



SUPRNATION



2026년 1분기 실적 발표

DoubleU Games IR

2026.05.13



Disclaimer



본 자료는 2026년 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 제공 해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

Highlight

26년 1분기 실적 지표

분기 최대 영업수익

분기 최대 EBITDA
/영업이익

DTC 38.7%

캐주얼/아이게이밍
흑자 전환

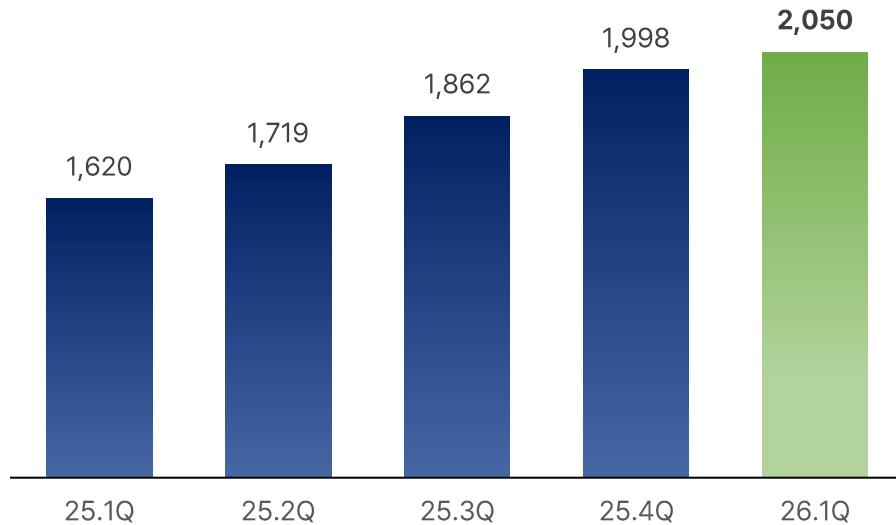
DDI 완전 자회사화 진행 사항

NBO 제출 완료 (4/28)

중복상장 이슈 해결

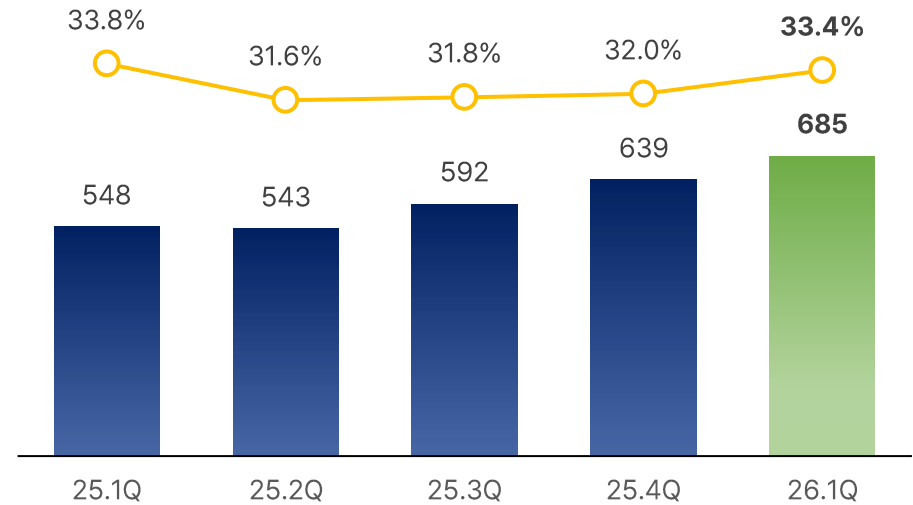
■ 영업수익

(단위: 억원)



■ 영업이익

(단위: 억원)



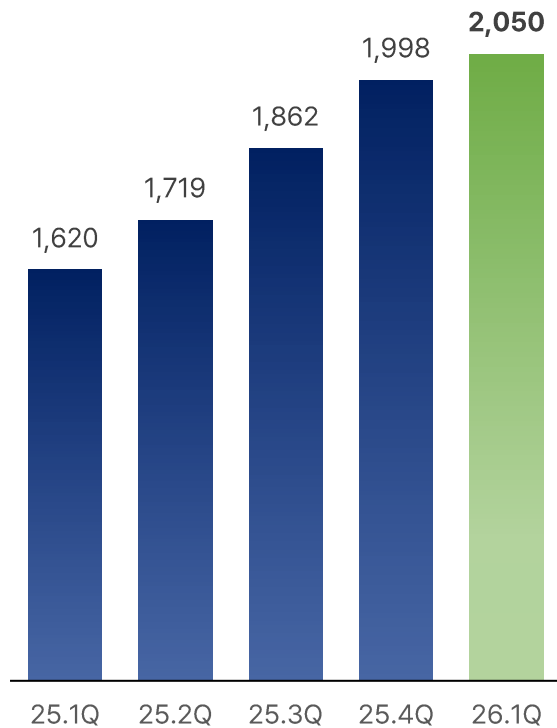
01 2026년 1분기 실적

- ❖ **사상 최대 분기 매출** (Q/Q +2.6%, Y/Y +26.6%): 캐주얼 사업 중심 성장 모멘텀 가속화
- ❖ **사상 최대 분기 EBITDA · 영업이익** (Q/Q +7.1%, Y/Y +25.1%): 전 사업부문 흑자 전환 및 마케팅 효율 개선

■ 영업수익

(단위: 억원)

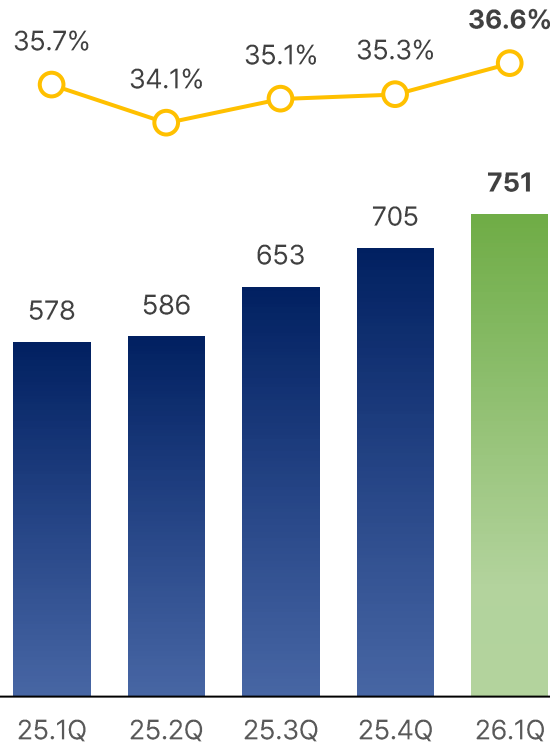
Q/Q ▲ +2.6%
Y/Y ▲ +26.6%



■ EBITDA

(단위: 억원)

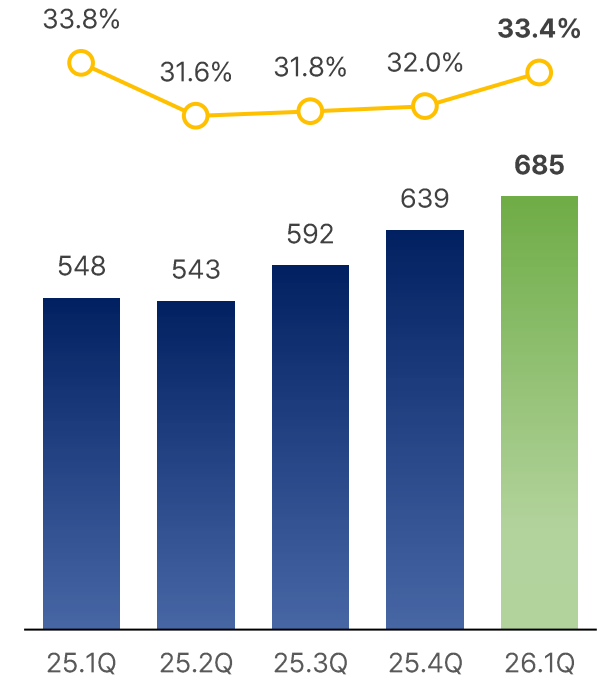
Q/Q ▲ +6.5%
Y/Y ▲ +29.8%



■ 영업이익

(단위: 억원)

Q/Q ▲ +7.1%
Y/Y ▲ +25.1%

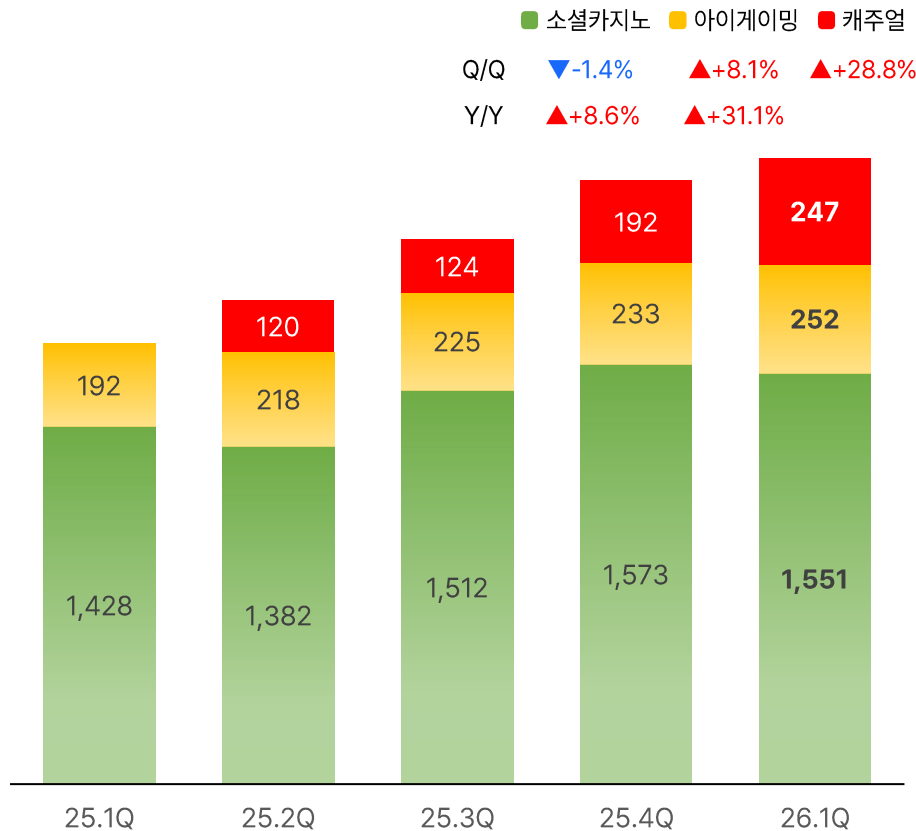


02 사업부문별 매출 추이

- ❖ 캐주얼·아이게이밍 모두 흑자 전환을 달성하며, 매출 성장과 비용 효율화가 동시에 실현되는 구조 확립
- ❖ 캐주얼: AI 기반 신규 게임 매출 확대, 1분기 캐주얼 매출 Q/Q +28.8% 성장

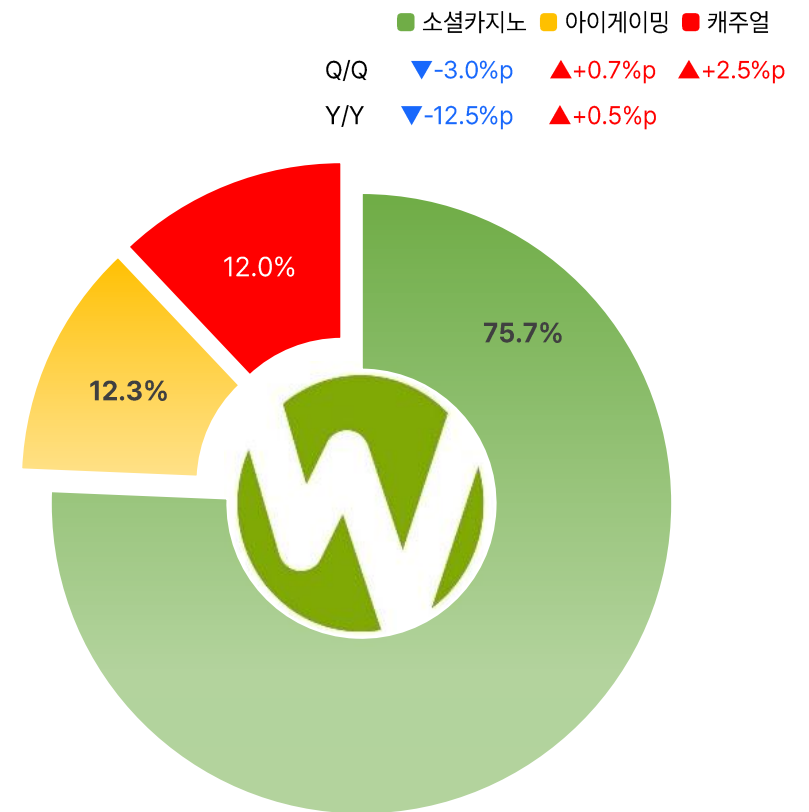
■ 사업부문별 매출 추이

(단위: 억원)



■ 사업부문별 매출 비중 (26.1Q)

(단위: %)



03 연결 비용

- ❖ 변동비 구조적 개선: DTC 및 IAA 매출 비중 확대에 따라 변동비(%) 25%로 개선 (전년대비 6%p 개선)
- ❖ 플랫폼 수수료 부담 완화: 플랫폼 비용 비중이 18%로 하락하며 전반적인 비용 효율화 프로세스 진행

■ 26년 1분기 연결 비용 분석

(단위: 억원)

구분 (억원)	25년 1분기	25년 2분기	25년 3분기	25년 4분기	26년 1분기	Q/Q	Y/Y
영업수익	1,620	1,719	1,862	1,998	2,050	2.6%	26.6%
영업비용	1,072	1,176	1,270	1,359	1,365	0.4%	27.3%
변동비	500	508	555	547	518	-5.4%	3.5%
변동비 (%)	31%	30%	30%	27%	25%		
플랫폼비	410	411	425	410	365	-11.0%	-10.8%
기타변동비	90	97	130	136	152	11.4%	68.6%
고정비	572	668	715	812	848	4.4%	48.1%
고정비 (%)	35%	39%	38%	41%	41%		
마케팅비	238	319	334	447	462	3.3%	94.3%
마케팅비 (%)	15%	19%	18%	22%	23%		
인건비	237	224	235	210	241	14.8%	2.0%
기타운영비	67	82	84	89	78	-11.9%	16.6%
유무형상각비	31	43	62	66	66	0.1%	114.7%

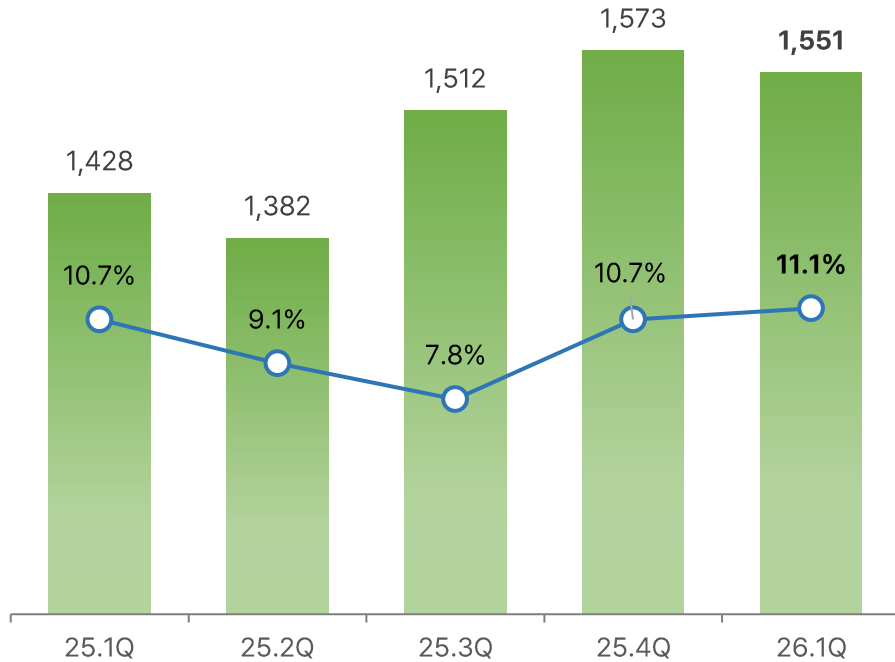
04 소셜카지노 현황

- ❖ WHOW 인수 효과로 소셜카지노 매출 1,500억원대 안착, 마케팅비 비중 10% 내외 효율적 관리 지속
- ❖ 소셜카지노 DTC 매출 비중 1년 만에 4배 가까이 증대된 38.7% 기록함으로써 수익 구조 개선 가속

■ 소셜카지노 매출 및 마케팅

(단위: 억원)

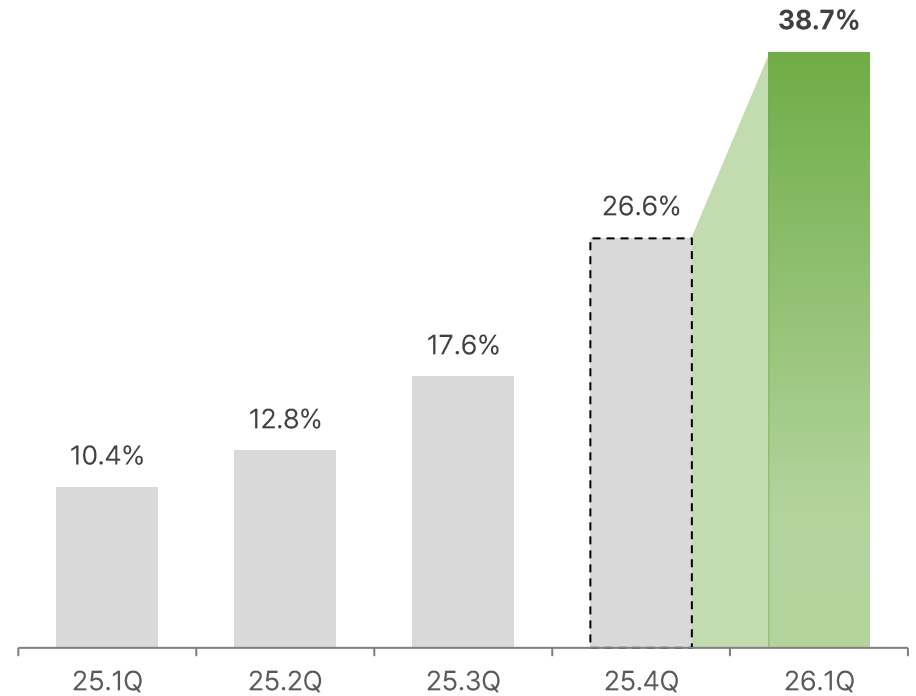
Q/Q ▼-1.4%
Y/Y ▲+8.6%



■ 소셜카지노 DTC 비중

(단위: %)

Q/Q ▲+12.1%p
Y/Y ▲+28.3%p

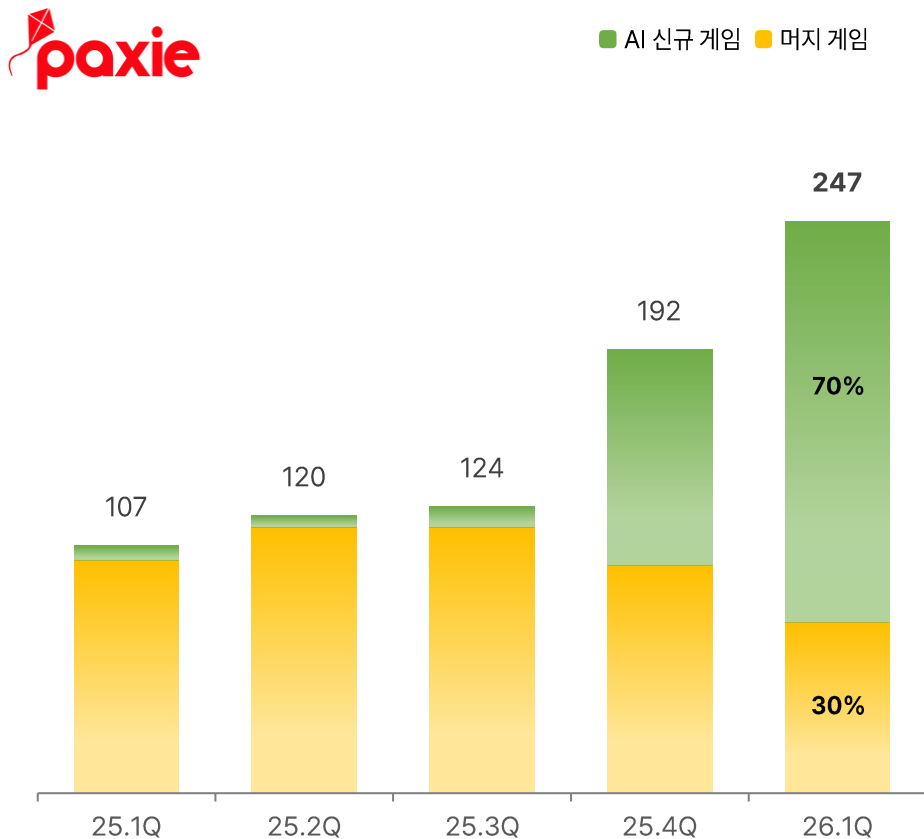


05 Casual / i-Gaming Update

- ❖ 캐주얼: AI 기반 신규 게임 매출 비중 70%까지 확대, AI 게임이 캐주얼 부문의 핵심 매출원으로 정착
- ❖ Casual / i-Gaming 사업부 규모의 경제를 통한 흑자 전환

■ 팩시 장르별 매출 추이

(단위: 억원)



■ 규모의 경제를 통한 흑자 전환



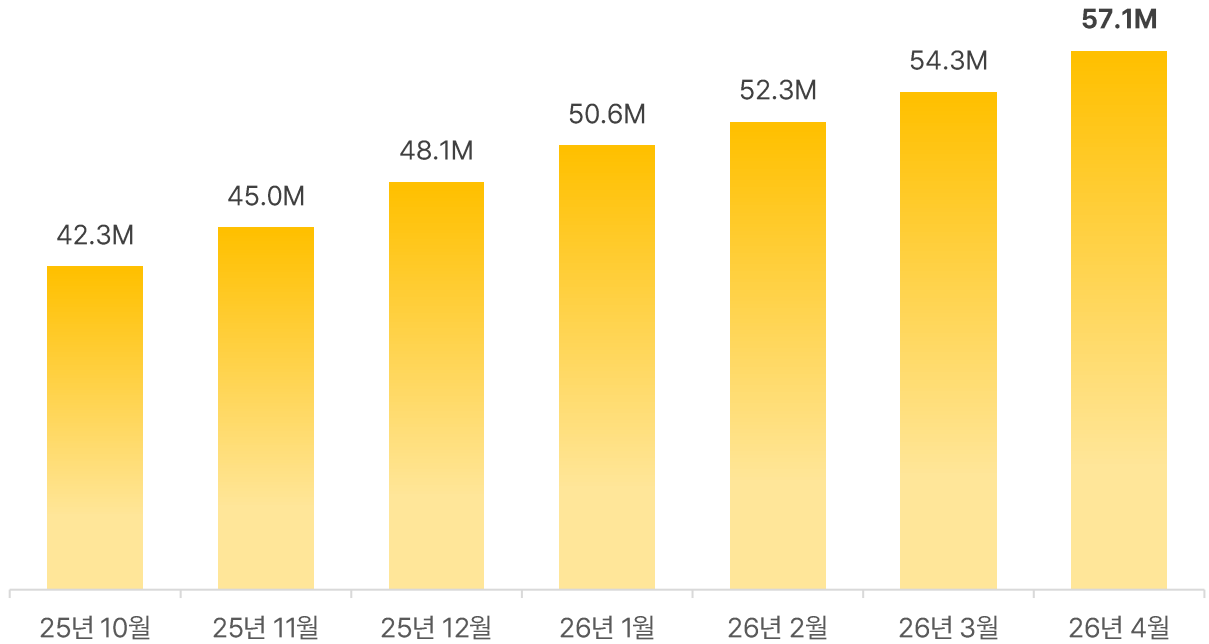
06 Casual Game

57.1M+

캐주얼 게임 누적다운로드
(2026년 4월말 기준)

55+

캐주얼 게임 라인업
(2026년 4월말 기준)



다운로드 Top5

Merge Studio

38.7M+
(Merge)



Wiggle Escape

6.8M+
(Arrow)



Tile Star

2.8M+
(Pair)



Tap Shift

1.7M+
(Arrow)



Glow Tales

1.1M+
(Merge)



Appendix 연결손익계산서

(단위: 억원)

구분	23년			24년				25년				26년
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기
영업수익	1,439	1,396	1,535	1,605	1,631	1,541	1,558	1,620	1,719	1,862	1,998	2,050
영업비용	936	855	907	988	961	946	953	1,072	1,176	1,270	1,359	1,365
변동비	438	421	449	496	498	460	471	500	508	555	547	518
플랫폼	414	401	430	436	444	408	411	410	411	425	410	365
기타변동비	25	20	20	59	54	52	60	90	97	130	136	152
고정비	498	434	457	492	463	486	482	572	668	715	812	848
마케팅	247	184	153	210	159	140	162	238	319	334	447	462
인건비	178	180	219	192	218	225	229	237	224	235	210	241
기타운영비	54	51	56	58	54	91	60	67	82	84	89	78
유무형상각비	19	19	29	33	31	30	30	31	43	62	66	66
영업이익	503	541	628	617	671	595	605	548	543	592	639	685
EBITDA	522	560	658	650	702	625	635	578	586	653	705	751
영업외수익	115	115	65	168	175	49	348	107	110	72	154	261
금융수익	115	115	64	168	172	48	347	106	108	72	152	260
기타수익	-	1	1	-	3	1	1	1	2	-	2	1
영업외비용	(41)	(4)	(83)	(23)	(25)	(89)	58	(44)	(208)	55	(157)	(27)
금융비용	(40)	(4)	(83)	(23)	(24)	(88)	68	(43)	(205)	55	(40)	(24)
기타비용	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(10)	(1)	(3)	-	(117)	(3)
세전이익	577	652	610	762	821	554	1,011	611	445	719	637	919
법인세비용 (수익)	133	139	136	157	180	146	232	153	115	155	190	183
당기순손익	444	513	474	604	642	409	779	458	330	564	446	735
지배기업 소유주지분	339	396	362	471	490	299	611	342	227	417	325	565
비지배지분	105	117	112	133	152	109	167	116	103	146	121	170

Appendix 연결재무상태표

(단위: 억원)

구분		26년 1분기말	25년 말	24년 말
자산	유동자산	10,582	9,406	8,933
	현금및현금성자산	6,747	5,699	5,456
	단기금융상품	2,847	2,705	2,623
	당기손익-공정가치측정금융자산	157	177	112
	기타	831	825	743
	비유동자산	9,422	9,072	7,530
	무형자산 및 영업권	9,093	8,729	7,169
	사용권자산	195	210	255
	이연법인세자산	9	9	-
	기타	125	124	106
자산총계		20,004	18,478	16,463
부채	유동부채	1,115	910	572
	매입채무 및 기타채무	476	557	273
	유동 리스부채	80	78	73
	기타	558	275	227
	비유동부채	1,135	1,044	327
	비유동 리스부채	125	141	185
	이연법인세부채	545	465	84
	기타	464	438	58
부채총계		2,250	1,954	899
자본	지배주주지분	12,687	11,859	11,314
	자본금	108	108	108
	자본잉여금	968	968	2,968
	기타자본	(762)	(900)	(620)
	기타포괄손익누계액	2,084	1,589	1,839
	이익잉여금	10,289	10,094	7,018
	비지배주주지분	5,067	4,665	4,250
자본총계		17,755	16,524	15,564
부채와 자본총계		20,004	18,478	16,463

End of Document

DoubleU Games IR

