

더블유게임즈 (192080)

게임

이창영



02 3770 5596
changyoung.lee@yuantakorea.com

투자의견	BUY (M)
목표주가	76,000원 (D)
현재주가 (7/1)	38,550원
상승여력	97%

시가총액	7,083억원
총발행주식수	18,374,502주
60일 평균 거래대금	24억원
60일 평균 거래량	54,567주
52주 고	73,400원
52주 저	36,600원
외인지분율	9.95%
주요주주	김가람 외 6 인 43.54%

주가수익률(%)	1개월	3개월	12개월
절대	(12.3)	(24.9)	(35.1)
상대	2.2	(10.7)	(7.6)
절대(달러환산)	(16.4)	(29.6)	(43.3)

새로운 내기 게임

1. 가장 안정된 실적 + 최저 밸류에이션

전 세계 약 100여 개 국가에서 수십만명의 사용자들이 수백 종의 게임(소셜 슬롯머신 게임)에 유료결제를 하여 매출이 발생. 소수의 게임에 의존하는 다른 게임사와 달리 게임 흥행 및 신작 출시 여부에 따른 실적 변동성이 낮고, 30% 전후의 높은 영업이익률이 장기간 지속 중

2. 수익성 검증된 신사업: '내기 게임(P2E 스킬게임)'

동사가 하반기 시작하고자 하는 'P2E 스킬게임'은 게임 유저 2명(이상)이 서로 일정 금액을 걸고, 게임에 승리하는 사람이 건 돈을 가져가는 일종의 '내기 게임'. 확률에 의한 승부가 아닌 유저의 실력에 의한 승부이기 때문에 해외(미국) 법상 '도박'으로 분류되지 않음. 이러한 '내기 게임'을 핵심 비즈니스 모델로 하는 회사가 스킬즈(Skillz;SKLZ)임

스킬즈는 게임을 통해 유저들 간 '내기'를 할 수 있게 하여, 게임 사용자에게 게임 몰입감(Engagement)을 높여주고, 게임 사용자들이 가져가는 베팅 금액의 일부(약 16%)를 수수료로 수취하는 수익모델 보유. 스킬즈는 이러한 수익모델을 통해 2018년부터 연평균 96%로 해마다 두 배씩 성장, 2021년 전년대비 67% 증가한 3.8억불의 매출액을 기록 중

3. 합법적인 도박(Gambling) : 'i Gaming' 진출

국내에 실제 돈으로 게임을 하는 Gambling이 법으로 금지되고 있지만, 영국 등 유럽에서는 Gambling 시장이 2021년 기준 약 872억 유로(약 184조원) 규모로 형성, 이중 41.7%인 364억 유로(49조원)가 온라인 Gambling 시장

동사는 이처럼 Online Gambling이 허용되는 영국에서부터 2022년 하반기를 목표로 i-Gaming 론칭을 시작하여 미국으로 확장할 계획

Quarterly earning Forecasts

(억원, %)

	2Q22E	전년동기대비	전분기대비	컨센서스	컨센서스대비
매출액	1,486	-6.3	-0.8	1,503	-1.1
영업이익	420	-14.4	-1.6	426	-1.5
세전계속사업이익	420	-14.5	-4.6	417	0.6
지배순이익	253	-22.2	-2.7	253	0.2
영업이익률 (%)	28.2	-2.7 %pt	-0.3 %pt	28.3	-0.1 %pt
지배순이익률 (%)	17.0	-3.5 %pt	-0.4 %pt	16.8	+0.2 %pt

자료: 유안타증권

Forecasts and valuations (K-IFRS 연결)

(억원, 원, %, 배)

결산 (12월)	2020A	2021A	2022F	2023F
매출액	6,582	6,241	6,053	6,501
영업이익	1,942	1,904	1,721	2,015
지배순이익	1,123	1,255	1,051	1,222
PER	10.2	9.1	6.7	5.8
PBR	1.6	1.3	0.7	0.6
EV/EBITDA	5.2	5.1	2.7	1.9
ROE	16.9	16.5	11.5	12.2

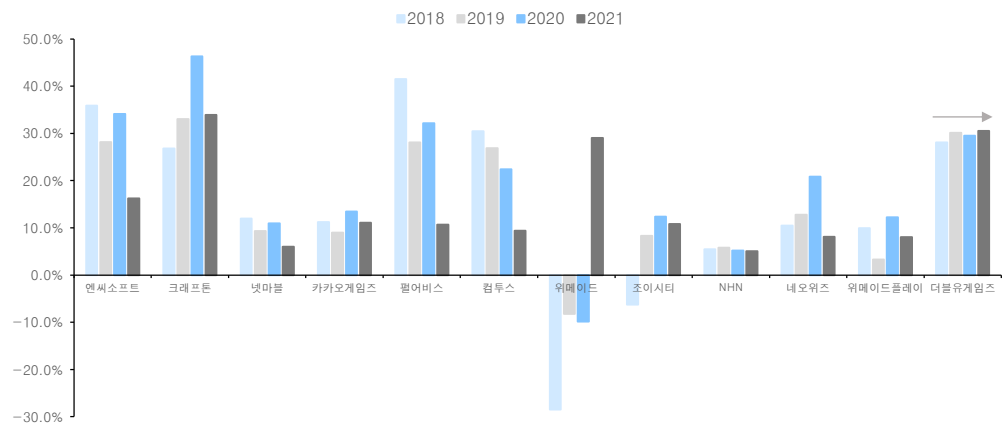
자료: 유안타증권

투자포인트 1: 가장 안정된 실적 + 최저 밸류에이션

동사는 전세계 약 100여 개 국가에서 수십 만명의 사용자들이 수백 종의 게임(주로 소셜 슬롯머신 게임)에 유료결제를 하여 매출이 발생하고 있다.

다수의 유료결제자(Paying User)들이 다양한 지역에서 다수의 게임을 통해 발생하는 매출의 특성은, 소수 게임 매출에 의존도가 높은 다른 게임사와 달리 게임 흥행 및 신작 출시 여부에 따른 실적 변동성이 낮고, 30% 전후의 높은 영업이익이익률이 장기간 지속될 수 있는 장점이 있다.

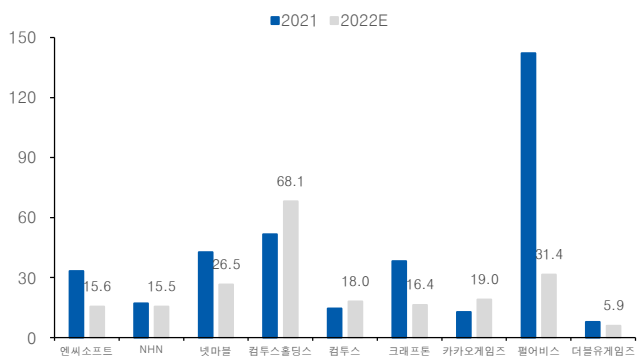
게임사 영업이익률 추이 (2018 ~ 2021)



자료: DART, 유안타증권 리서치센터

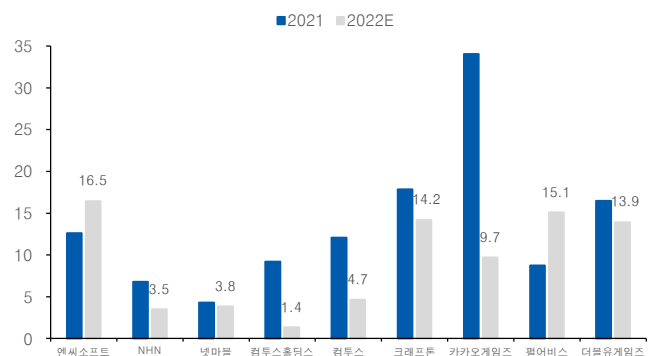
이러한 안정적인 동사의 이익 창출력은 순이익당 주가 비율인 PER 밸류에이션면에서도 국내 게임사 중 가장 낮은 밸류에이션을 보여주고 있다.

국내 게임사 2021, 2022E PER 밸류에이션 비교



자료: Bloomberg, 유안타증권 리서치센터

국내 게임사 2021, 2022E ROE 밸류에이션 비교



자료: Bloomberg, 유안타증권 리서치센터

투자포인트 2: 수익성 검증된 신사업: ‘내기 게임(P2E 스킬게임)’

동사가 하반기 시작하고자 하는 ‘P2E 스킬게임(Real Money Tournament Game)’은 게임 유저 2명(2명 이상도 가능하다)이 서로 일정 금액을 걸고, 게임에 승리하는 사람이 베팅한 돈을 가져가는 일종의 ‘내기 게임’이다.

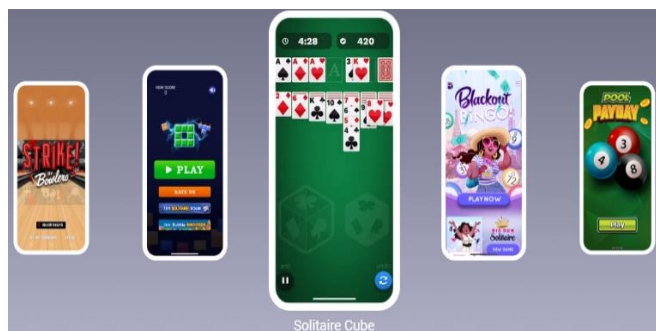
게임 종류는 ‘빙고’, ‘솔리테어’, ‘버블슈터’와 같은 단순한 카드게임 또는 캐주얼 게임이다. 게임을 해서 승리한 사람이 서로 베팅한 금액을 일정 수수료를 제외하고 가져간다. 베팅 금액은 1인당 0.6달러에서 99달러까지 다양하다.

어찌 보면 ‘도박’일 거 같지만, 도박의 3요소인 (1) 베팅 행위 (2) 환금성 (3) 확률 중에서 확률에 의한 승부가 아닌 유저의 실력에 의한 승부이기 때문에, 해외(미국) 법상 ‘도박’으로 분류되지 않아 일반 모바일 게임으로 출시되고 있다.

이러한 ‘내기 게임’을 핵심 비즈니스 모델로 하는 대표적인 회사는 현재 미국 뉴욕증권거래소(NYSE)에 상장되어 있는 스킬즈(Skillz; SKLZ)이다.

스킬즈는 게임 개발자들이 개발한 게임(주로 캐주얼 게임)을 유통하는 게임 플랫폼 기업이다. 게임 내에서 유저들 간 ‘내기’를 할 수 있게 하여, 게임 사용자에게 몰입감(Engagement)을 높여주고, 게임 사용자들이 가져가는 베팅 금액의 일부(약 16%)를 수수료로 수취하는 수익모델을 가지고 있다.

스킬즈 게임



자료: Skillz

스킬즈 게임 플랫폼

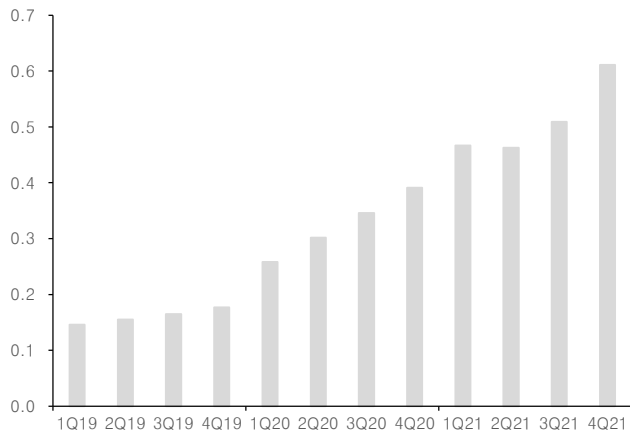


자료: Skillz

스킬즈는 해당 수익모델을 통해 2018년부터 연평균 96%로 해마다 두 배씩 성장, 2021년 전년대비 67% 증가한 3.8억불의 매출액을 기록하고 있다.

스킬즈 게임 유료 월간 사용자 (PAYING MAU)

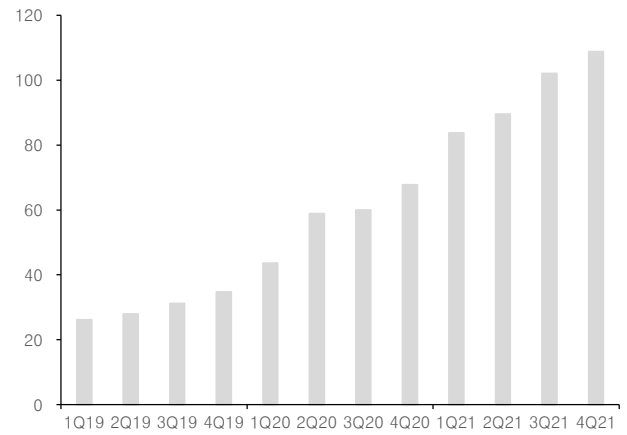
(단위: 백만명)



자료: Skillz, 유안타증권 리서치센터

스킬즈 게임 매출액

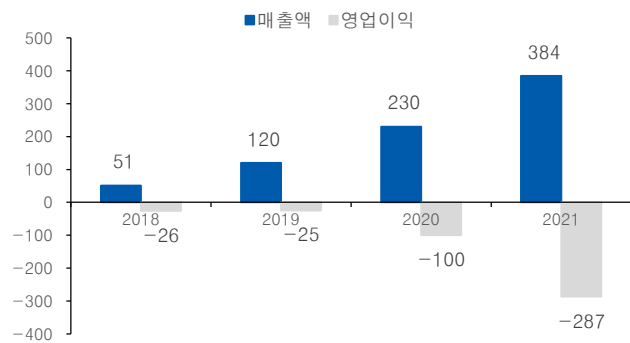
(단위: 백만달러)



자료: Skillz, 유안타증권 리서치센터

스킬즈 매출액 & 영업손실(2018~2021)

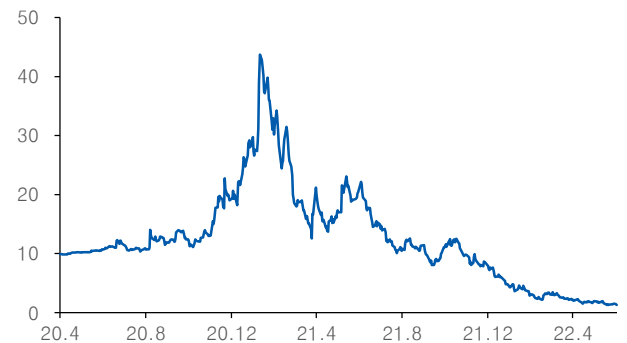
(단위: 백만달러)



자료: Skillz, 유안타증권 리서치센터

스킬즈 주가 추이

(단위: 달러)



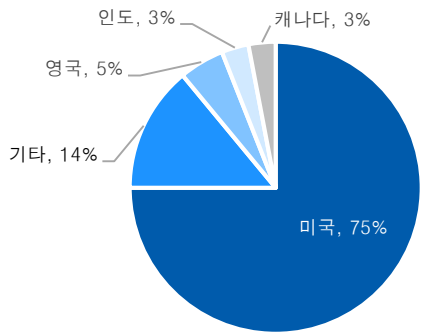
자료: Bloomberg

하지만 스킬즈는 이처럼 높은 성장성에도 불구하고, ①수익(16% 수수료)을 게임 개발자와 공유하는 모델이기에 매출액의 일정비율을 비용으로 지급해야하며, ②사용자를 집객(Acquisition) 하기 위한 마케팅 비용(Bonus Cash 등)이 증가하였고, 2021년 주식보상비용 6,000만불이 계상되어 2021년 매출액의 75%인 2.9억불의 영업손실을 기록하였다. ③아직도 대표이사 관련 미계상 주식보상비용 6,500만불이 남아있어, 스킬즈의 주가는 수익모델의 높은 기대감에 따른 \$24.8에서 현재 큰 폭 하락하여 \$1.24를 기록하고 있다.

더블유게임즈는 스킬즈와 달리 자사가 직접 개발한 ‘빙고’, ‘솔리테어’, ‘버블슈터’ 3종의 게임만을 론칭 할 계획이며, 개발사에게 지급되는 수수료 비용이 발생하지 않아 스킬즈처럼 적자가 발생할 가능성은 높지 않을 것으로 예상된다.

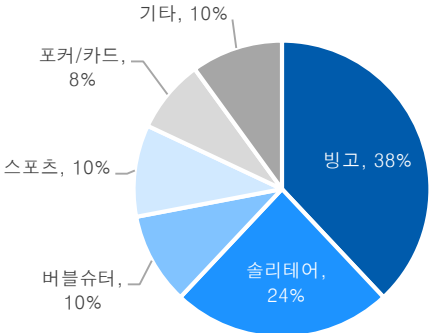
스킬즈와 마찬가지로 ‘P2E 스킬게임’을 하는 사용자의 주목적은 ‘게임’이 아니라 ‘내기’이기 때문에, 외부에서 게임을 공급받거나 스킬즈처럼 플랫폼 형태로 다양한 게임이 필요하지 않을 것이기 때문이다.

Skill Game 시장 국가별 점유율



자료: 유안타증권 리서치센터

Skill Game 시장 장르별 점유율



자료: 유안타증권 리서치센터

또한, 수백만명의 더블유게임즈 기존 고객 대상으로 ‘P2E스킬게임’을 론칭할 계획이고, ‘빙고’, ‘솔리테어’와 같은 게임은 이미 더블유게임즈에서 약 5백만명의 누적 고객을 보유한 상황이기 때문에, 스킬즈처럼 사용자 집객을 위한 과도한 마케팅 비용 지출이 발생하지 않고, 오히려 더블유게임즈 수익성(영업이익률) 증가에 기여할 것으로 예상된다.

‘P2E 스킬게임’에서 발생하는 매출은 게임 사용자간 베팅 계좌에서 거래되어 다른 모바일게임처럼 구글, 애플에게 30%의 플랫폼 수수료 지급을 하지 않아도 될 뿐만 아니라, 순매출이기에 추가적인 변동비를 수반하지 않기 때문이다. 매출이 증가하면 기존 고정비 레버리지 효과가 발생할 수 있을 것으로 예상된다.

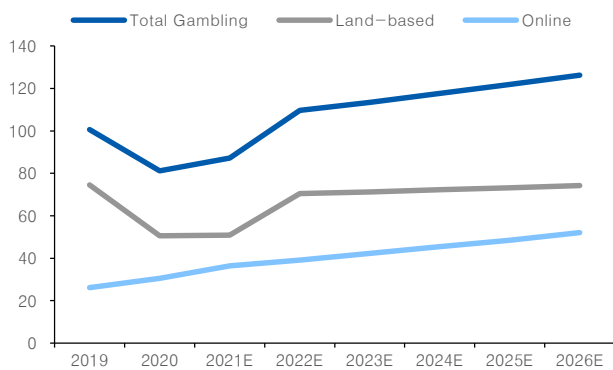
투자포인트 3 : 합법적인 도박(Gambling) : 'i Gaming' 진출

국내에는 온라인게임을 통해 실제 돈으로 환전하는 것을 사행성을 이유로 법(게임산업진흥에 관한 법률 제28조 등)으로 금지하고 있지만, 해외 일부 국가에서는 허용하고 있다.

특히, 영국 등 유럽에서는 Gambling 시장이 일찍부터 발달하여 2021년 기준 약 872억 유로(약 184조원) 규모로 형성되어 있으며, 이중 41.7%인 364억 유로(49조원)가 온라인 Gambling 시장이다.

유럽 온라인 Gambling 시장 규모

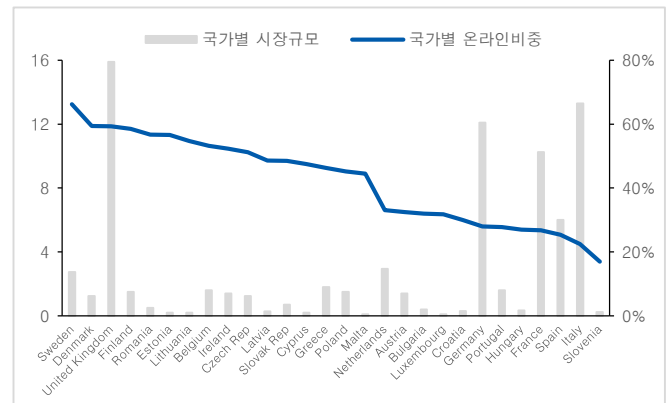
(단위: 십억유로)



자료: European Gaming & Betting Association, 유안타증권 리서치센터

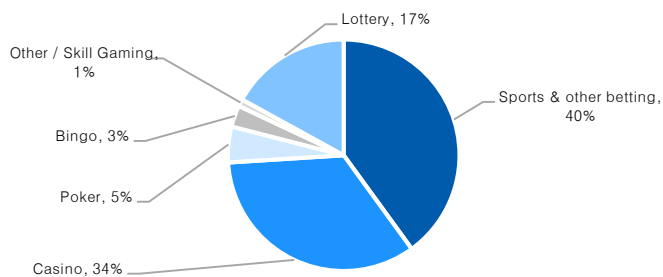
유럽 국가별 Gambling 시장 규모 및 온라인 비중

(단위: 십억유로)



자료: European Gaming & Betting Association, 유안타증권 리서치센터

유럽 온라인 Gambling 장르별 점유율



자료: H2 Gambling Capital, Nov 2021, www.h2gc.com

온라인 Gambling 장르별 전망

(단위: 십억유로)

	2019	2020	2021E	2022E	2023E	2024E	2025E	2026E
Horseracing	4.0	3.9	4.9	5.2	5.3	5.5	5.6	5.8
Sports / Other	6.7	7.1	9.8	10.5	11.4	12.6	13.6	14.8
Total betting	10.7	11.0	14.6	15.7	16.8	18.1	19.2	20.6
Casino	8.8	11.1	12.4	13.2	14.2	15.1	15.9	16.7
Poker	1.2	1.7	1.7	1.5	1.6	1.6	1.6	1.6
Bingo	1.0	1.1	1.2	1.2	1.2	1.3	1.3	1.4
Other / Skill Gaming	0.3	0.3	0.4	0.4	0.5	0.5	0.6	0.6
Total gaming	11.3	14.3	15.6	16.4	17.5	18.5	19.5	20.4
Lottery	4.1	5.2	6.1	7.0	7.9	8.9	9.9	11.0
Total online gambling	26.1	30.5	36.4	39.1	42.2	45.5	48.5	52.0

자료: H2 Gambling Capital, Nov 2021, www.h2gc.com,

동사는 이처럼 Online Gambling이 허용되는 영국에서부터 2022년 하반기를 목표로 i-Gaming 론칭을 시작하여 미국으로(미시건, 펜실베이니아, 뉴저지, 웨스트버지니아, 코네티컷, 델라웨어는 현재 합법임) 확장할 계획이다. 도박인 만큼 주정부로부터의 라이선스가 필요하기 때문에 보다 빠른 진출을 위해 기존 라이선스 보유 기업을 M&A할 계획도 가지고 있는 것으로 알려져 있다.

직접 라이선스를 취득하여 i-Gaming(Online Gambling)을 직접 서비스하거나, M&A 후 i-Gaming 업체를 통해 유저에게 직접 서비스하는 B2C방식과, 기존 i-Gaming 업체에게 더블유게임즈의 온라인 슬롯게임을 i-Gaming 버전으로 공급하는 B2B 방식을 동시에 추진하고 있다.

미국 정부는 코로나 기간 중 증가된 재정지출로 인한 적자를 메꾸기 위해 세수 확보가 절실한 상황이다. 따라서 상기 주 외에 Online Gambling을 허용하는 주가 증가할 것으로 예상된다. 따라서, 이미 미국에서 수백만명의 유저를 확보하고 연간 3~4천억원의 매출액을 발생시키고 있는 동사에게는 수혜 가능성이 높을 것이란 의견이다.

투자의견 BUY, 목표주가 76,000원 제시

더블유게임즈(192080)에 대한 목표주가 76,000원을 제시하고 투자의견 BUY를 유지한다.

동사의 최근 성장성 둔화를 반영, 동사와 유사한 기업들의 평균 PER에 30% 디스카운트한 12.5배를 적용하였고, outlier를 제외한 유사 기업 평균 PSR 2.1배를 적용한 기업가치를 평균하여 목표주가를 산출하였다.

목표주가 적용에 반영된 실적은 신규 사업인 스کیل게임과 i-Gaming의 실적이 거의 반영되지 않은 2022년 실적이기에 보수적인 실적 추정에 근거했다는 판단이다.

더블유게임즈 목표주가 산정내역

(단위: 억원, 원, 배)

2022년 예상 매출액 (A)	6,053
적용 PSR (B) (해외 소셜카지노 업체 22년 평균 PSR)	2.1
적정 시가총액 (C) = (A) X (B)	12,712
2022년 예상 지배순이익 (D)	1,051
적용 PER (E) (해외 소셜카지노 업체 22년 평균 PER * 30% 디스카운트)"	12.5
적정 시가총액 (F) = (D) X (E)	13,107
목표 시가총액 (G) = ((C) + (F)) / 2	12,910
발행주식수	16,975,526
목표주가	76,049

자료: 유안타증권 리서치센터

국내외 소셜 카지노 기업 밸류에이션 비교

(단위: 백만달러, 배, %)

기업명	국가	시총	P/E			EPS Growth			P/B			ROE			P/S		
			2021	2022E	2023E	2021	2022E	2023E	2021	2022E	2023E	2021	2022E	2023E	2021	2022E	2023E
SCIPLAY	US	1,771	5.0	14.6	11.1	-13.0	18.6	31.5	17.9	3.3	2.1	21.6	51.4	39.1	0.6	2.6	2.4
ARISTOCRAT	AU	15,829	36.5	20.3	18.2	-40.5	24.2	11.7	7.7	4.1	3.8	23.2	22.6	21.8	6.3	4.1	3.9
PLAYTIKA	IL	5,934	20.6	18.6	15.8	212.5	3.3	17.7	N/A	N/A	53.3	N/A	-	137.1	2.7	2.2	2.0
SKILLZ	US	594	N/A	N/A	N/A	4.1	N/A	30.2	4.9	N/A	N/A	-53.3	-60.8	-55.3	7.5	1.5	1.3
평균			20.7	17.8	15.0		15.4	20.3	12.8	3.7	3.0	22.4	37.0	30.4	3.6	2.1	1.9
DOUBLEUGAMES	KR	556	7.8	5.9	5.7	11.4	-11.2	4.2	1.2	0.8	0.6	16.5	13.9	12.5	1.6	1.2	1.1

자료: 유안타증권 리서치센터

더블유게임즈 실적 전망

(단위: 억원)

	2019	2020	2021	2022E	2023E	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22E	3Q22E	4Q22E
영업수익	5,138	6,582	6,241	6,053	6,501	1,639	1,586	1,508	1,508	1,499	1,486	1,490	1,578
YoY	6%	28%	-5%	-3%	8%	19%	-16%	-13%	-5%	-9%	-6%	-1%	5%
DDI	3,189	4,229	4,157	4,093	4,329	1,077	1,046	1,009	1,025	1,030	1,018	1,017	1,028
YoY	9%	33%	-2%	-2%	6%	19%	-13%	-8%	1%	-4%	-3%	1%	0%
DUG	1,949	2,353	2,084	1,900	1,971	562	540	499	484	469	469	472	491
YoY	3%	21%	-11%	-9%	4%	20%	-21%	-22%	-15%	-17%	-13%	-5%	1%
i-Gaming				20	80								20
P2E 스릴게임				30	80								30
기타 신작				10	40								10
영업비용	3,592	4,641	4,337	4,332	4,486	1,135	1,095	1,027	1,080	1,072	1,067	1,081	1,112
플랫폼	1,524	1,965	1,854	1,796	1,884	489	471	447	448	444	442	442	468
마케팅	677	1,156	1,266	1,351	1,386	304	302	304	356	332	330	343	346
인건비	612	690	591	690	718	163	146	141	141	172	170	173	175
로열티	131	158	127	80	72	34	34	31	29	22	20	19	19
기타 운영비	188	226	222	241	249	45	60	57	61	59	60	61	62
유무형상각비	461	446	277	174	177	101	84	46	45	45	44	43	42
연결영업이익	1,546	1,941	1,904	1,721	2,015	503	490	481	429	426	420	408	466
영업이익률	30%	29%	31%	28%	31%	31%	31%	32%	28%	28%	28%	27%	30%
YoY	14%	26%	-2%	-10%	17%	7%	-3%	-2%	-11%	-1%	-2%	-3%	14%

자료: 유안타증권 리서치센터

더블유게임즈 (192080) 추정재무제표 (K-IFRS 연결)

손익계산서 (단위: 억원)					
결산 (12월)	2020A	2021A	2022F	2023F	2024F
매출액	6,582	6,241	6,053	6,501	6,868
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	6,582	6,241	6,053	6,501	6,868
판매비	4,640	4,337	4,332	4,486	4,737
영업이익	1,942	1,904	1,721	2,015	2,131
EBITDA	2,387	2,180	1,860	2,432	2,527
영업외손익	-251	75	40	33	36
외환관련손익	36	62	0	-9	-11
이자손익	-92	1	2	16	18
관계기업관련손익	0	0	0	0	0
기타	-196	12	38	26	29
법인세비용차감전순이익	1,691	1,979	1,761	2,048	2,167
법인세비용	443	416	425	494	523
계속사업순이익	1,248	1,563	1,336	1,553	1,644
중단사업순이익	0	0	0	0	0
당기순이익	1,248	1,563	1,336	1,553	1,644
지배지분순이익	1,123	1,255	1,051	1,222	1,293
포괄순이익	714	2,307	1,837	2,055	2,145
지배지분포괄이익	869	1,749	1,382	1,546	1,614

주: 영업이익 산출 기준은 기존 k-GAAP과 동일. 즉, 매출액에서 매출원가와 판매비만 차감

현금흐름표 (단위: 억원)					
결산 (12월)	2020A	2021A	2022F	2023F	2024F
영업활동 현금흐름	2,018	1,895	1,594	2,013	2,091
당기순이익	1,248	1,563	1,336	1,553	1,644
감가상각비	75	73	35	0	0
외환손익	4	-34	-30	9	11
중속, 관계기업관련손익	0	0	0	0	0
자산부채의 증감	-62	18	-16	-60	-54
기타현금흐름	754	276	268	510	490
투자활동 현금흐름	-228	-1,840	-114	-14	-14
투자자산	-223	-1,833	-99	0	0
유형자산 증가 (CAPEX)	-5	-6	-3	-3	-3
유형자산 감소	0	0	0	0	0
기타현금흐름	0	-1	-11	-10	-10
재무활동 현금흐름	-1,648	1,183	153	183	213
단기차입금	-400	486	30	60	90
사채 및 장기차입금	-1,119	498	0	0	0
자본	0	0	0	0	0
현금배당	-59	-59	-119	-119	-119
기타현금흐름	-70	258	242	242	242
연결범위변동 등 기타	0	1	1,823	-1,571	-936
현금의 증감	142	1,239	3,457	611	1,355
기초 현금	458	600	1,839	5,295	5,906
기말 현금	600	1,839	5,295	5,906	7,261
NOPLAT	1,942	1,904	1,721	2,015	2,131
FCF	2,013	1,889	1,590	2,009	2,088

자료: 유안타증권

주: 1. EPS, BPS 및 PER, PBR은 지배주주 기준임
2. PER 등 valuation 지표의 경우, 확정치는 연평균 주가 기준, 전망치는 현재주가 기준임
3. ROE, ROA의 경우, 자본, 자산 항목은 연초, 연말 평균을 기준으로 함

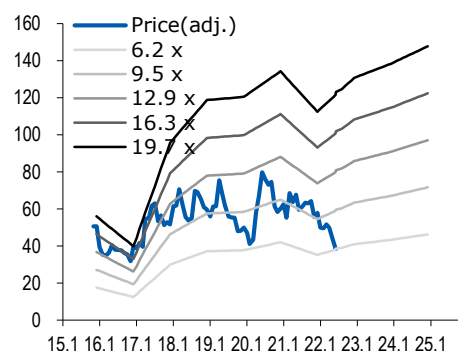
재무상태표 (단위: 억원)					
결산 (12월)	2020A	2021A	2022F	2023F	2024F
유동자산	2,172	5,279	7,693	8,708	10,534
현금및현금성자산	600	1,839	5,295	5,906	7,261
매출채권 및 기타채권	461	435	502	539	569
재고자산	0	0	0	0	0
비유동자산	8,060	8,540	8,562	8,163	7,786
유형자산	15	14	0	3	7
관계기업 등 지분관련자산	0	0	0	0	0
기타투자자산	48	74	77	77	77
자산총계	10,232	13,819	16,255	16,871	18,320
유동부채	549	1,025	1,281	1,472	1,716
매입채무 및 기타채무	292	317	484	579	694
단기차입금	0	488	522	582	672
유동성장기부채	0	0	0	0	0
비유동부채	404	946	1,115	1,115	1,115
장기차입금	0	0	0	0	0
사채	0	498	499	499	499
부채총계	953	1,971	2,396	2,587	2,831
지배지분	6,784	8,427	9,793	10,219	11,423
자본금	92	92	92	92	92
자본잉여금	2,985	2,985	2,985	2,985	2,985
이익잉여금	4,237	5,432	6,364	7,468	8,642
비지배지분	2,494	3,422	4,066	4,066	4,066
자본총계	9,279	11,848	13,859	14,284	15,489
순차입금	-1,501	-3,671	-6,041	-6,592	-8,224
총차입금	150	1,075	1,090	1,150	1,240

Valuation 지표 (단위: 원, 배, %)					
결산 (12월)	2020A	2021A	2022F	2023F	2024F
EPS	6,127	6,828	5,719	6,650	7,038
BPS	39,966	49,639	57,689	60,196	67,292
EBITDAPS	13,025	11,865	10,125	13,237	13,754
SPS	35,910	33,963	32,942	35,380	37,379
DPS	350	700	700	700	700
PER	10.2	9.1	6.7	5.8	5.5
PBR	1.6	1.3	0.7	0.6	0.6
EV/EBITDA	5.2	5.1	2.7	1.9	1.2
PSR	1.7	1.8	1.2	1.1	1.0

재무비율 (단위: 배, %)					
결산 (12월)	2020A	2021A	2022F	2023F	2024F
매출액 증가율 (%)	28.1	-5.2	-3.0	7.4	5.7
영업이익 증가율 (%)	25.6	-2.0	-9.6	17.1	5.7
지배순이익 증가율 (%)	1.8	11.7	-16.2	16.3	5.8
매출총이익률 (%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
영업이익률 (%)	29.5	30.5	28.4	31.0	31.0
지배순이익률 (%)	17.1	20.1	17.4	18.8	18.8
EBITDA 마진 (%)	36.3	34.9	30.7	37.4	36.8
ROIC	17.3	18.6	15.8	19.2	21.7
ROA	10.7	10.4	7.0	7.4	7.3
ROE	16.9	16.5	11.5	12.2	12.0
부채비율 (%)	10.3	16.6	17.3	18.1	18.3
순차입금/자기자본 (%)	-22.1	-43.6	-61.7	-64.5	-72.0
영업이익/금융비용 (배)	18.6	119.6	40.2	58.4	49.1

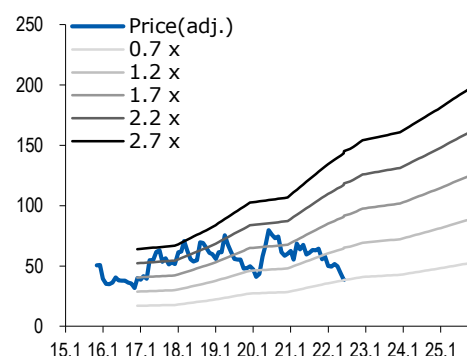
P/E band chart

(천원)



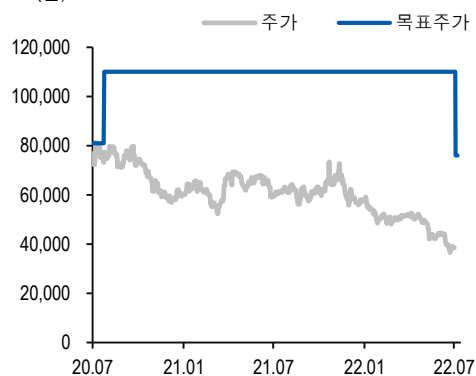
P/B band chart

(천원)



더블유게임즈 (192080) 투자등급 및 목표주가 추이

(원)



일자	투자 의견	목표가 (원)	목표가격 대상시점	과리율	
				평균주가 대비	최고(최저) 주가 대비
2022-07-04	BUY	76,000	1년		
2021-07-24	1년 경과 이후		1년	-50.37	-33.27
2020-07-24	BUY	110,000	1년	-45.27	-27.45
2020-05-07	BUY	81,000	1년	-16.78	0.86

자료: 유안타증권

주: 과리율 = (실제주가* - 목표주가) / 목표주가 X 100

* 1) 목표주가 제시 대상시점까지의 "평균주가"

2) 목표주가 제시 대상시점까지의 "최고(또는 최저) 주가"

구분	투자의견 비율(%)
Strong Buy(매수)	0.6
Buy(매수)	92.6
Hold(중립)	6.8
Sell(비중 축소)	0.0
합계	100.0

주: 기준일 2022-06-29

※ 해외 계열회사 등이 작성하거나 공표한 리포트는 투자등급 비율 산정시 제외

- 이 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 타인의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인함. (작성자: 이창영)
- 당사는 자료공표일 현재 동 종목 발행주식을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 자료공표일 현재 해당 기업과 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.
- 당사는 동 자료를 전문투자자 및 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사와 배우자는 자료공표일 현재 대상법인의 주식관련 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 종목 투자등급 (Guide Line): 투자기간 12개월, 절대수익률 기준 투자등급 4단계(Strong Buy, Buy, Hold, Sell)로 구분한다
- Strong Buy: 30%이상 Buy: 10%이상, Hold: -10~10%, Sell: -10%이하로 구분
- 업종 투자등급 Guide Line: 투자기간 12개월, 시가총액 대비 업종 비중 기준의 투자등급 3단계(Overweight, Neutral, Underweight)로 구분
- 2014년 2월21일부터 당사 투자등급이 기존 3단계 + 2단계에서 4단계로 변경

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적으로 작성된 것이 아니라, 투자자의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 작성된 참고 자료입니다. 본 자료는 금융투자분석사가 신뢰할만 하다고 판단되는 자료와 정보에 의거하여 만들어진 것이지만, 당사와 금융투자분석사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수는 없습니다. 따라서, 본 자료를 참고한 투자자의 투자의사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다. 또한, 본 자료는 당사 투자자에게만 제공되는 자료로 당사의 동의 없이 본 자료를 무단으로 복제 전송 인용 배포하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다.