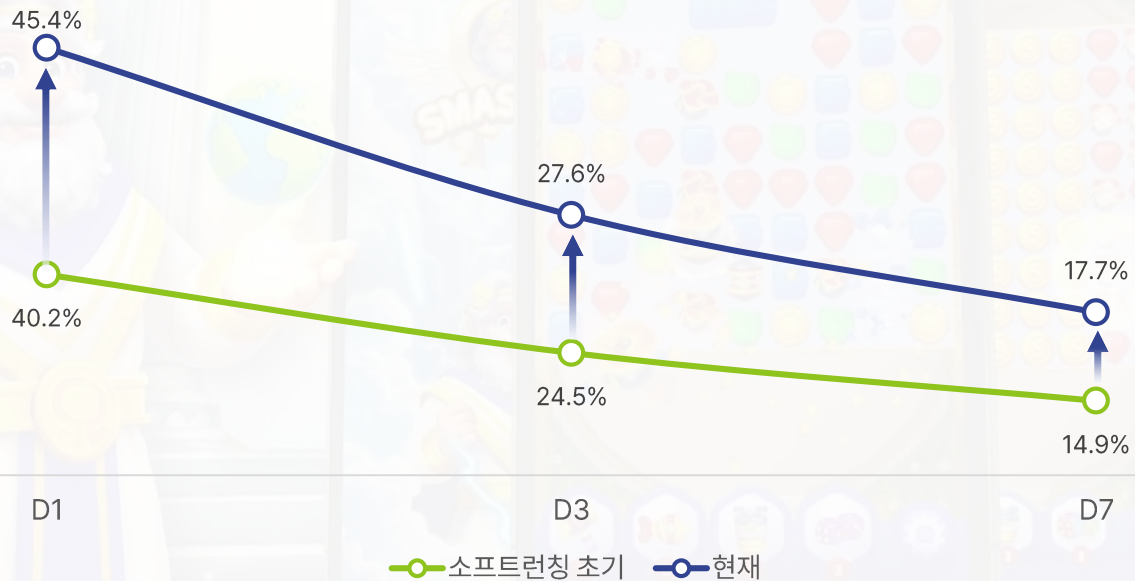
어드벤처 요소가 가미된
매치3 퍼즐 게임



■ 소프트런칭 단계에서 리텐션 등 주요 지표 개선 작업 진행

- ✓ 랭킹 시스템 도입, 출석 리워드 등 다양한 이벤트를 통해 유저 인게이지먼트 향상 및 D1, D7 단기 리텐션 개선
- ✓ 소프트런칭 기간 내 바이너리 용량 최적화, UI/UX 개선 작업, 앱마켓 최적화 작업 등을 통해 게임 전반에 대한 개선 작업 진행

[유저 리텐션 개선 현황]



(단위: 억원)

구분	FY2022				FY2023				FY2024		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
영업수익	1,499	1,496	1,600	1,578	1,453	1,439	1,396	1,535	1,605	1,631	1,541
영업비용	1,072	1,079	1,121	1,062	992	936	855	907	988	961	946
플랫폼	444	446	475	468	416	414	401	430	436	444	408
마케팅	332	334	351	333	282	247	184	153	210	159	140
인건비	172	175	181	178	182	178	180	219	192	218	225
로열티	22	22	25	22	26	24	20	6	32	27	27
기타운영비	59	64	67	40	67	54	51	69	84	81	116
유무형상각비	45	37	21	20	19	19	19	30	33	31	30
영업이익	426	418	479	516	461	503	541	628	617	671	595
EBITDA	471	455	499	536	480	522	560	658	650	702	625
영업외수익	59	119	246	(123)	171	115	115	94	168	175	49
금융수익	58	118	246	(124)	171	115	115	94	168	172	48
기타수익	1	1	0	1	-	-	-	-	-	3	1
영업외비용	(46)	(1,038)	(925)	(3,054)	(28)	(41)	(4)	(113)	(23)	(25)	(89)
금융비용	(45)	(112)	(6)	(1)	(27)	(40)	(3)	(112)	(22)	(24)	(88)
기타비용	(1)	(926)	(919)	(3,053)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)
세전이익	440	(502)	(200)	(2,662)	604	577	652	610	761	821	555
법인세비용 (수익)	108	(111)	(135)	(575)	106	133	139	136	157	180	146
당기순손익	332	(391)	(65)	(2,086)	498	444	513	474	604	642	409
지배기업 소유주지분	260	(234)	4	(1,352)	393	339	396	361	471	490	299
비지배지분	72	(157)	(69)	(734)	105	105	117	113	133	152	110

(단위: 억원)

구분		2024년 3분기 말	2023년 말	2022년 말
자산	유동자산	7,632	5,825	5,726
	현금및현금성자산	4,198	2,985	3,027
	단기금융상품	1,056	874	997
	당기손익-공정가치측정금융자산	1,644	1,271	1,045
	기타	734	695	657
	비유동자산	6,914	7,053	6,630
	무형자산 및 영업권	6,491	6,364	5,824
	사용권자산	265	299	73
	이연법인세자산	41	261	637
	기타	117	129	96
자산총계	14,547	12,878	12,356	
부채	유동부채	646	624	2,057
	매입채무 및 기타채무	216	240	1,563
	유동성사채	200	200	300
	유동 리스부채	68	85	73
	기타	162	99	121
	비유동부채	271	287	236
	비유동 리스부채	196	208	21
	사채	-	-	200
	이연법인세부채	25	36	2
	기타	50	43	13
부채총계	918	911	2,293	
자본	지배주주지분	9,927	8,716	7,294
	자본금	108	92	92
	자본잉여금	2,968	2,985	2,985
	기타자본	(619)	(617)	(641)
	기타포괄손익누계액	1,063	945	867
	이익잉여금	6,407	5,311	3,991
	비지배주주지분	3,702	3,251	2,769
자본총계	13,629	11,967	10,063	
부채와 자본총계	14,547	12,878	12,356	

소셜카지노의 안정적인 현금 흐름을 기반으로
TOP LINE 성장 | M&A 추진 | 신규사업 추진

1 Social Casino

기존 게임의 캐시카우 역할로 현금 창출을 지속하여
신규 비즈니스에 투자할 수 있는 안정적인 토대 마련

2 Casual Game

매치3, 빙고 등의 게임으로 캐주얼 시장에 진출 계획 중
내부 스튜디오 활용 또는 외부 M&A를 통해 진행
유럽/미국 소재 캐주얼 게임 개발사에 대한 관심 증가

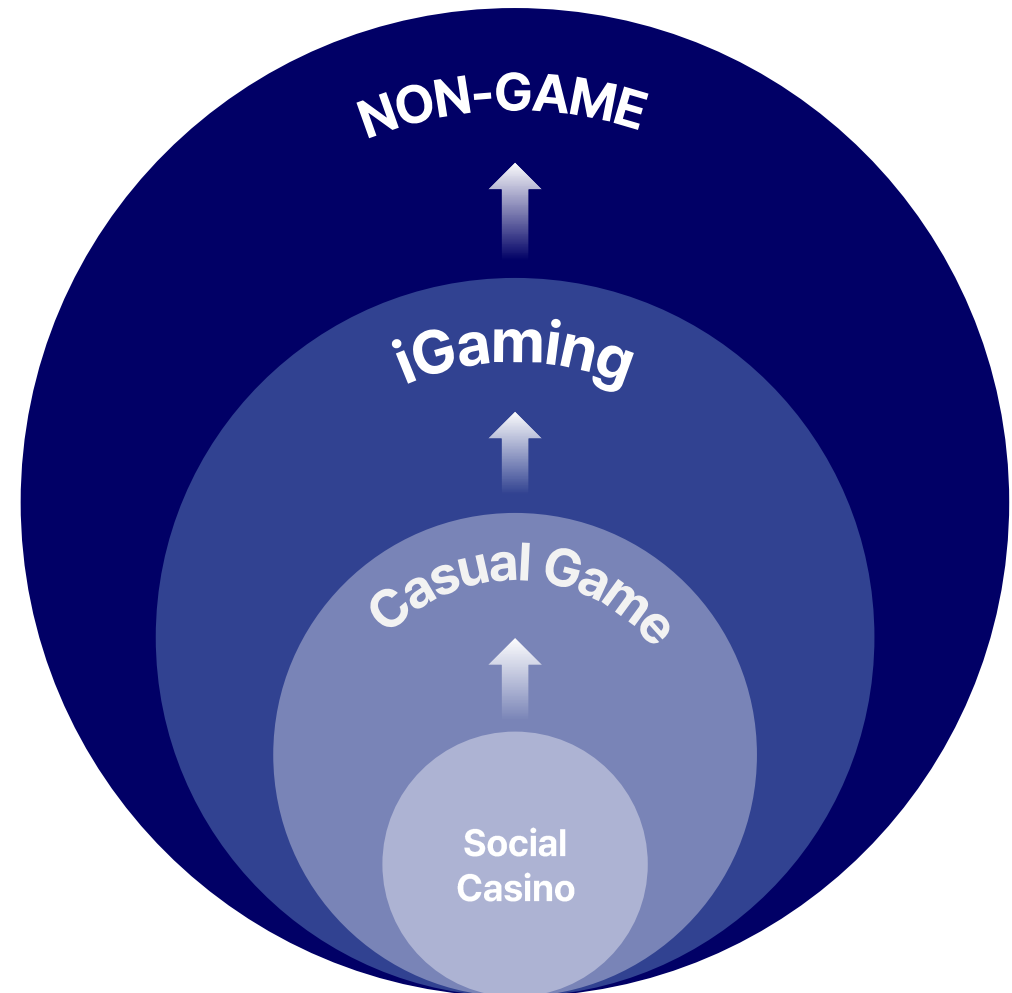
3 iGaming

SUPRNATION

SuprNation 중심으로 사업을 진행할 계획 (B2C 핵심전략)
마케팅 확대 및 신규 앱 개발로 모바일 시장 선점

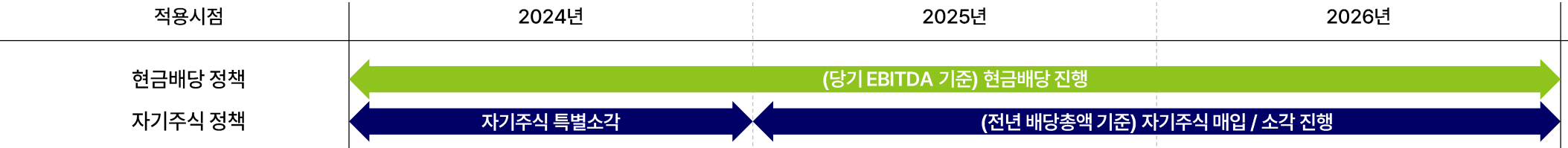
4 Non-Game

게임 외 신규 비즈니스를 검토하여 새로운 시장으로의 진출 계획
사업성과 데이터가 확보된 산업 중심으로 M&A 등 검토



중장기 주주환원 정책

성장을 기반으로 하는 현금배당 정책과 자기주식 정책을 연계하여, 성장 달성 시 주주환원 확대 기회 마련



현금배당 정책

최소배당
기본배당
특별배당

	[구간 1] 연결 EBITDA 1천억원 미만	[구간 2] 연결 EBITDA 1천억원~3천억원	[구간 3] 연결 EBITDA 3천억원 이상
최소배당	경영상황에 따라 결정	60억원	60억원
기본배당	해당사항 없음	EBITDA 1천억원 초과분 2~12% 적용	EBITDA 1천억원 초과분 13%이상 적용
특별배당		EBITDA 2천억원 초과분 10% 특별배당 자원 추가	






자기주식 정책

주식매입
주식소각
특별소각

	2025년	2026년
주식매입	매년 직전 사업연도 총 현금 배당금의 1~3배 규모 자기주식 매입 (회사의 연결기준 매출 성과에 따라 자기주식 매입예산 설정)	
주식소각	매년 직전 사업연도 말 발행주식 총수의 1~2% 소각 (회사의 연결기준 매출 성과에 따라 소각 규모 설정)	
특별소각	2024년 말까지 자기주식을 활용한 M&A/투자 관련 공시가 없을 경우 현재 보유하고 있는 자기주식의 50% 소각 진행	



 **DOUBLEU GAMES**
IR Presentation for Investors

-  DoubleU Casino
-  DoubleDown Casino
-  Duelz Casino

THANK YOU