

1. 게임 순위

1) DUG 주요 게임 순위

기준 : 미국/대만, 12월 11일 금요일

플랫폼	iPhone				iPad				Android				FaceBook	
	카테고리	전체 게임 순위	카지노 게임 순위		전체 게임 순위	카지노 게임 순위		전체 게임 순위	카지노 게임 순위		전체 게임 순위			
DDC (U.S.)	19위	▼ 2	2위	-	2위	-	1위	-	41위	▲ 6	7위	▲ 1	3위	-
DUC (U.S.)	70위	▼ 13	11위	▲ 4	9위	▲ 3	5위	▲ 1	49위	▲ 3	10위	-	7위	-
DD FK (U.S.)	320위	▼ 50	50위	▲ 3	191위	▼ 27	54위	▼ 3	339위	▲ 64	48위	▲ 6		
Classic (U.S.)			87위	▼ 4			110위	▼ 33			154위	▲ 5		
TAKE5 (U.S.)			98위	▲ 30	424위	▼ 20	83위	▼ 3			78위	▲ 2	41위	-
Ellen (U.S.)			252위	▲ 12			367위	▼ 169			171위	▼ 4		
FGS (Taiwan)			68위	▼ 31			40위	▲ 32	289위	▲ 23	24위	▼ 1		

주) 순위 변동내역은 직전 집계순위와 비교하여 표시하였습니다.

2) 주요 경쟁 게임별 평균 매출 순위

기준 : 미국, 최근 5주간 금요일

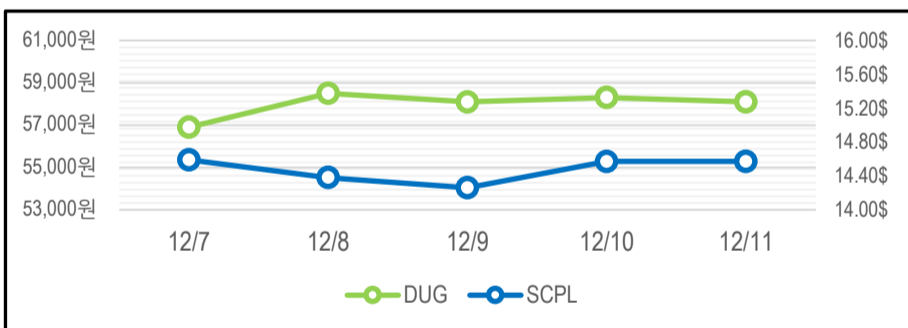
게임명	회사명	최근 5주간 카지노 게임 내 금요일 평균 순위					
		iPhone		iPad		Android	
DoubleDown Casino	DoubleU Games	2.2위	2위	1.0위	1위	7.2위	5위
DoubleU Casino	DoubleU Games	13.0위	7위	4.6위	4위	10.0위	6위
Slotomania	Playtika	1.4위	1위	2.8위	3위	1.0위	1위
Big Fish Casino	Aristocrat	6.4위	5위	8.8위	5위	13.0위	7위
Jackpot Party	Sciplay	2.8위	3위	2.6위	2위	2.0위	2위
Wizard of Oz	Zynga	19.4위	8위	13.0위	8위	17.6위	8위
Huuuge Casino	Huuuge Games	12.4위	6위	8.8위	5위	5.2위	4위
Cash Frenzy	Bole Games	4.8위	4위	12.2위	7위	3.0위	3위

주) 플랫폼별 순위는 최근 5주간 금요일 집계순위를 평균하여 표시하였습니다.

2. 주가 추이

1) DUG 및 SCPL 최근 1주간 주가, 시가총액 추이표

구분	DoubleU Games			Sciplay			
	증가	전일비	시가총액	증가	전일비	시가총액	(환산)시가총액
2020/12/07	56,900원	▼ 1,100원 (-1.90%)	10,455억원	14.59\$	▼ 0.10\$ (-0.68%)	1,842mil\$	19,983억원
2020/12/08	58,500원	▲ 1,600원 (+2.81%)	10,749억원	14.38\$	▼ 0.21\$ (-1.44%)	1,816mil\$	19,695억원
2020/12/09	58,100원	▼ 400원 (-0.68%)	10,676억원	14.26\$	▼ 0.12\$ (-0.83%)	1,801mil\$	19,531억원
2020/12/10	58,300원	▲ 200원 (+0.34%)	10,712억원	14.57\$	▲ 0.31\$ (+2.17%)	1,840mil\$	19,955억원
2020/12/11	58,100원	▼ 200원 (-0.34%)	10,676억원	14.57\$	0.00\$ (0.00%)	1,840mil\$	19,955억원
Weekly		▲ 100원 (+0.23%)			▼ 0.12\$ (-0.78%)		



2) 매출 및 EBITDAx 현황

구분	DoubleU Games			Sciplay		
	2018년	2019년	YoY	2018년	2019년	YoY
매출액	4,830억원	5,138억원	+6.4%	416.2mil\$	465.8mil\$	+11.9%
조정EBITDA	1,696억원	2,007억원	+18.4%	94.0mil\$	122.3mil\$	+30.1%
EBITDA%	35.1%	39.1%		22.6%	26.3%	
EV/EBITDA	6.3	5.3		19.6	15.0	

주) EV/EBITDA는 12/11(금) 시가총액 기준으로 산출하였습니다.

3. 주간 게임 소식

신규 슬롯 업데이트

[DUC] New Slot: Kitty Coins



[DDC] New Slot: Double Bonus Extreme



DUG Weekly IR Letter

SOCIAL CASINO & CASUAL GAME DEVELOPER

DoubleU Games IR
Issued. 2020.12.14

Subject (주제)

- ✓ 글로벌 인기 모바일 게임 장르, 소셜카지노의 핵심 유저에 대한 설명

Source (출처)

COMPETITIVE TRENDS SOCIAL CASINO

<https://www.consumeracquisition.com/social-casino-creative-trends/>

PLAYER MOTIVATIONS

- ✓ **Demographics:** As of last estimate, there were currently over 170 million active social casino gamers worldwide, with millions of players playing on any given day (Martin, 2014).
- ✓ To put this in perspective, social casino gamers outnumber online gamblers 4:1
- ✓ **The average social casino gamer is a 40-year-old middle class woman and women make up over 2/3rds of social casino gamers** (Superdata, 2016).
- ✓ Social casino games seem to be a popular form of entertainment across all stages of life, including among adolescents and young adults (Kim, Wohl, Gupta, & Derevensky, 2016, 2017; Griffiths & Wood, 2007)
- ✓ **Motivations:** Motivations for playing social casino games are likely similar to motivations for engaging in gambling (Wohl, Salmon, Hollingshead, & Kim, in press).
- ✓ People may play for **fun and entertainment**, to **pass the time**, to **relax, relieve boredom** or to **distract themselves from negative emotions**
- ✓ A portion of gamers may be attracted to the social feature of **social** casino games, such as seeing their **scores on leader boards** and **sharing their achievements** on Facebook

플레이어 동기

- ✓ 인구 통계 : 최근 추정에 따르면 현재 **전 세계적으로 1억 7천만 명**이 넘는 소셜카지노 게이머가 있으며, 하루에 수백만 명의 플레이어가 게임을 하고 있습니다 (Martin, 2014).
- ✓ **소셜카지노 게이머 : 온라인 킴블러 = 4 : 1**
- ✓ 평균적인 소셜 카지노 게이머는 **40 세의 중산층 여성**이며, 여성은 소셜카지노 게이머의 **2/3 이상**을 차지합니다 (Superdata, 2016).
- ✓ 소셜 카지노 게임은 **청소년과 젊은 성인을 포함하여 모든 연령층에서 인기있는 엔터테인먼트** 형식입니다. (Kim, Wohl, Gupta, & Derevensky, 2016, 2017; Griffiths & Wood, 2007).
- ✓ 동기 부여 : 소셜카지노 게임을 하려는 동기는 온라인 킴블러의 동기과 유사 할 수 있습니다 (Wohl, Salmon, Hollingshead, & Kim, 언론 보도).
- ✓ (소셜카지노 게임을 통하여) 사람들은 **재미와 오락을 위해** 즐기고, **시간을 보내고, 긴장을 풀고, 지루함을 해소하거나, 부정적인 감정으로부터 자신을 자유롭게** 할 수 있습니다.
- ✓ 일부 게이머는 리더 보드에서 점수를 보고 Facebook에서 성과를 공유하는 등 **소셜 카지노 게임의 소셜 기능에** 매력을 느껴 플레이 하고 있습니다.