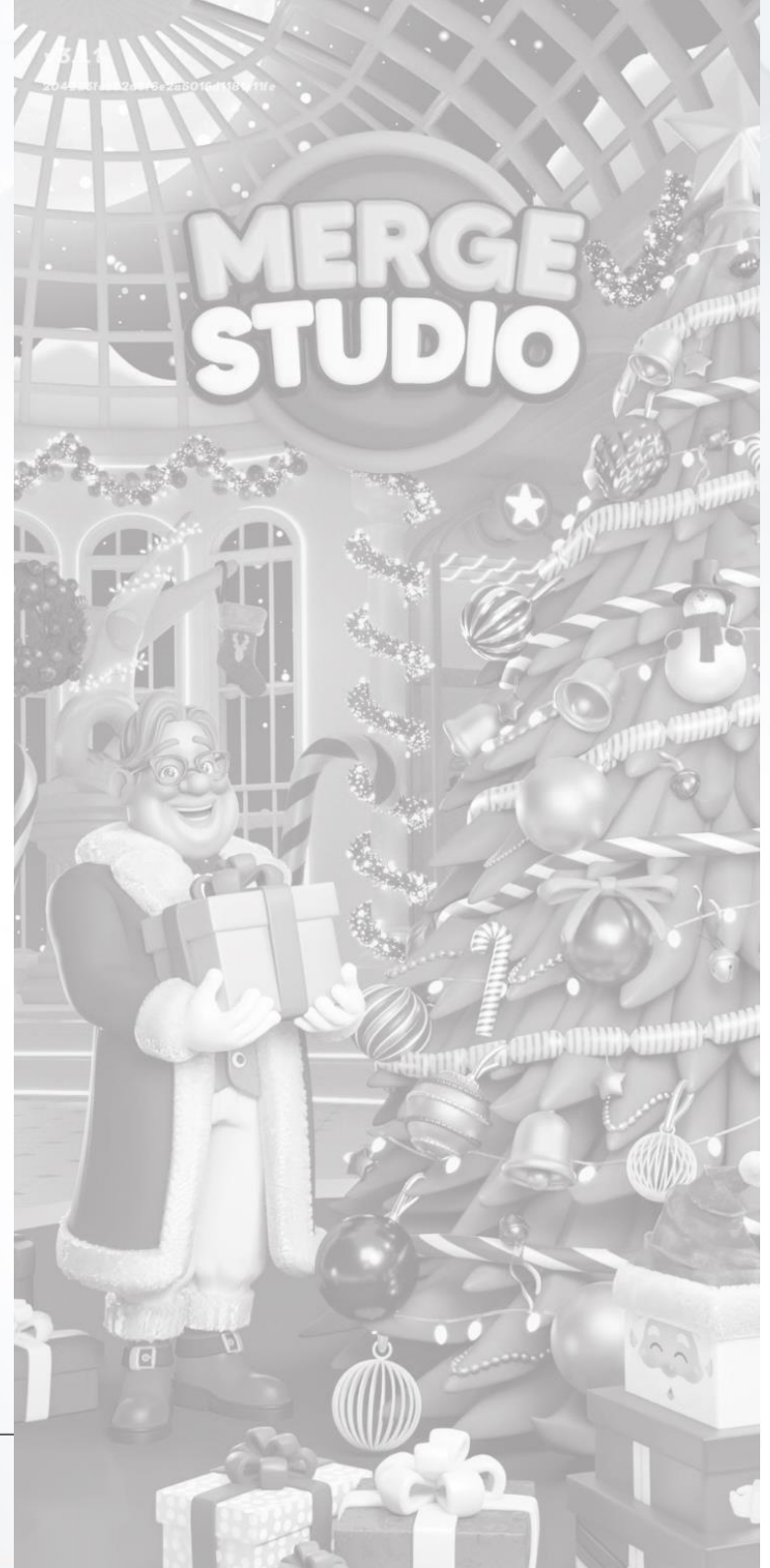


# 더블유게임즈

## <M&A Deal> Paxie Games

; 튀르키예 모바일 게임 개발사 / 대표작 Merge Studio (Merge2 게임)

2024년 12월 26일



## DISCLAIMER

본 자료는 팩시 게임즈(Paxie Games)의 인수와 관련되어 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.

# INDEX



- 1 Summary
- 2 M&A 개요
- 3 회사 개요
- 4 회사 강점 및 경쟁력
- 5 향후 자사주 활용 전략

## Highlights

### 01 성장하는 튀르키예 게임사

- 월별 매출 30억 성장 Rising Star
- 누적매출 410억 누적사용자 28백만명
- 성장하는 머지2 Top5 게임사

### 02 매력적 Valuation

- 단계적 취득 구조(Earn out)
- PSR 1.8x (최근 3개월 연환산)
- 40%는 자사주 활용으로 취득

### 03 자사주 활용 선순환 타겟

- 인수대상회사와 이해관계 일치
- 매출성장 극대화
- 주가상승을 통한 자사주 활용 최적화

**적정한 가격에 경쟁력 높은 캐주얼 게임 개발사 인수 + 동반 성장 구조 확보**

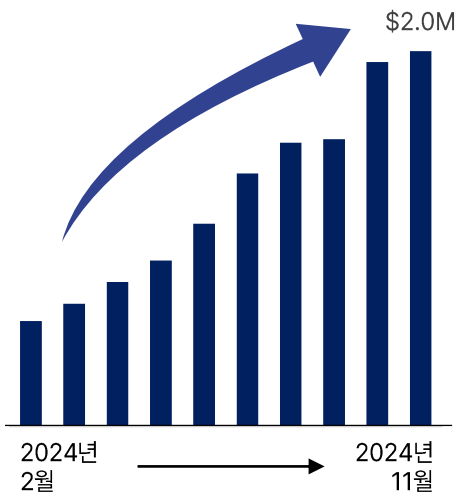
**→ 이것이 Paxie Games를 인수한 이유**

## 가파르게 성장하고 있는 Merge2 장르의 라이징 스타 인수를 통한 성장 동력 확보

## 1

## 성장성 제고

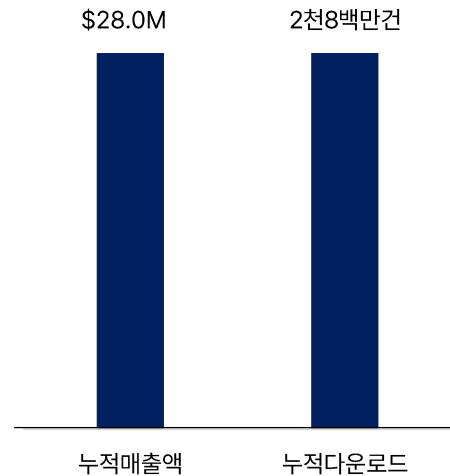
- 월별 매출액 본격 성장
- 24년 11월 매출액 \$2M 달성
- 스케일업 본격 진행 계획



## 2

## 라이징스타 인수

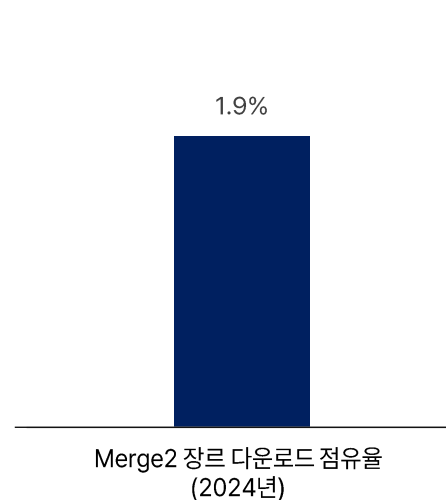
- Merge Studio 개발사
- 누적 다운로드 2천 8백만 건
- 누적 매출액 2천 8백만 달러



## 3

## 장르 내 Top5 게임 확보

- 성장하는 Merge2 장르
- Merge2 장르 내 Top 5 게임
- 24년 다운로드 기준 4위 게임



## 4

## 신규 파이프라인 확장

- 한국에서 플레이할 수 있는 더블유게임즈의 최초 모바일 게임 타이틀

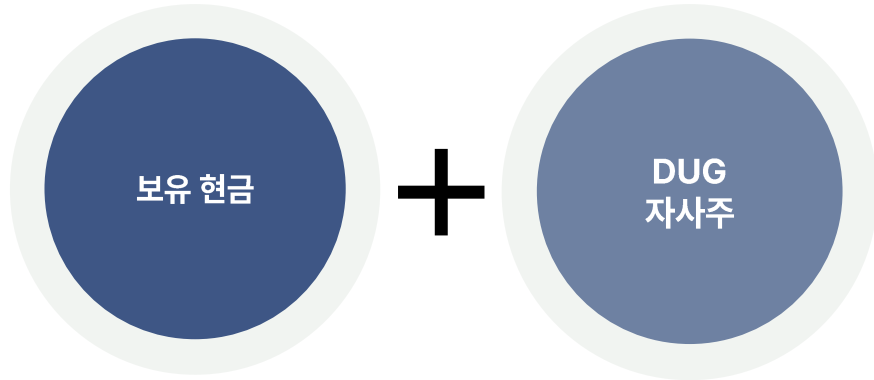

[링크](#)

[링크](#)

자기주식 교부 방식 M&A로 공동 목표 설정 및 시너지 극대화 계획

자사주를 적극 활용하는 딜 구조 구축

함께 성장하며 공동의 이익을 추구하기 위한 딜 구조



성과 기반의 3년 Earn-out 인수 구조

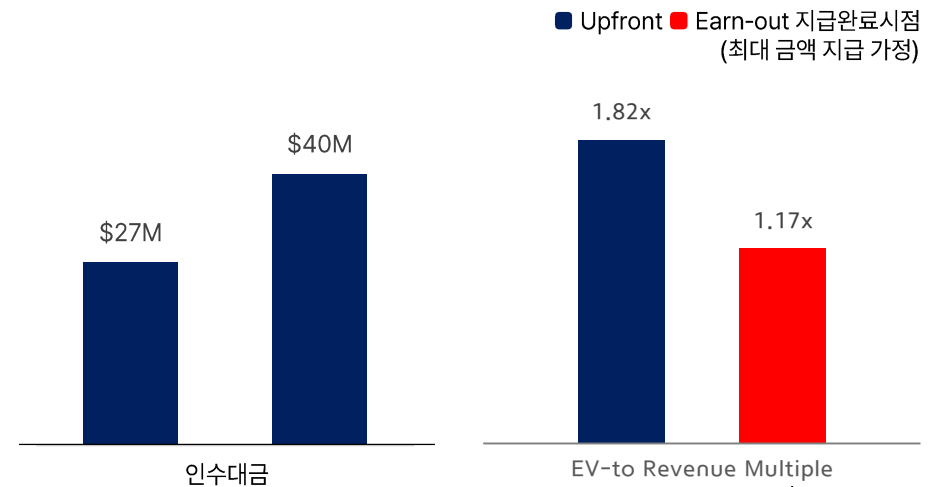
100% 지분 인수로 Turkiye 기반 캐주얼 게임 개발 스튜디오 확보



Earn-out 방식의 성과 기반 딜 구조 마련

인수대금 지급방식 및 밸류에이션

	선지급금 (Upfront)	조건충족시	합계
		후지급금 (Earn-out)	
<b>Total</b>	<b>\$ 27.0m</b>	<b>\$ 40.0m</b>	<b>\$ 67.0m</b>
현금	\$ 22.5m	-	\$ 22.5m
자기주식	\$ 4.5m	\$ 40.0m	\$ 44.5m



24년 12월 Signing 및 25년 1분기 내 Closing Target

M&A Deal 진행 경과 및 향후 예상 일정



2024년 7월

인수대상탐색

<완료>

2024년 9월

잠재인수대상 선정

<완료>

2024년 9월-11월

기업 실사진행

<완료>

2024년 12월

인수 조건 협상 및 발표

<완료>

2025년 1월-2월

Deal Closing

2025년 2월 이후

본격 스케일업 진행

## 대표게임 <Merge Studio>를 통해 성장을 지속하고 있는 튀르키예 게임 개발 스튜디오

### ■ 회사 개요



#### ● 회사 개요

회사명	Paxie Games
설립일	2021년 8월 설립
소재지	튀르키예
임직원수	40명 (2024년 3분기말 연결 기준)

#### ● 회사 연혁

2021. 08	Paxie Games 설립
2021. 10	Pre-seed 투자 유치
2022. 03	<Merge Studio> 신규 앱 출시
2023. 04	Seed 투자 유치
2023. 04	<Tile Star> 신규 앱 출시
2023. 10	<Merge Studio> 앱 개선 작업 개시
2024. 10	<Mahjong Infinity> 신규 앱 출시
2024. 12	더블유게임즈로부터 피인수 (지분 60%)

### ■ 대표 게임



타이틀	<b>Merge Studio: Fashion Makeover</b>
특징	Makeup Style & Match 3D Games
장르	매치 머지2 (퍼즐)
BM	IAP + IAA



타이틀	<b>Tile Star: Match Puzzle Game</b>
특징	Makeover & Relaxing 3D Mahjong
장르	매치 페어 (퍼즐)
BM	IAP + IAA



타이틀	<b>Mahjong Infinity: Tile Match</b>
특징	Relaxing Mahjong puzzle!
장르	매치 페어 (퍼즐)
BM	IAP + IAA



## Merge 게임 내 꾸미기 콘텐츠를 가미함으로써 독창적인 게임성을 제공 중인 <Merge Studio>



### Merge Studio : Fashion Makeover

캐주얼 게임 하위 장르인 [Merge2]의 대표 게임

📅 출시 연도  
💰 누적 매출액  
⬇️ 누적 다운로드

**2022년**  
**2천 8백만 달러**  
**2천 8백만 건**  
2024년 11월말 (누적기준)

#### Merge Studio 인게임 화면



#### 글로벌 Merge2 게임 다운로드 순위

1		Travel Town – Merge Adventure Magmatic Games	2천 8백만 건
2		Gossip Harbor®: Merge & Story Microfun	2천만 건
3		Love Paradise - Merge Makeover Rosecrab	1천 7백만 건
4		Merge Studio: Fashion Makeover Paxie Games	1천만 건
5		Seaside Escape®: Merge & Story Microfun	1천만 건

(Source: SensorTower / 2024년 누적 기준)

## 최근 분기 단위로 빠르게 성장중인 트렌드 및 누적 매출 \$28m를 기록한 라이징 스타

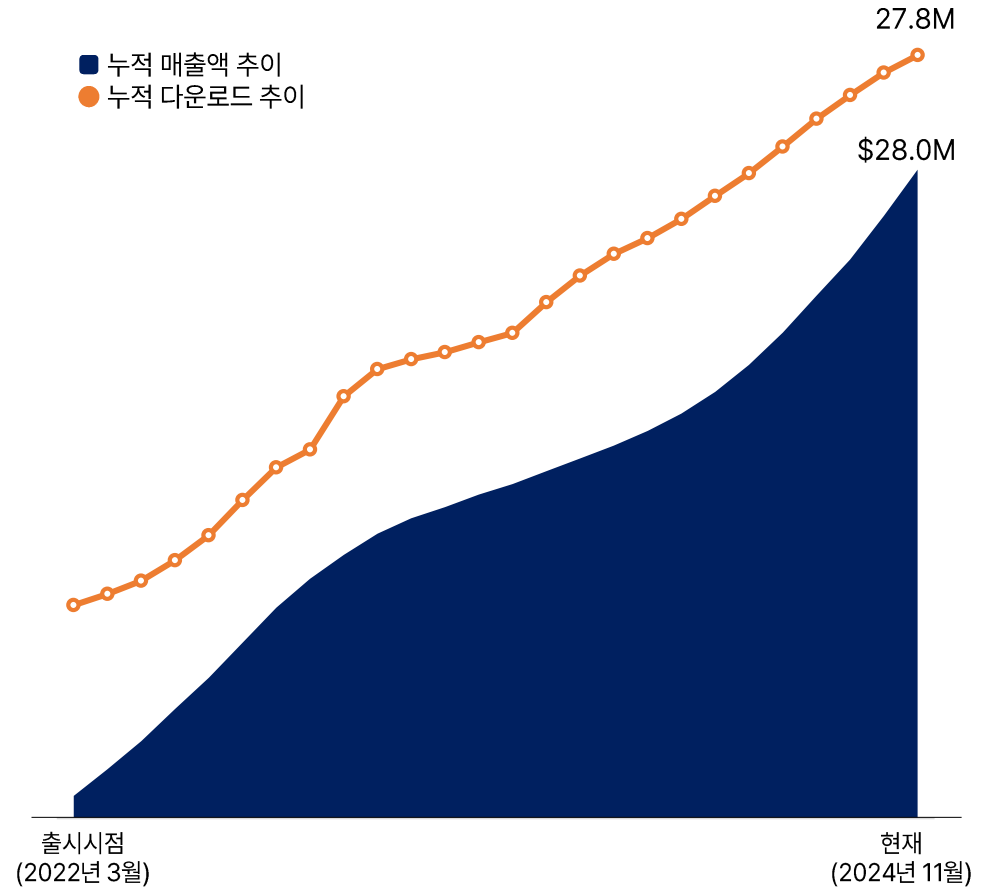
### 2024년 월별 매출 트렌드

✓ <Merge Studio>를 중심으로 연초 대비 가파른 매출 성장세 지속 중



### 출시 이후 누적 매출/다운로드 트렌드

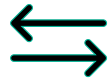
✓ <Merge Studio> 기준 누적 다운로드 기준 2천 8백만 건을 달성하는 등 글로벌 Merge2 대표 게임으로 포지셔닝 중



## 단순한 게임 규칙을 바탕으로 미국 시장 중심으로 가파르게 성장 중

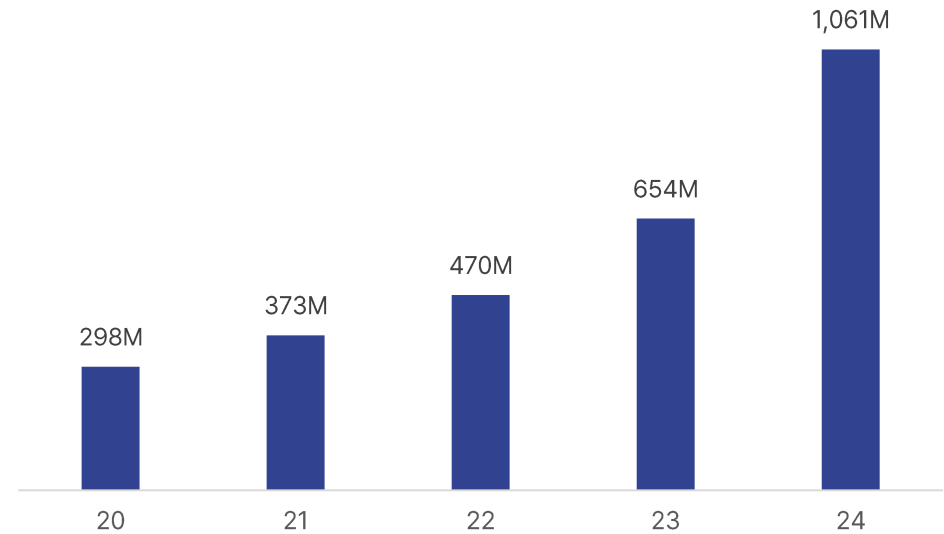
### ■ 머지2 장르 Play 이유: 도파민

- ✓ 단순한 코어 게임: 두가지 아이템을 결합
- ✓ 즉각적인 보상 시스템 및 아웃게임(Make Over 등) 높은 연관성



### ■ 머지2장르 시장 규모(IAP 추정)

- ✓ 인앱 결제 수익 기준으로 1.5조 이상으로 전년대비 크게 성장하는 장르
- ✓ 인앱 광고모델 등을 대부분 채택하고 있어서 시장규모는 2배 이상 추정



(Source: SensorTower / 2024년 누적 기준)

캐주얼 게임 개발 노하우 외에 성공적인 게임 운영 능력 등을 입증한 글로벌 게임 개발 스튜디오

[글로벌 경쟁력을 보유한 캐주얼 게임 개발 스튜디오]



경쟁력

1

Merge2계 라이징스타

- 성장률이 좋은 Merge2 장르에서도 높은 성장률을 기록하고 있는 팍시 게임즈

2

경쟁력 있는 ROAS

- 핵심 콘텐츠 메이커로 유저들의 플레이 요소를 자극하며 높은 지표 달성 중

3

효율적 Live-ops 능력

- Data를 기반으로 A/B 테스트를 통해 게임을 개선해 나가는 수준 높은 개발력 보유

4

검증된 문제 해결 능력

- 문제 발견, 정확한 진단, 해결책 마련 등 대규모 업데이트 통한 개선 성공 경험 보유

## 캐주얼 게임 개발에 관한 즉각적인 역량 확보 및 스케일업을 통한 게임 부문 성장 목표

### 목표 시너지 포인트

### [캐주얼 게임 라인업 확보를 통한 글로벌 게임사로 진화]



검증된 개발  
역량 확보

캐주얼 스튜디오 확보 통한  
신규 게임 개발 역량 제고

마케팅 강화 및  
효율성 제고

소셜카지노 유저 Pool 활용  
크로스MKT 등 효율성 제고

스케일업  
최대화

DUG를 통한 마케팅  
스케일업 진행 및 성장 유도

국내 시장  
현지화 작업

국내 첫 서비스 게임 확보  
+  
현지화 작업 통한 매출 개선

향후 자사주 활용 M&A 전략 방향성

선순환 구조 지향



## 튀르키예 모바일 게임 산업 M&A

# 2018년 이후 튀르키예 소재 게임 개발사를 대상 M&A 활성화, 실제 Deal 또한 다수 성사

### ■ 게임 산업 내 튀르키예 영향력

- ✓ 이스탄불, 앙카라를 중심으로 다양한 게임 개발 스튜디오 소재
- ✓ 뛰어난 Talent Pool을 보유한 가운데 서구권 국가 대비 인건비 등 상대적 우위
- ✓ 튀르키예 정부 중심의 마케팅 및 개발 인센티브 제공  
→ 글로벌 게임 개발 허브 국가로서 튀르키예에 주목

#### 게임 개발 스튜디오 소재 도시 순위

1 | 영국 런던

2 | 터키 이스탄불

3 | 프랑스 파리

4 | 터키 앙카라

5 | 스웨덴 스톡홀름

(Source: WePlay Ventures)

### ■ 튀르키예 게임 개발사 M&A 사례

- ✓ 2018년 이후 글로벌 대형 게임사를 중심으로 튀르키예 캐주얼 게임 개발사 대상 M&A 활성화

거래연도	피인수기업	인수기업	밸류에이션
2018년	Gram Games	Zynga	\$250M+
2019년	Masomo Games	Miniclip	\$200M+
2020년	Peak Games	Zynga	+1.8B+
2020년	Rollic Games	Zynga	\$180M
2021년	Ruby Games	Rovio	\$80M
2022년	Alictus	SciPlay	\$100M
2022년	Goodjob Games (Asset Sales)	Moon Active	\$100M

(Source: WePlay Ventures)

지배계통도 및 인력현황

세계 게임 시장에서 성과를 내고 있는 Paxie 인수를 통해 글로벌 게임 기업으로의 도약

한국



게임 개발  
모바일, PC

소셜 카지노 및 신규  
캐주얼 게임 개발 담당

미국



소셜 카지노  
운영

프로덕트 개발, 데이터 분석  
및 마케팅 진행 담당

유럽



iGaming &  
캐주얼 게임




iGaming 개발 및 서비스,  
캐주얼 게임 개발 담당







 **DOUBLEU GAMES**  
IR Presentation for Investors

-  DoubleU Casino
-  DoubleDown Casino
-  Duelz Casino

**THANK YOU**