



Investor Relations 2018

The Pursuit of Excellence to Create Quality Games

2018. 2Q





본 자료는 주식회사 룡투코리아에 의해 작성되었으며, 본 자료에 포함된 2018년 2분기 경영실적은 외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료로서, 추후 그 내용 중 일부가 달라질 수 있음을 양지하시기 바랍니다. 회사는 본 자료에 서술된 경영실적의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, 자료작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 향후 갱신 관련 책임을 지지 않습니다.

또한, 본 자료는 미래에 대한 예측정보를 포함하고 있습니다.

이러한 예측 정보는 이미 알려진 또는 아직 알려지지 않은 위험과 시장 상황, 기타 불명확한 사정 또는 당초 예상하였던 사정의 변경에 따라 영향을 받을 수 있고, 이에 기재되거나 암시된 내용과 실제 결과 사이에는 중대한 차이가 있을 수 있으며, 시장 환경의 변화와 전략 수정 등에 따라 예고 없이 달라질 수 있습니다.

이 자료는 투자자 여러분의 투자 판단을 위한 참고자료로 작성된 것으로, 당사 및 당사의 임직원들은 이 자료의 내용과 관련하여 투자자 여러분에게 어떠한 보증도 제공하지 아니하며, 과실 및 기타의 경우를 포함하여 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려 드립니다.

본 자료는 비영리 목적으로 내용 변경 없이 사용이 가능하고(단, 출처표시 필수), 회사의 사전 승인 없이 내용이 변경된 자료의 무단 배포 및 복제는 법적인 제재를 받을 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다.



BLESS



Investor Relations 2017

Table of Contents

- I. 회사소개 : 글로벌 게임 HUB & SPOKE '롱투코리아'
- II. 롱투코리아 2018 2Q 사업 리뷰
- III. 롱투코리아 2018-2019 사업 계획



The Pursuit of Excellence
to Create Quality Games



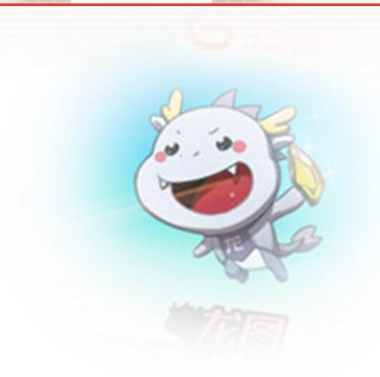
CHAPTER 1.

Global Game

HUB & SPOKE, LONGTU KOREA

- 01. 중국 최고의 게임 개발사 '룽투게임'
- 02. 룽투코리아 회사 개요
- 03. 사업포트폴리오 & VISION

01. 중국 최고의 게임회사'LONGTU GAME'



중국 시장 내 게임 개발 및 퍼블리싱 대표 기업



LONGTU GAME 회사 개요

대표자	양성휘
설립일	2008년
업종	게임 및 종합 엔터테인먼트 사업
사업영역	게임 개발 및 퍼블리싱, 캐릭터 엔터테인먼트 등
임직원수	약 2,000명 (2018년 06월말 기준)
사업장	[본사] 중국 북경 [중국지사] 상해 2개, 호남 5개, 천진 2개 [해외지사] 한국, 일본, 말레이시아, 홍콩, 북미 [연락사무소] 미국, 일본, 영국, 대만, 태국, 베트남, 홍콩 등 [자회사/투자회사] 중국 각지에 22개 자회사, 50개 투자회사 확보



02. 룡투코리아 회사 개요



게임 사업 진출 2년 만에 TOP 10 게임사로 성장

(출처 : 게임기업 브랜드평판 2017년 11월 지수)

룡투코리아 회사 개요



대표이사	양성휘	• 중국 칭화대 기초화학 전공 • 중국 칭화대 Advanced Research Lab 석사 • 2008년 룡투게임(중국) 설립 • 2015년 룡투코리아(한국) 설립
설립일	아이넷스쿨(1999년) → 룡투코리아(2015년) 변경 상장	
업종	IT / 게임	
사업영역	게임 개발 및 퍼블리싱 등	
임직원수	총 42명 (2018년 06월 기준)	

회사 연혁 및 주요 성과

- 2015.03 ▶ 룡투코리아 변경 상장
- 2015.06 ▶ 인기만화 <열혈강호> IP 계약 체결
게임 개발 및 글로벌 서비스 판권 확보
- 2015.08 ▶ 네이버의 자회사인 라인과 공동으로 홍콩에
합작법인 <론투게임즈> 설립
- 2015.10 ▶ <일야삼국지 for Kakao>를 구글 플레이스토어, 티스토어,
네이버 앱스토어 등 주요 안드로이드 마켓 3사 출시
- 2015.12 ▶ 코스닥 상장사 <용현BM> (現 THE E&M 더이앤엠) 인수
용현BM을 통한 <홍연(팝콘TV)> 인수
- 2016.06 ▶ <검과마법 for Kakao> 출시
인기 가수 '태연' 게임 홍보 모델로 발탁
원스토어 1위, 애플앱스토어 2위, 구글 플레이스토어 3위
6월 7일, 7월 11일~12일 모든 어플 스토어 전체 1위
- 2017.02 ▶ <강철소녀> 출시
- 2017.03 ▶ <나선의 경계> 출시
- 2017.04 ▶ <열혈강호 모바일> 중국 출시
- 2017.05 ▶ <아이테르:천공의 성> 출시
- 2017.10 ▶ <열혈강호 for Kakao> 출시
인기순위 구글 플레이스토어 1위, 애플 앱스토어 1위
최고매출 구글 플레이스토어 3위, 애플 앱스토어 3위 달성
- 2018.05 ▶ <신나는 늑대인간 게임 : 마피아 게임> 소프트 런칭



03. 사업 포트폴리오 & VISION

ABOUT 룬투코리아

IDENTITY

MMORPG 흥행 전문 퍼블리셔

검과 마법, 열혈강호 for Kakao 대성공

GOAL

"TOP 4" 모바일 게임 퍼블리셔

3N + 룬투코리아

VISION

모바일 게임 퍼블리싱 및 개발
리딩 컴퍼니

- 이윤 극대화
- 주주가치 극대화
- 투자가치 극대화



03. 사업 포트폴리오 & VISION

ABOUT 룡투코리아

IDENTITY

MMORPG 흥행 전문 퍼블리셔

검과 마법, 열혈강호 for Kakao 대성공

GOAL

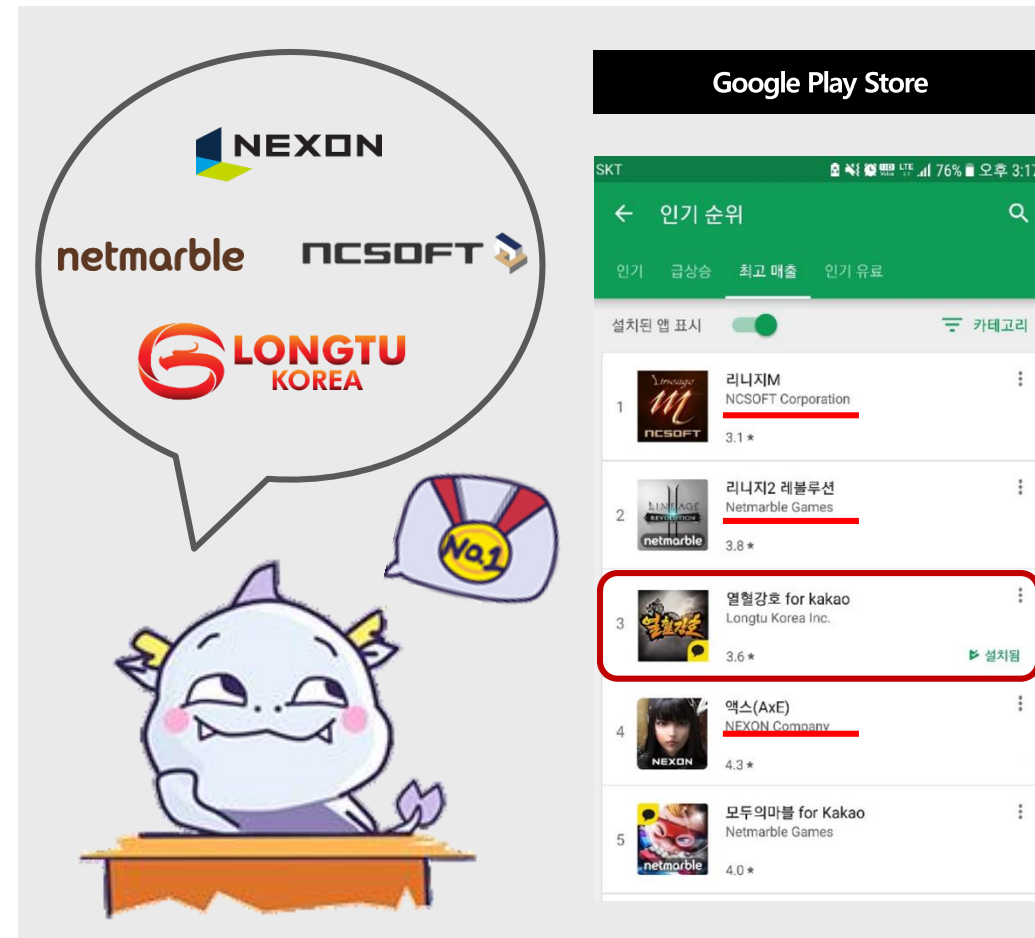
"TOP 4" 모바일 게임 퍼블리셔

3N + 룡투코리아

VISION

모바일 게임 퍼블리싱 및 개발
리딩 컴퍼니

- 이윤 극대화
- 주주가치 극대화
- 투자가치 극대화





03. 사업 포트폴리오 & VISION

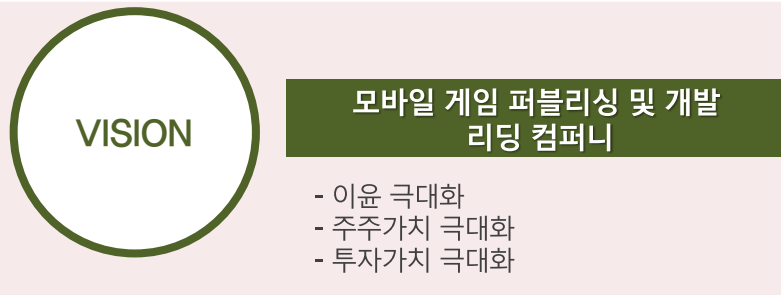
ABOUT 룡투코리아





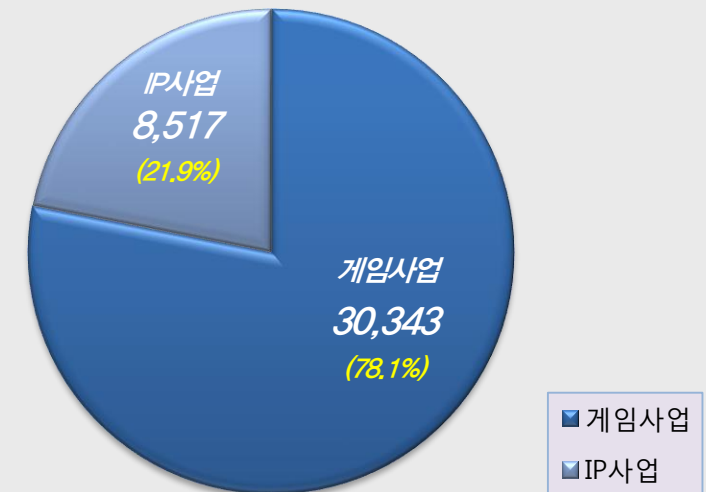
03. 사업 포트폴리오 & VISION

ABOUT 룡투코리아



LONGTU KOREA 사업 포트폴리오 구성

▶ 2017. 12 사업부문별 매출액 기준 (별도FS)





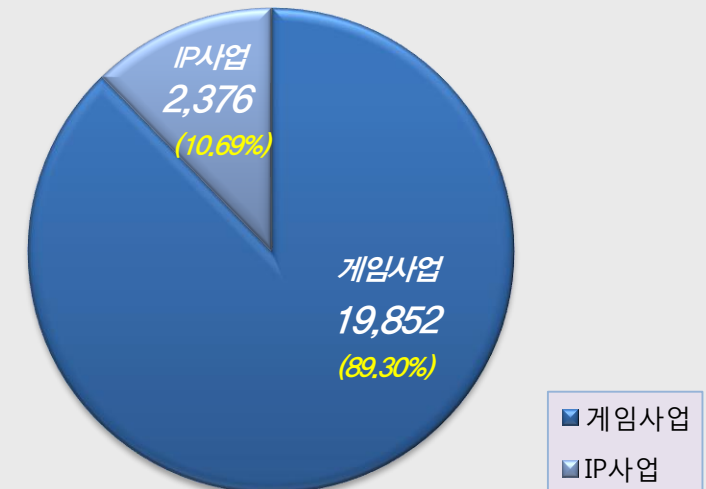
03. 사업 포트폴리오 & VISION

ABOUT 룡투코리아



LONGTU KOREA 사업 포트폴리오 구성

▶ 2018. 2Q 사업부문별 매출액 기준 (별도FS)





CHAPTER 2.

롱투코리아 2018. 2Q 사업 리뷰

- 01. 2018 2Q 사업 리뷰
- 02. 향후 기대 요인



01. 룡투코리아 2018. 2Q 사업 Review

㉮ 룡투코리아 2018. 2Q

(단위 : 원)

구분	2018. 2Q 별도	2018. 2Q 연결
매출액	22,276,769,639	32,930,080,864
영업이익 (계속)	1,888,548,462	3,097,709,130
당기순이익	11,142,957,627	14,489,707,786





02. 향후 기대 요인 분석

타이곤모바일 지분 확대 통한 IP 수익 극대화

열혈강호 IP 보유한 타이곤모바일 지분 보유 확대



열혈강호 IP 활용 및 IP 수익 극대화

2018.03.08 태국 구글 플레이스토어 출시 하루 만에 인기 1위, 매출 2위

2018.03.17 태국 iOS 마켓 출시 하루 만에 인기 1위, 매출 2위

2018.07 베트남 출시 후 별도 MMORPG 과금 창구 통한 매출 기록중

→ 글로벌 열혈강호 출시에 따른 IP 수익 극대화 ▶ 2018년 실적 개선 기대

차기大作 IP 확보 및 출시 준비

기 확보한 열혈강호 IP 및 블레스 등 검증된大作 IP 확보를 통한 차기 라인업 구축
성공을 거둔 검과 마법, 열혈강호 for kakao의 해외 수출 및 현지 퍼블리싱 플랜
중화권 열혈강호 IP 매출 수익도 안정적 추이



종속회사 및 관계회사 실적개선

2018년 타이곤 모바일 IP 매출 인식 본격화



연결, 지분법 실적 개선 기대

란투게임즈 테라 매출 인식 Start



연결, 지분법 실적 개선 기대

더이앤엠 미디어 사업 성장 가속화



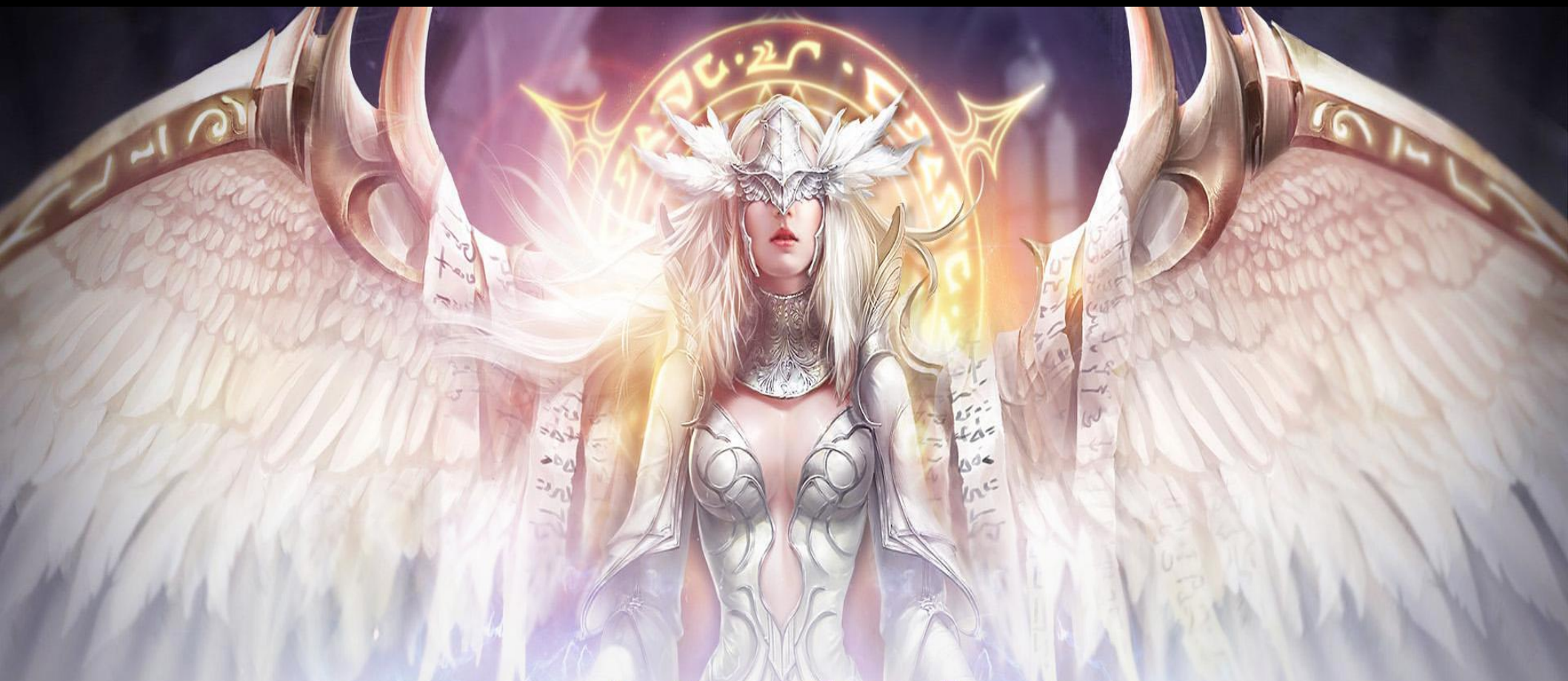
연결, 지분법 실적 개선 기대

2018년 = 불확실성의 해소, 각종 악재 청산, 게임 사업에 집중을 다하는 NEW LONGTU KOREA 2기



CHAPTER 3.

롱투코리아 2018-2019 사업 계획



2018-2019 **GAME LINE-UP** OF LONGTU KOREA





劍魔之戰

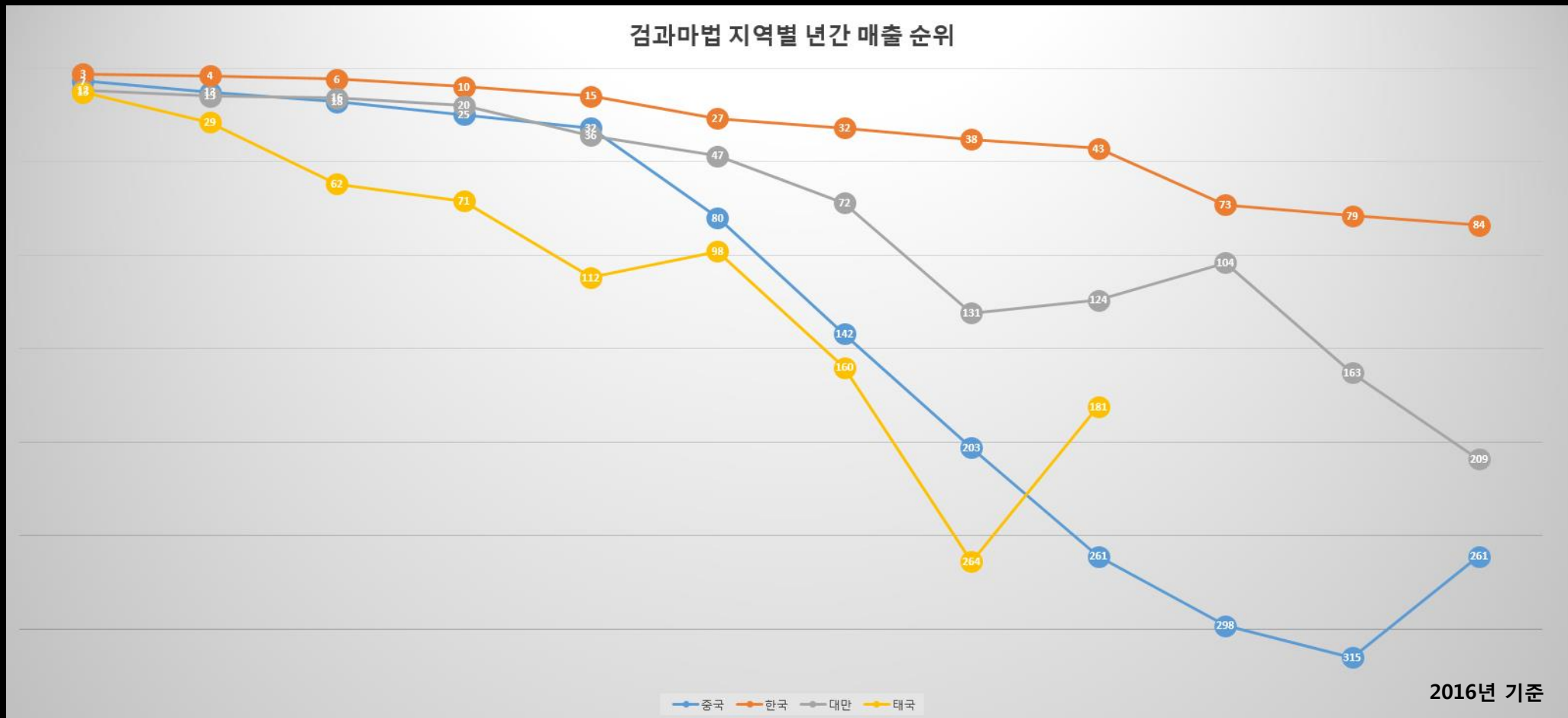
SWORD AND MAGIC

 **LONGTU**
KOREA



2018 GAME LINE-UP OF LONGTU KOREA

"검과 마법"IP 게임 출시된 국가 중 최다/최장 매출 실적



2018 GAME LINE-UP OF LONGTU KOREA



검과 마법 for Kakao 일본시장 진출 확정



- 출시 일정 : 2018년 3분기 출시 예정
- 게임 장르 : MMORPG
- 출시 마켓 : Google Play Japan / App Store Japan / DMM market
- 게임 특징
 - 중국, 한국 시장 대성공으로 검증된 게임성 (한국 누적매출 580억)
 - 룡투코리아 대표 게임으로 검과마법 성공을 이끈 퍼블리싱 역량을 집중
 - 일본 시장에서 성공한 리니지 레볼루션의 뒤를 이어, 한국 수출 MMORPG의 성공 신화를 쓸 기대작

TERA Online의 진정한 후계자 : TERA Mobile

- 출시 일정 : 2018년 하반기
- (관계회사 란투게임즈 개발 / 카카오게임즈 퍼블리싱)
- 게임 장르 : 정통 MMORPG
- 타겟 연령 : 20대 ~40대 RPG 유저 / TERA 온라인(PC) 유저
- 게임특징
 - 글로벌 누적 2500만 유저의 온라인 게임 **TERA IP**를 활용한 모바일 게임
 - 13개의 직업, 독자적인 TERA 세계관에서 펼쳐지는 정통 MMORPG
 - LONGTU GAME, LANTU GAMES의 핵심 개발진이 투입되어 제작
 - 1년 6개월 간의 개발 과정, 검수를 통해 단단한 게임성 구축





SPORTS GAME FEVER BASKETBALL (가제)





Casual sports 게임 【 Fever basketball (가제) 】

- 출시 일정 : 2018년 4분기 출시 예정 (중국 선출시)
- 게임 장르 : 캐주얼 스포츠 게임
- 주 타겟층 : 스포츠 게임의 주 타겟인 20~30대 젊은 층
- 게임 특징
 - 각광받고 있는 sports 장르 캐주얼 게임
 - 2018년 7월 중국 내 출시(넷이즈 퍼블리싱) 30위 / 현재 50위권 내 서비스 중
 - 최대 6명이 실시간으로 팀을 구성하여 팀플레이 공방전
 - 실시간 3ON3 농구 게임으로 화려한 스킬을 최적화된 조작을 통해 경기 내 가이드를 통하여 누구나 손쉽게 조작 가능



10计划

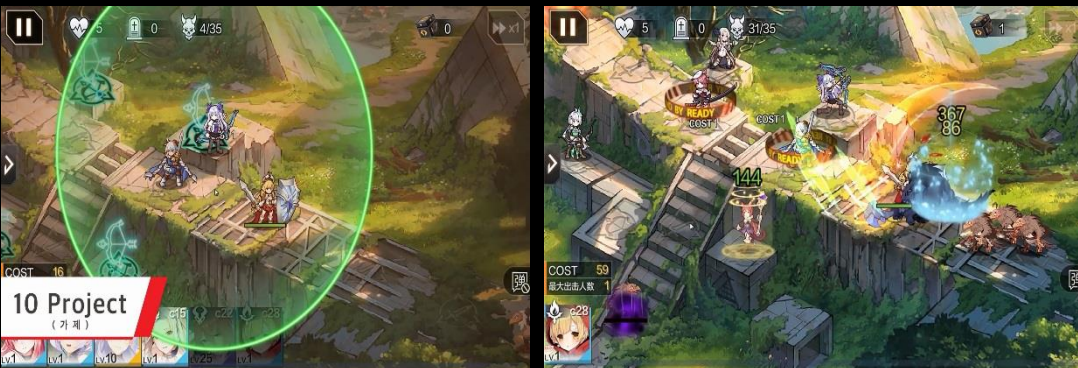
10 PROJECT (가제)



2018 GAME LINE-UP OF LONGTU KOREA



2차원 디펜스 게임 【 10 PROJECT (가제) 】



- **출시 일정** : 2019년 상반기 출시 예정
- **게임 장르** : 2차원 디펜스 게임
- **주 타겟층** : 일본 애니메이션 매니아 20-40대층
- **게임 특징**
 - 2018년 4분기 일본 출시 예정
 - 차이나조이 2018의 핵심 화두 '2차원 게임' 중국 내 Taptap 사전예약 30만
 - 미소년/미소녀 캐릭터 등장하여 실사풍의 비주얼 게임
 - 게임 스테이지 내 텍스트 팝업 및 녹화 시스템 구축.
 - 가벼운 커뮤니티로 유저들 간 커뮤니케이션 증대 효과



기혼(가제)

2018 GAME LINE-UP OF LONGTU KOREA



3D MMORPG게임 【 기혼 (가제) 】

- **출시 일정** : 2018년 4분기 출시 예정
- **게임 장르** : 3D MMORPG 게임
- **주 타겟층** : 오리엔탈 판타지 게임 매니아 20-30대층
- **게임 특징**
 - PBR기술로 게임 내 효과를 리얼하게 표현
 - 동시 접속자 1만명 이상 지원 및 온라인 업데이트 지원
 - BOSS 포획 및 포획 후 소유 시스템, 전직, 자유거래 허용으로 유저 니즈 만족
 - 빠른 성장 후 던전, 무신 도전, BOSS 쟁탈 등의 성장 설정으로, 성취감 설계



空之旅人

2018 GAME LINE-UP OF LONGTU KOREA



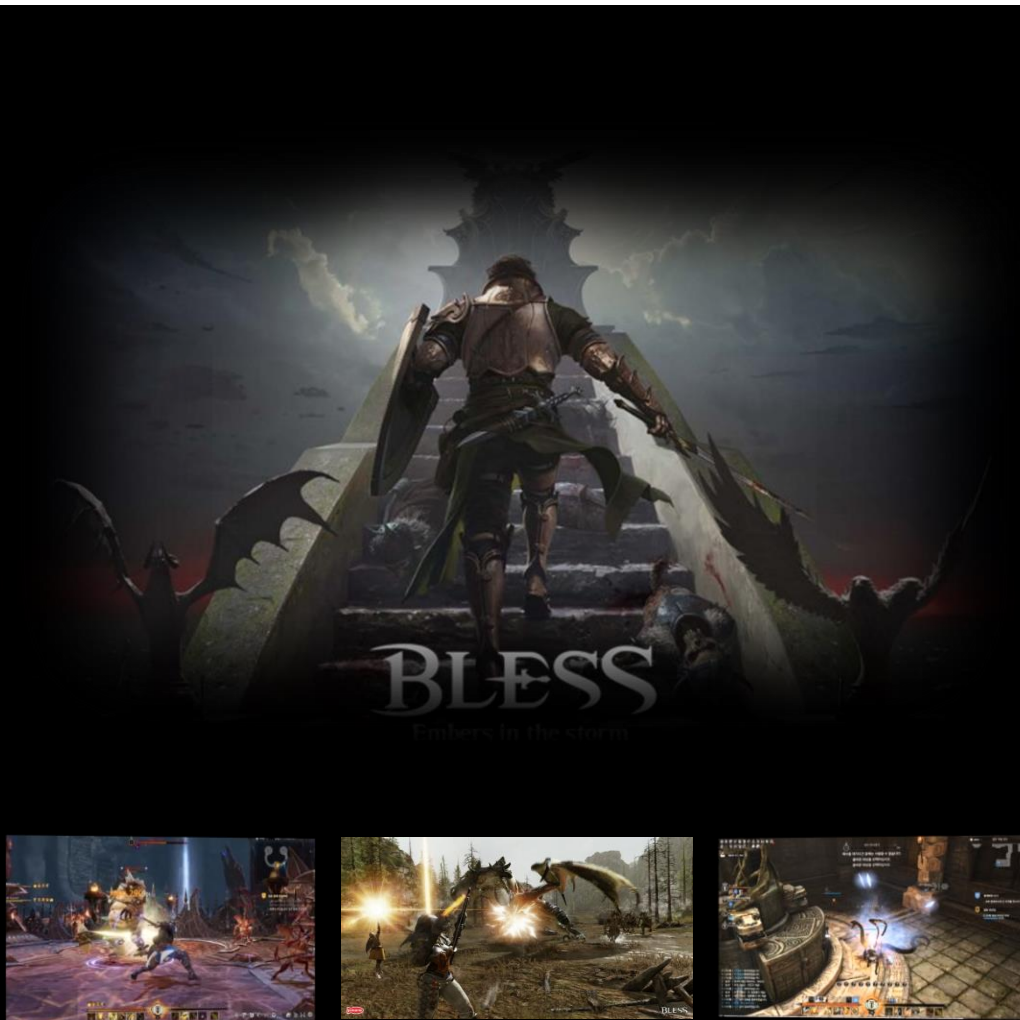
로그라이크 턴제 게임 【공지경 (가칭)】



- **출시 일정** : 2019년 상반기 출시 예정
- **게임 장르** : RPG (3D)
- **주 타겟층** : 일본 애니메이션 만화 매니아층 20~40대
- **게임 특징**
 - MMORPG게임의 전설 "Rune Scape" 개발사 보유한 푸콩게임즈에서 개발
 - 로그라이크 장르의 2차원 게임
 - 탄탄한 세계관과 일본 애니메이션 만화풍의 그래픽 바탕.
 - 캐릭터 육성과 다른 이용자와의 실시간 대결이 가능한 전투시스템, 길드전, 아레나 등 풍성한 콘텐츠 보유

The background image is a dark, atmospheric scene of a ruined gothic interior. It features stone walls with arched windows and doorways, some of which are boarded up or broken. The floor is made of large stone tiles. In the foreground, there is a large, broken stone structure, possibly a altar or a piece of furniture, with a large, glowing red stain on the floor next to it. A small, glowing blue light source is visible in the lower left, and another glowing blue light source is visible in the center. The overall mood is dark and mysterious.

BLESS M



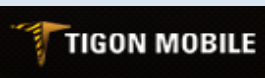
또 하나의 MMORPG 대작 : BLESS M (가칭)

- 출시 일정 : 2019년 상반기 출시 예정
- 게임 장르 : MMORPG
- 타겟 연령 : 20대 ~40대 RPG 유저 / BLESS ONLINE (PC) 유저
- 게임특징
 - NEOWIZ 대표 온라인 게임 IP "BLESS" 의 모바일 버전
 - 2018년 9월 CBT 진행 예정
 - 진영 간 대립, 진영 내부에서 다양한 갈등구도가 공존하는 RxR 전쟁구도
 - 전장부터 수도쟁탈전까지 각각의 세부 콘텐츠가 긴밀하게 연결
 - 중국 지역 선 출시 후, 2019년 상반기 국내 출시 예정

03. 자회사 시너지 창출



타이곤 모바일 지분 확대로 인한 IP수익 극대화(연결 이익)



- 롱투코리아가 타이곤모바일 잔여 지분 인수
- 국내 최고 인기만화 '열혈강호' IP Holder (한국 및 글로벌 지역)
- 현재 다수의 국내외 개발사에 판권, 및 개발권 부여 → IP 로열티 매출 인식

IP 부여 및 출시

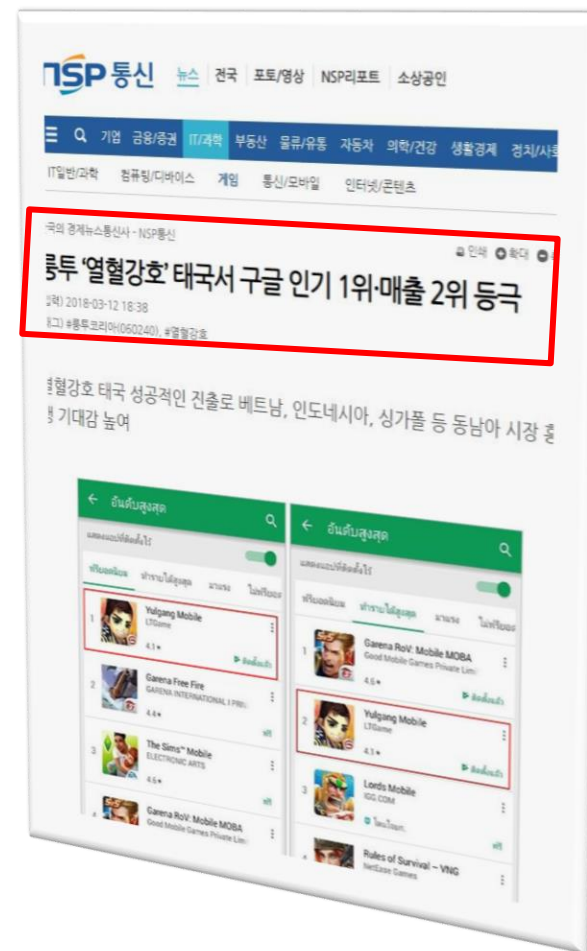
- 열혈강호 M (액션 RPG) → (주)엑트 파이프 **2018년 1월 출시**
- 열혈강호 : 팔대기보(MMORPG) → (주)비누스 엔터테인먼트 : '열혈강호 오리진' CBT 진행
- 열강 캐주얼 배틀 (횡스크롤 RPG) → (주)퍼니글루
- 열혈강호 객잔 (Social Management) → (주)라스게임즈
- 열혈강호 스펀(Casual Game) → (주)팀버게임즈
- 열혈강호 탭전(Clicker Game) → (주)에이피엑스소프트
- 열강 액션 슈팅(Shooting Game) → (주)에이피엑스소프트
- 열혈강호 다이스(Board Game) → (주)코인게임즈



롱투코리아와의 사업 시너지 확대

IP Business 지속 전개 → “열혈강호 IP 로열티 매출 → 연결 실체의 손익 반영

일본, 동남아시아 등 글로벌 지역으로 사업영역 확대

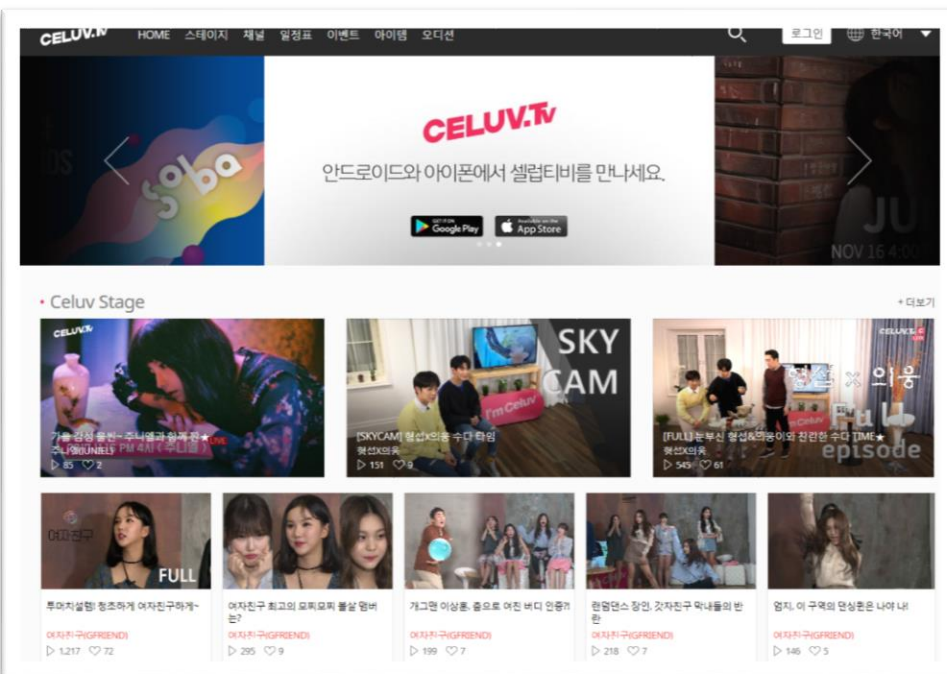


» 'Killer IP를 중심으로
Global IP Business 확장

03. 자회사 시너지 창출



자회사 THE E&M의 NEW Momentum



POP CORN + CELUV Tv

안정적 수익 구조의 팝콘 TV + 신 사업 CELUV. Tv로 이앤엠 수익 개선

→ 지분법 손익, 연결 손익 개선



신규 마케팅 채널 확보

셀럽TV 방송 중, 룡투 서비스 게임 광고 송출

→ 자회사와의 거래로 광고비 절감



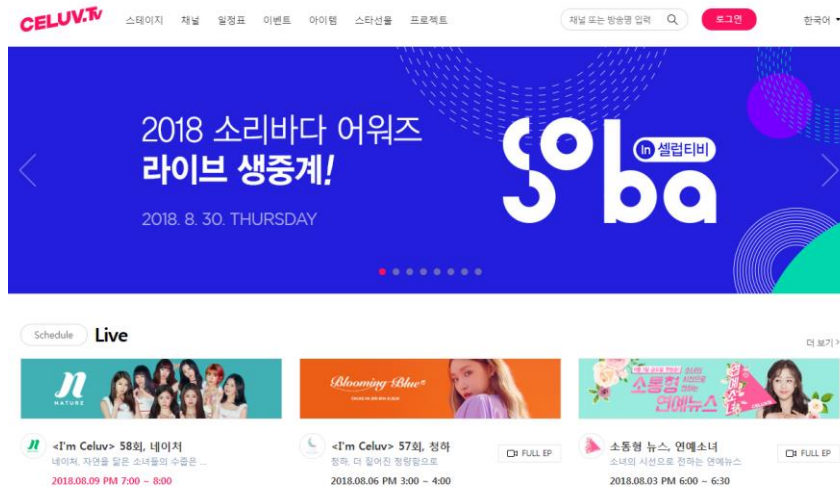
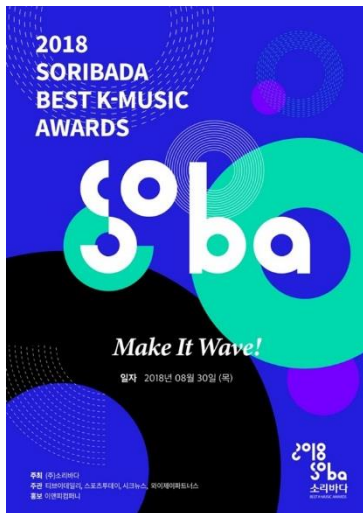
CELUV + GAME = NEW Synergy

게임을 즐기는 20~40세대에 영향력이 높은 셀럽과의 새로운 시너지 효과 창출 기대

03. 자회사 시너지 창출



자회사 THE E&M의 신사업 셀럽티비(CELUV.TV) 【 소리바다 어워즈 생중계(2017/2018) 】



프리미엄 방송자를 위한 인터넷 방송 플랫폼

소리바다 어워즈 LIVE 생중계 진행
▶ CELUV.Tv 브랜드 인지도 상승



방탄소년단



워너원



트와이스



레드벨벳



NCT 127



마마무



뉴이스트 W



AOA



볼빨간사춘기



모모랜드

04. 글로벌 시장 진출



각 국 대표 모바일 플랫폼 서비스를 기반으로 해외시장 진출

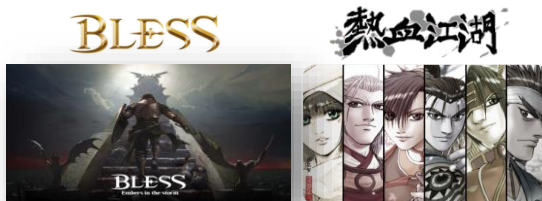
- √ 한국 → Kakao
- √ 일본 → Line Corp.
- √ 유럽 및 북미 → Facebook



글로벌 성장 전략

유명 게임 IP 확보

유명 게임 IP를 활용한
게임 매출 본격화



중국 게임 콘텐츠 활용

중국 High Quality 대작의
국내 퍼블리싱



일본, 동남아 등 신규 게임 서비스

란투 게임즈를 통한 신규 게임 서비스



Q & A



INVESTOR Relations 2018

THANK YOU

