

더블유게임즈 실적발표

2024년 2분기



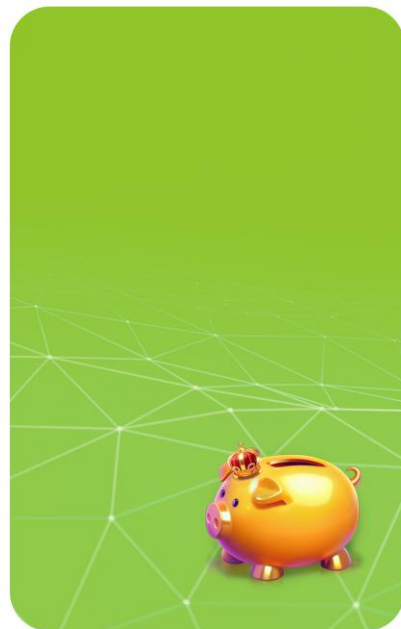
DISCLAIMER

본 자료는 2024년 2분기 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 Q2 Highlight
- 2 영업실적 요약
- 3 영업수익 분석
- 4 영업비용 분석
- 5 비즈니스 업데이트
- 6 Appendix

소셜카지노 및 아이게이밍의 안정적 운영과 비용 효율화로 매출 및 이익 성장 달성

성장성

01

- 분기 매출 1,631억원 기록하며 3분기 연속 성장 달성
- 24년 1분기에 이어 분기 최대 매출 재경신 (13분기 내 최고 매출)
- Y/Y 13%, Q/Q 2% 성장 달성



수익성

02

- 영업이익: 분기 최대규모 671억원 달성 (Y/Y 33%, Q/Q 9%)
- EBITDA: 분기 최대규모 702억원 달성 (Y/Y 35%, Q/Q 8%)
- 당기순이익: 분기 최대규모 642억원 달성 (Y/Y 45%, Q/Q 6%)



현금 창출력

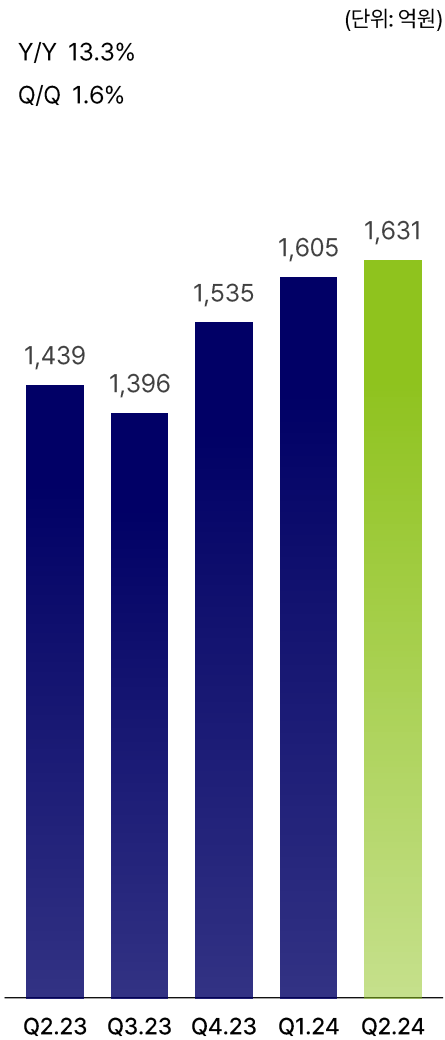
03

- 마케팅비 등 주요 비용의 효율화 통한 역대 최고 수준 EBITDA 기록
- 신사업 및 M&A 등 성장성 확보를 위한 현금 자원 누적 지속
- 6,400억원의 순현금을 기반으로 성장을 위한 투자 검토 진행

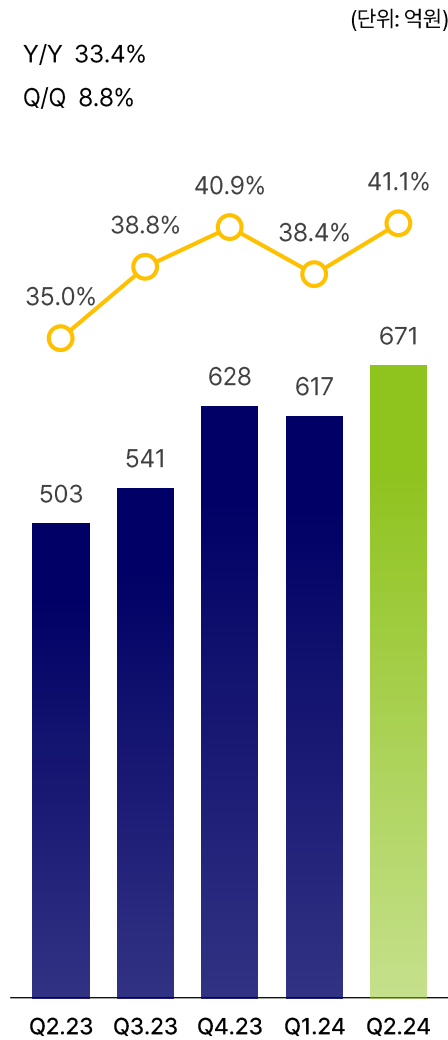


3분기 연속 매출 성장 달성 및 분기 최대규모 영업이익, EBITDA, 당기순이익을 기록

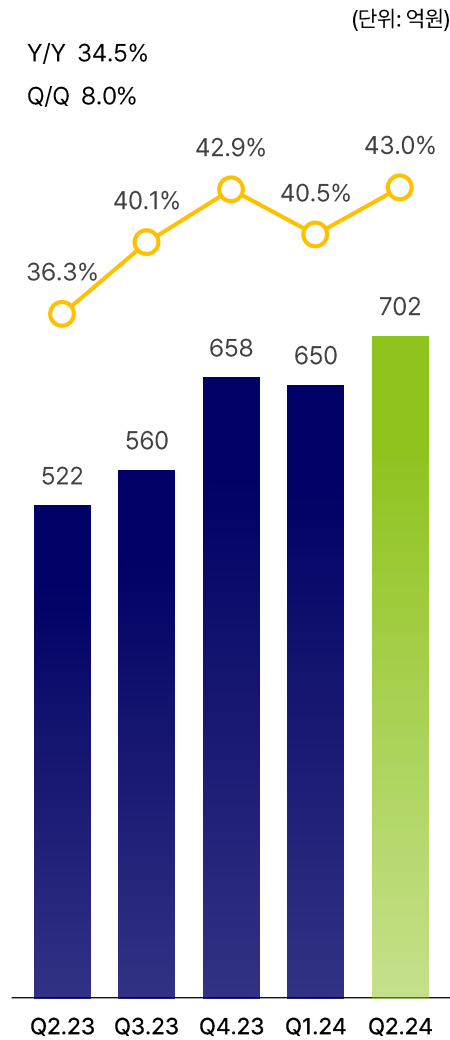
■ 영업수익



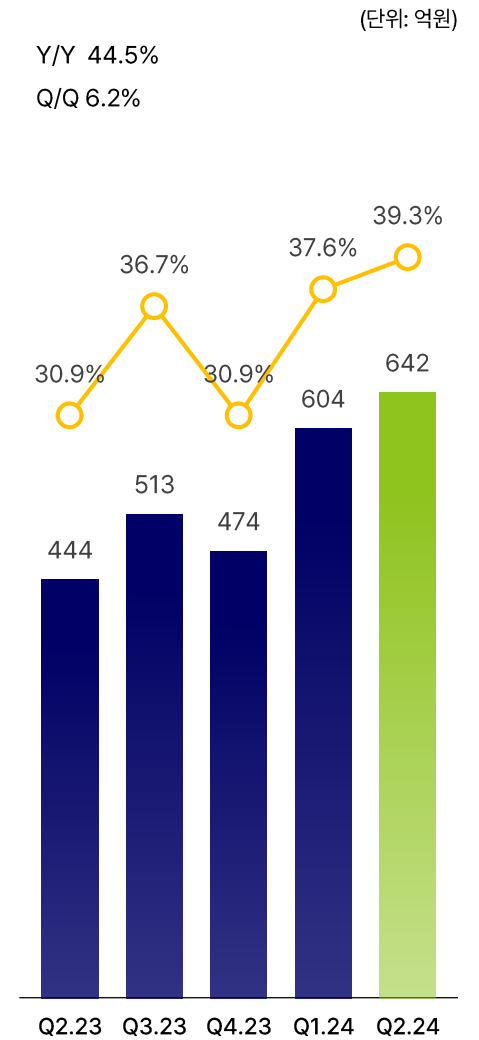
■ 영업이익



■ EBITDA



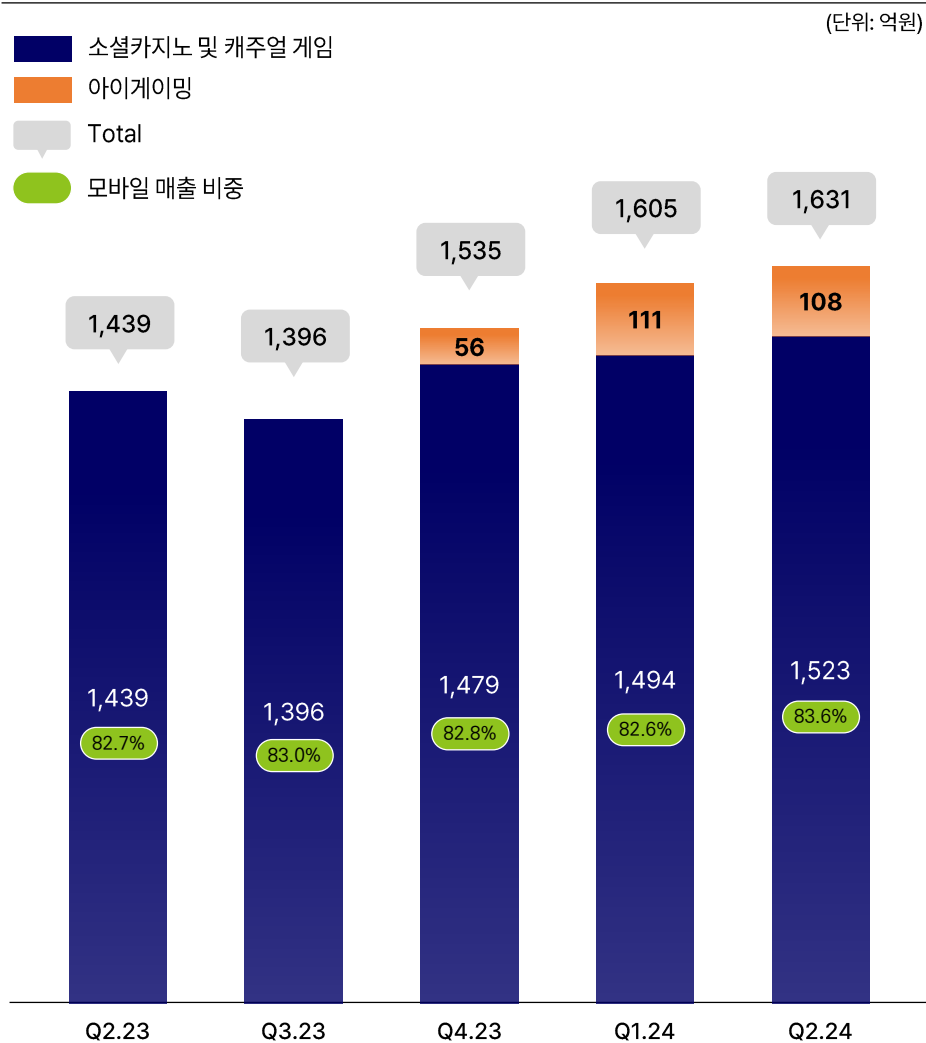
■ 당기순이익



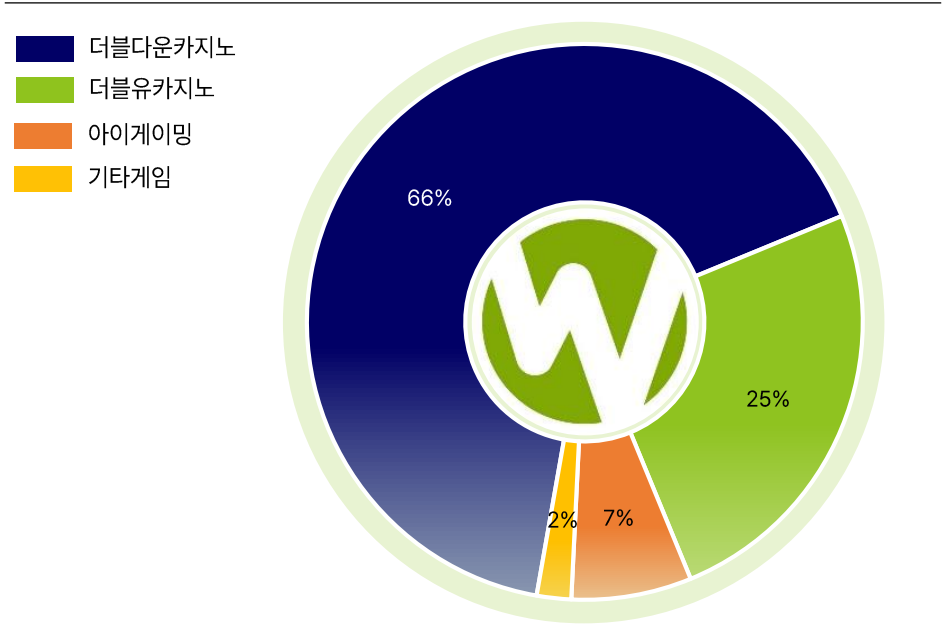
영업수익 분석 (2분기)

소셜카지노와 아이게이밍의 안정적인 매출을 통해 분기 매출 1,631억원 기록 (최근 13분기 내 최대 실적)

■ 사업부문별 매출



■ 제품별 매출



(단위: 억원)

구분	Q2.23	Q1.24	Q2.24	Q/Q	Y/Y
더블다운카지노	966	1,038	1,080	4.0%	11.8%
더블유카지노	430	414	403	(2.7%)	(6.3%)
아이게이밍	-	111	108	(2.7%)	-
기타게임	43	42	40	(4.8%)	(7.0%)
매출 합계	1,439	1,605	1,631	1.6%	13.3%

영업비용 분석 (2분기)

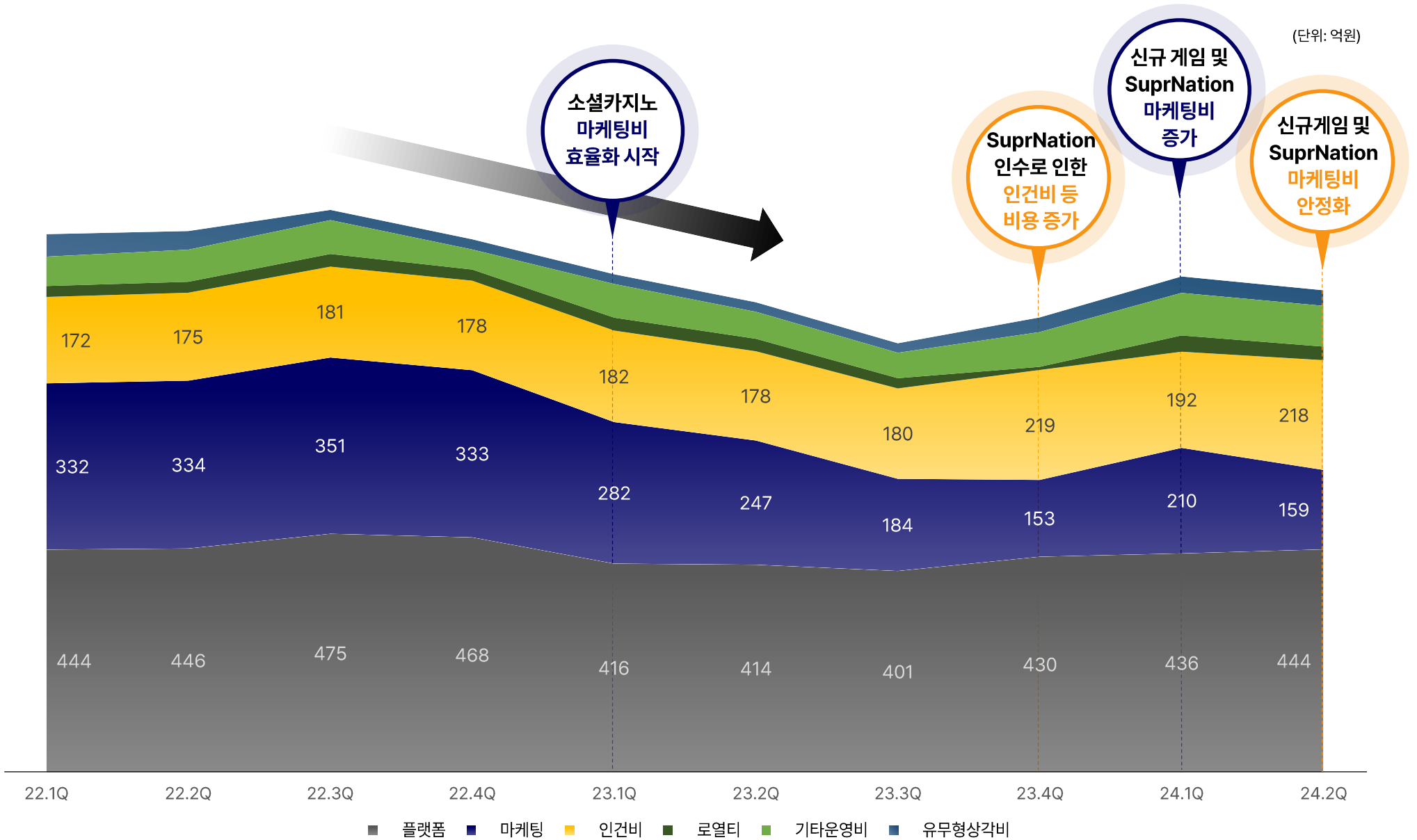
효율적인 마케팅비 및 인건비 운용으로 분기 최대 영업이익 및 EBITDA 달성

(단위: 억원)

구분	Q2.24	Q1.24	Q2.23	Q/Q	Y/Y	비고
영업수익	1,631	1,605	1,439	1.6%	13.3%	
더블다운카지노	1,080	1,038	966	4.0%	11.8%	DoubleDown Casino
더블유카지노	403	414	430	(2.7%)	(6.3%)	DoubleU Casino
아이게이밍	108	111	-	(2.7%)	-	SuprNation
기타게임	40	42	43	(4.8%)	(7.0%)	Take5, Fort Knox 등
영업비용	961	988	936	(2.7%)	2.7%	
플랫폼비	444	436	414	1.8%	7.2%	매출액의 30% (변동비)
마케팅비	159	210	247	(24.3%)	(35.6%)	
인건비	218	192	178	13.5%	22.5%	'23년 4분기 수준
로열티	27	32	24	(15.6%)	12.5%	
기타운영비	81	84	54	(3.6%)	50.0%	
유무형상각비	31	33	19	(6.1%)	63.2%	
영업이익	671	617	503	8.8%	33.4%	
EBITDA	702	650	522	8.0%	34.5%	영업이익 + 유무형상각비
영업이익/영업수익 %	41.1%	38.4%	35.0%			
EBITDA/영업수익 %	43.0%	40.5%	36.3%			
마케팅비/영업수익 %	9.7%	13.1%	17.2%			

영업비용 분석 (영업비용 흐름)

23년 1분기부터 진행된 마케팅비 효율화 작업 및 인건비 관리 통한 비용 효율화 작업 지속 중

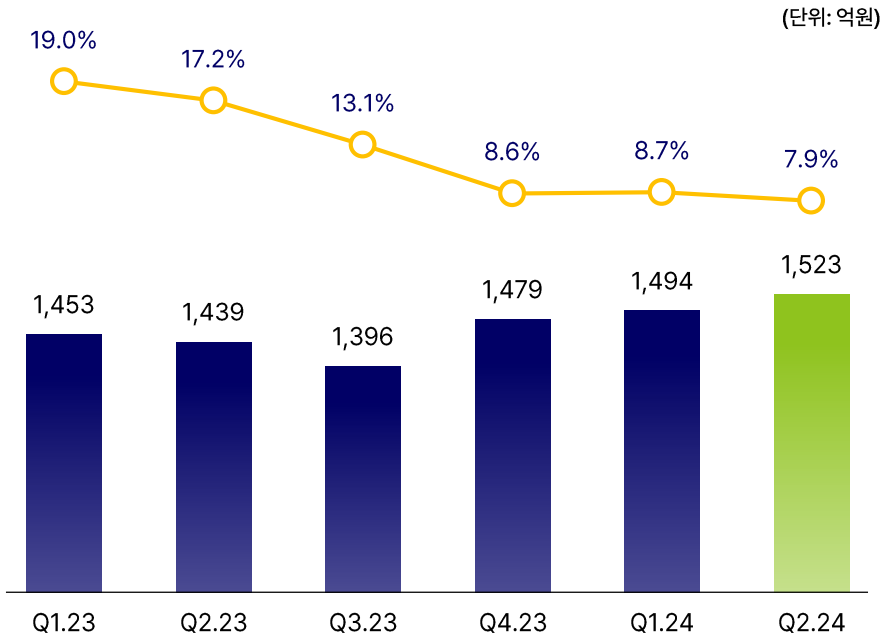


비즈니스 업데이트 (소셜카지노 + 아이게이밍)

효율적 마케팅 운영을 통한 비용 감소 지속, A/B 테스트 기반의 게임 운영으로 퍼포먼스 최적화

■ 소셜카지노 부문의 마케팅 효율화 작업 지속

소셜카지노 부문 매출 및 마케팅비 추이



검색 광고

Apple Search Ads

Google Ads

추천 광고

facebook Ads

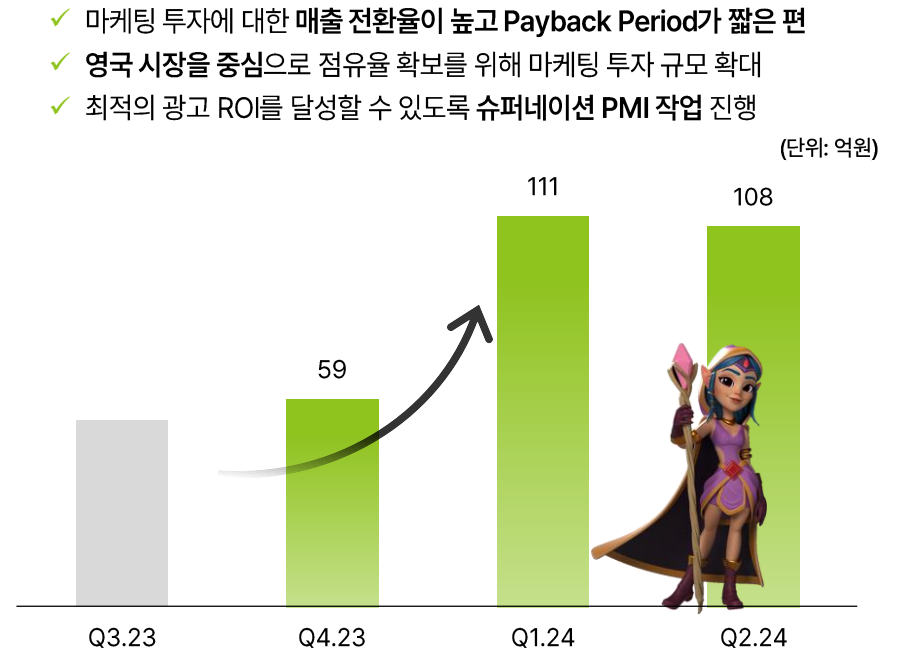
Instagram Ads

디스플레이 광고

unity ADS, Vungle, TikTok Ads, ironSource, LIFTOFF

■ 아이게이밍 부문의 마케팅 확대를 매출 성장 극대화

아이게이밍 부문 매출 추이



- ✓ 마케팅 투자에 대한 매출 전환율이 높고 Payback Period가 짧은 편
- ✓ 영국 시장을 중심으로 점유율 확보를 위해 마케팅 투자 규모 확대
- ✓ 최적의 광고 ROI를 달성할 수 있도록 슈퍼네이션 PMI 작업 진행

Affiliate 마케팅 광고

AdHeroes, Gambling.com GROUP, INNOVATION LABS, THIMBA MEDIA, welovex, Digerati, RAKETECH, matchingvisions

다양한 캐주얼 게임의 개발을 통한 소셜 카지노 이외 게임 장르로 다각화 목표

디바인 매치

장르 매치3 퍼즐
 개발사 더블다운인터랙티브
 플랫폼 모바일 (AOS)
 진행단계 소프트웨어 런칭 진행 중

주요특징

어드벤처 요소가 가미된
 매치3 퍼즐 게임



레츠 브릭!

장르 페어 (트리플매치)
 개발사 더블유게임즈
 플랫폼 모바일 (AOS)
 진행단계 소프트웨어 런칭 진행 중

주요특징

창의적이고 시각적인 재미를
 강조한 트리플매치 게임



빙고 헤이븐

장르 빙고
 개발사 더블유게임즈
 플랫폼 모바일 (AOS, iOS)
 진행단계 소프트웨어 런칭 진행 중

주요특징

육성/빌딩 요소가 가미된
 스토리 기반 캐주얼 빙고게임



잭팟 스매시

장르 소셜카지노
 개발사 더블유게임즈
 플랫폼 모바일 (AOS)
 진행단계 소프트웨어 런칭 진행 중

주요특징

Funtastic Slot을 계승한
 캐주얼 성격의 소셜카지노 게임



우리는 모두 친구 (가제)

장르 수집형 RPG (턴제)
 개발사 더블유게임즈
 플랫폼 모바일
 출시일정 24년 하반기 예정

주요특징

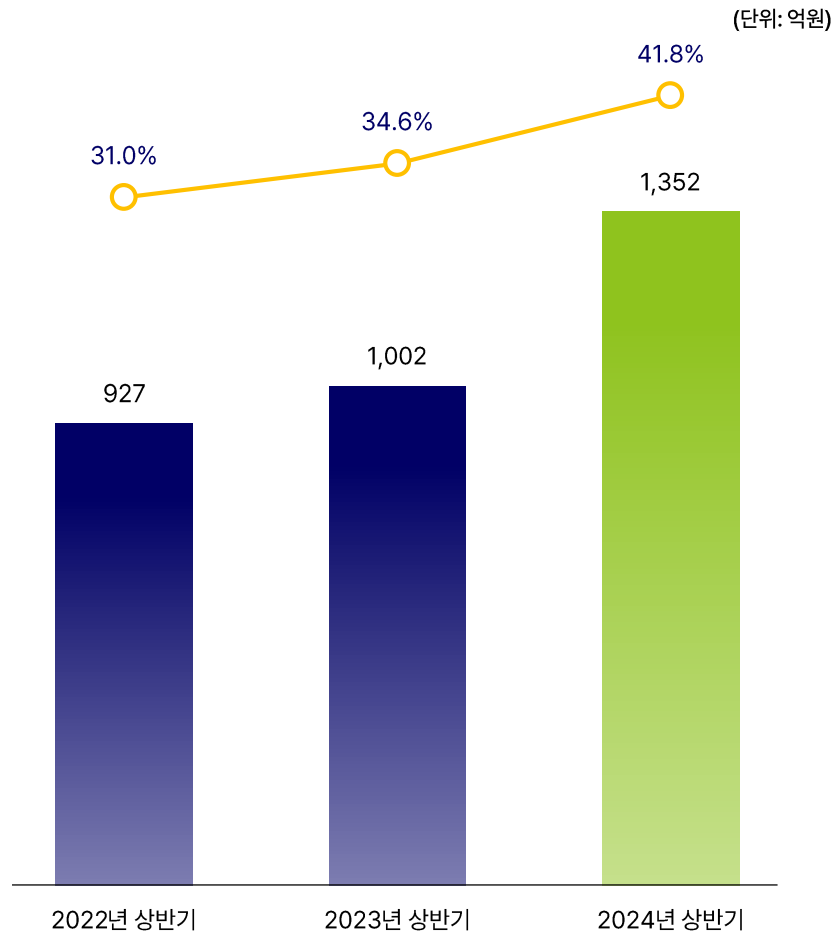
다양한 동료들과 모험을
 떠나는 캐주얼 RPG 게임



상반기 연결기준 EBITDA 전년동기대비 35% 증가한 1,352억원 기록하며 현금 창출 능력 입증

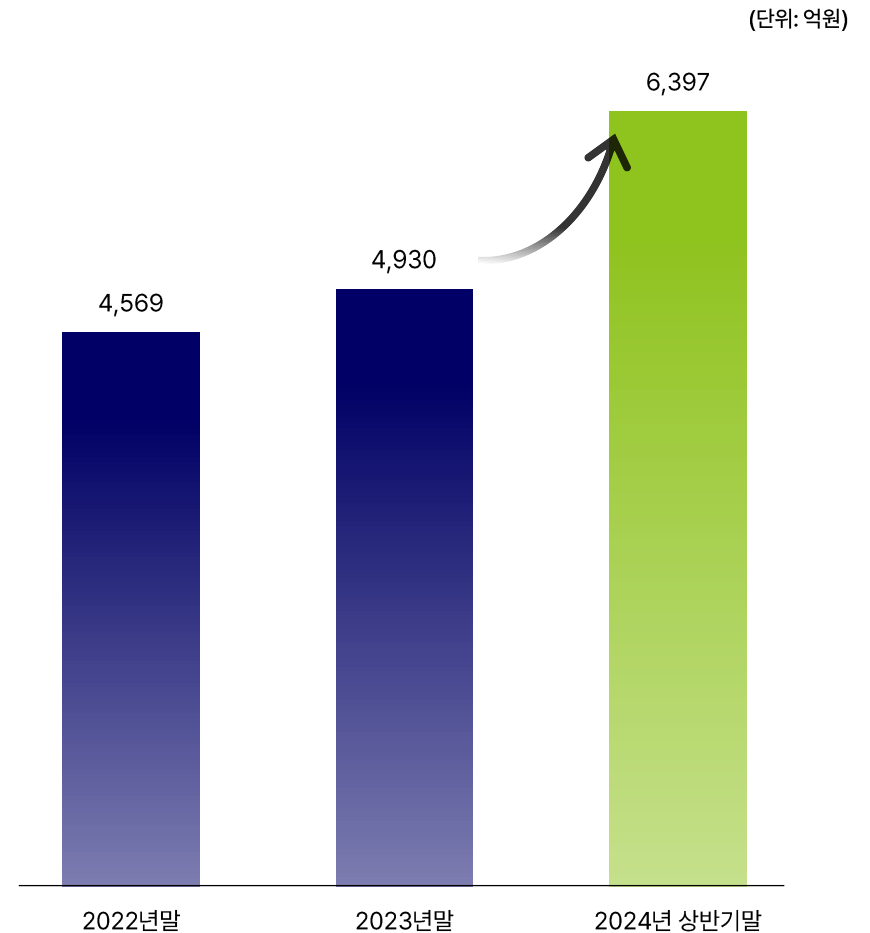
■ 비용 효율화 통한 역대 최고 수준 EBITDA 기록

최근 3년 상반기 EBITDA 및 마진을 추이



■ 성장성 확보를 위한 현금 자원 누적 지속

최근 3년 순현금성 자산 추이



(단위: 억원)

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

(단위: 억원)

구분		2024년 2분기 말	2023년 말	2022년 말
자산	유동자산	7,358	5,825	5,726
	현금및현금성자산	4,101	2,985	3,027
	단기금융상품	972	874	997
	당기손익-공정가치측정금융자산	1,523	1,271	1,045
	기타	762	695	657
	비유동자산	7,334	7,053	6,630
	무형자산 및 영업권	6,814	6,364	5,824
	사용권자산	282	299	73
	이연법인세자산	120	261	637
	기타	118	129	96
자산총계	14,693	12,878	12,356	
부채	유동부채	666	624	2,057
	매입채무 및 기타채무	228	240	1,563
	유동성사채	200	200	300
	유동 리스부채	66	85	73
	기타	172	99	121
	비유동부채	289	287	236
	비유동 리스부채	211	208	21
	사채	-	-	200
	이연법인세부채	12	36	2
	기타	66	43	13
부채총계	955	911	2,293	
자본	지배주주지분	9,974	8,716	7,294
	자본금	108	92	92
	자본잉여금	2,968	2,985	2,985
	기타자본	(619)	(617)	(641)
	기타포괄손익누계액	1,409	945	867
	이익잉여금	6,108	5,311	3,991
	비지배주주지분	3,763	3,251	2,769
자본총계	13,737	11,967	10,063	
부채와 자본총계	14,693	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

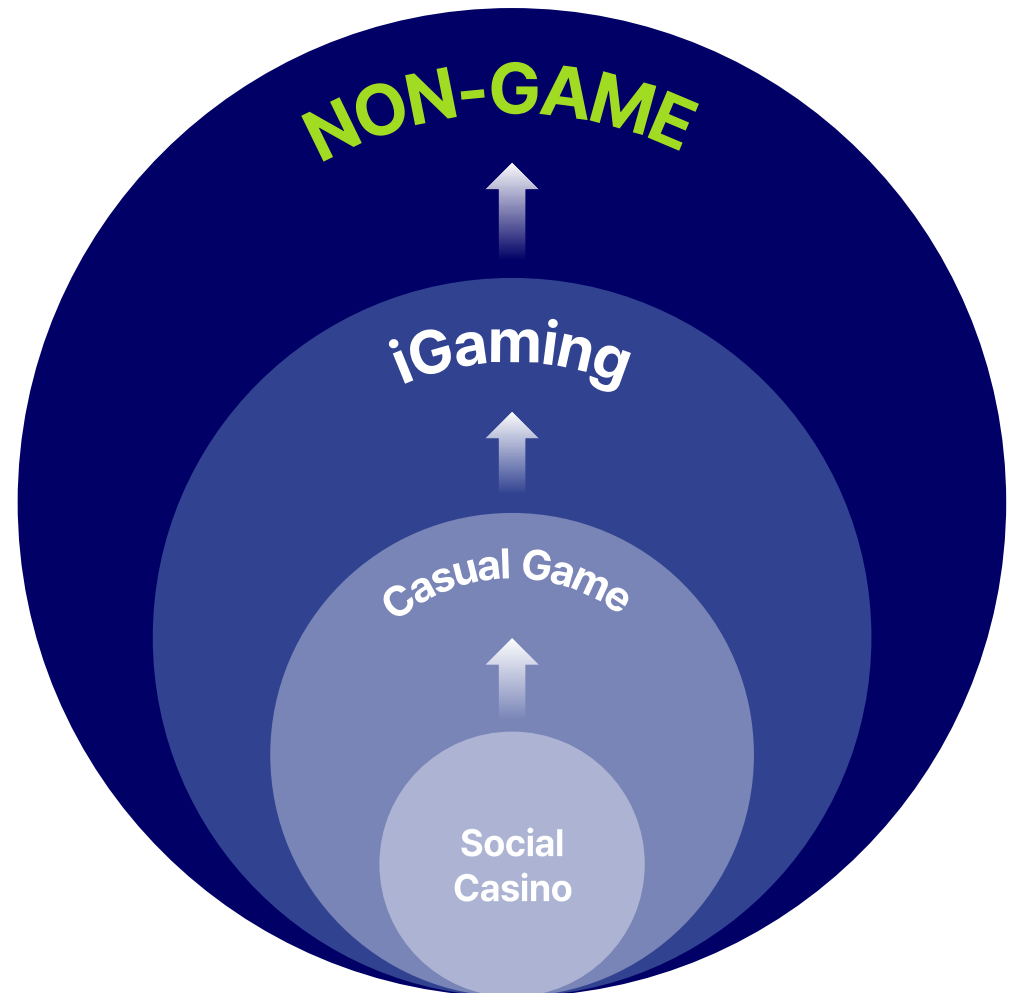
3 iGaming

SUPRNATION

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

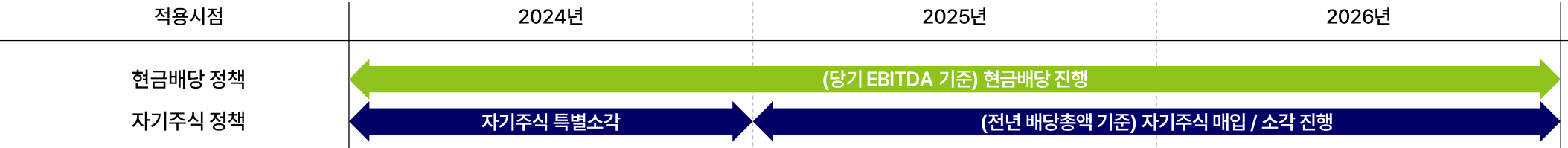
4 Non-Game

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

	[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

	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	