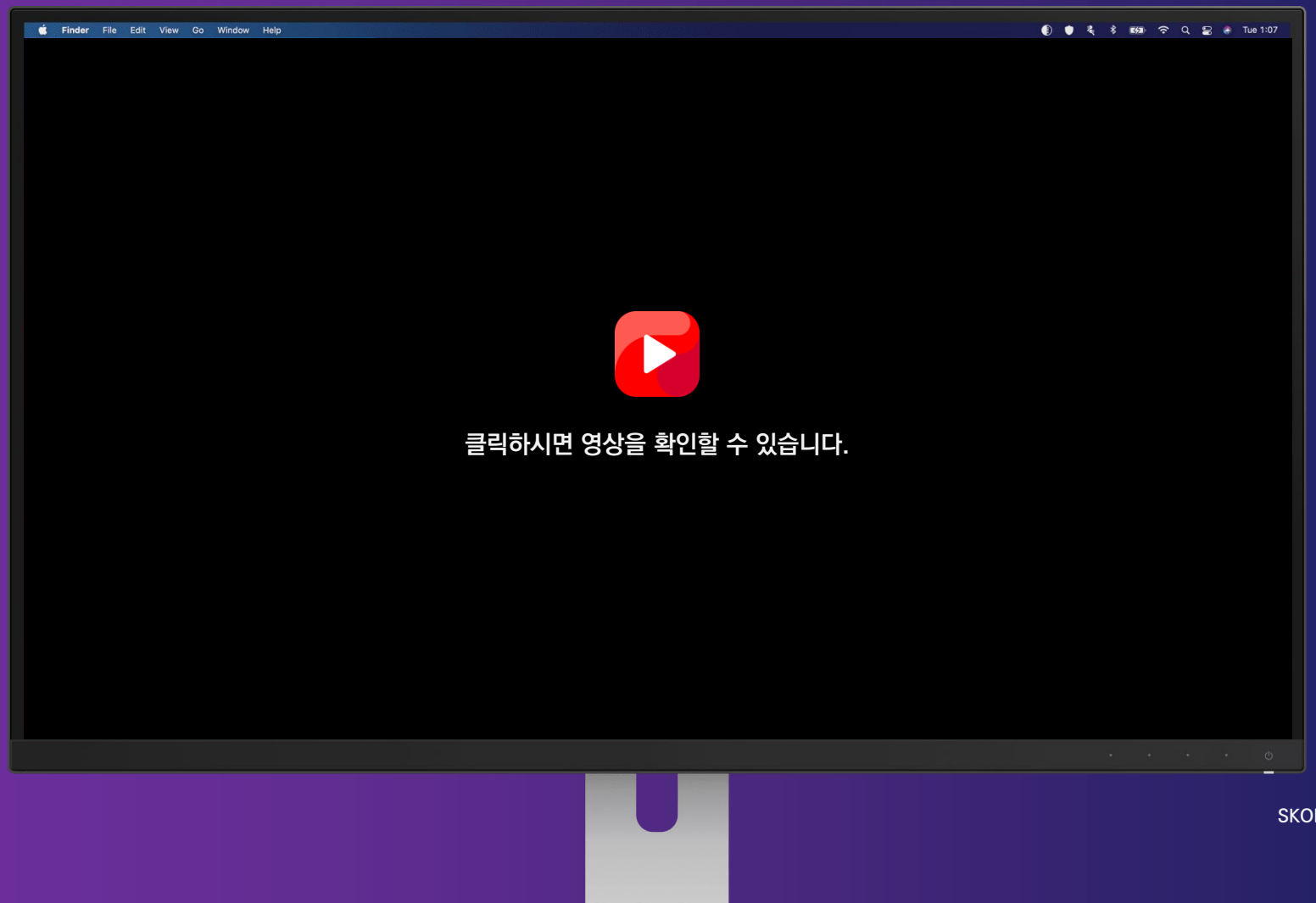
Connecting the Real to Meta-World

COMPANY PROFILE

CONFIDENTIAL
This is proprietary material of SKONEC Entertainment. It contains trade secrets and confidential information which is the property of SKONEC Entertainment. This material is solely for the Client's internal use. This material shall not be used, reproduced, copied, disclosed, transmitted in whole or in part, without the express consent of SKONEC Entertainment.

INTRODUCE SKONEC ENTERTAINMENT



회사개요

스코넥은 메타버스 XR 콘텐츠 기업입니다

스코넥은 2002년 설립 이래, '글로벌 미래지향적 메타버스 XR 콘텐츠 기업'을 목표로
현실과 가상을 연결하는 콘텐츠를 개발하고 있습니다.

Corporate Name	|	㈜스코넥엔터테인먼트 (KOSDAQ상장법인)
C.E.O	|	황대실
Founding Date	|	2002년 4월 16일
Business Area	|	VR 게임 사업, XR 교육·훈련 사업, 메타버스 미래사업
Employees	|	75명
Location	|	서울시 강남구 선릉로 577
Website	|	www.skonec.com
Subsidiary Company	|	SKONEC(CN) CO., LTD. (중국) SKONEC ENTERTAINMENT USA, INC. (미국) ㈜스코넥엑스알

레퍼런스

150여 종의 콘텐츠를 개발, 서비스하였습니다

아케이드, 콘솔, 스마트폰 게임 등 멀티플랫폼 콘텐츠 개발 노하우로 AR/VR을 넘어 MR까지,
전문성을 갖춘 IP HOLDER로써 비즈니스 다각화에 주력하고 있습니다.

PHASE Ⅰ(2002~2011)

마법천자문
(콘솔)

오퍼레이션 고스트
(아케이드)

보글보글 for KAKAO
(스마트폰)

PHASE Ⅱ(2012~2019)

K-POP 댄스페스티벌
(콘솔)

모탈블리츠
(VR)

비피어리스
(VR)

PHASE Ⅲ(2020~)

에디션
(메타버스플랫폼)

스트라이크러쉬
(VR)

아케이드, 콘솔, PC,
스마트폰 APP 등

ABOUT 80 PJTs.

메타버스 XR 콘텐츠

VR게임, XR교육훈련, 체감형 콘텐츠 등

ABOUT 70 PJTs.

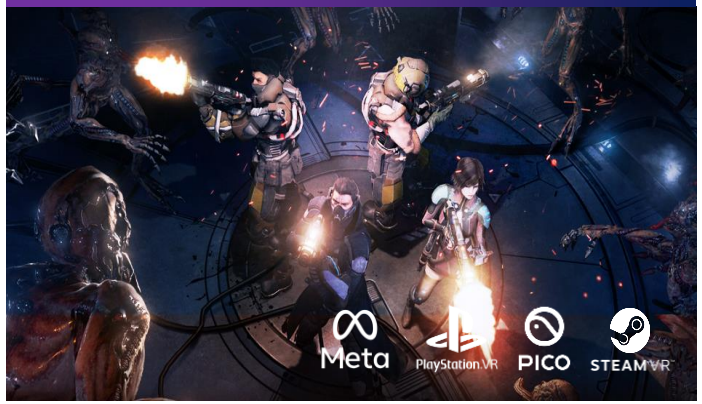
사업영역

메타버스 XR 기술로 현실과 가상을 잇는 미래를 설계합니다

스코넥은 주력사업인 XR 게임 사업을 필두로
대공간 XR 기반 교육·훈련, 다양한 기술이 융·복합된 메타버스 미래사업을 전개하고 있습니다.

메타버스 XR 기술 ⟶ 메타버스 XR 콘텐츠

XR 게임 사업

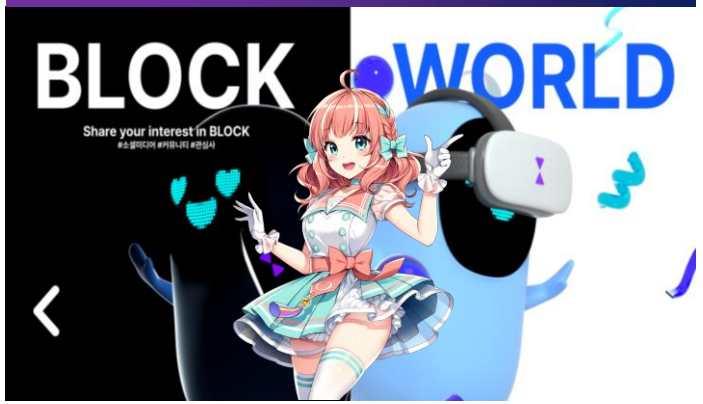


- 보이스 채팅과 협력 플레이 기반 '방 탈출 온라인' 개발 중 ('23년 하반기 출시 예정)
- META社 공동 투자개발로 글로벌 대전 네트웍 구성된 멀티플레이 기반 VR FPS 게임 '스트라이크 러쉬' 개발 진행 중 ('24년 1분기 출사예정)
- B2C VR 게임 퍼블리싱 사업 추진 중

XR 교육·훈련 사업

- 대공간 XR 워킹스루(화학, 소방, 국방, 치안) 적용 교육·훈련 시스템 개발
- 한국정보통신기술협회(TTA) 등과 메타버스 융합기술 표준화 진행 / IEEE-SA 공식승인 IEEE2888 WG을 통해 대공간 XR 워킹 시스템 국제 표준화 진행

메타버스 미래사업



- 브이튜버 제작 솔루션 'V-Conec LIVE' 개발
- B2B, B2G 실감 콘텐츠 구축 사업 (가상 미술관, 공간 기반 인터랙티브 콘텐츠, 디지털 헤리티지 등) 영위
- 컨퍼런스, 수업진행, 소셜 등 '실시간 비대면 커뮤니케이션' 기술 R&D 진행

XR 게임 사업

XR GAME BUSINESS

사업추진전략

스코넥, 재미와 몰입 경험을 위한 끊임없는 도전

스코넥의 VR 게임 사업은 자체 타이틀 개발, 글로벌 파트너 협력에 의한 콘텐츠 개발,
VR 게임 퍼블리싱 사업으로 분류 고품질 콘텐츠 확보에 주력하고 있습니다.

STRATEGY 1.

자체 개발 콘텐츠 확대

기획부터 개발, 서비스까지
글로벌 타깃 VR게임
자체 개발 역량 확보

STRATEGY 2.

협력 기반 콘텐츠 개발

스트라이크 러쉬, 방 탈출 온라인 등
외부 파트너 협력으로
스코넥 오리지널 IP 확대

STRATEGY 3.

배급 및 유통 서비스

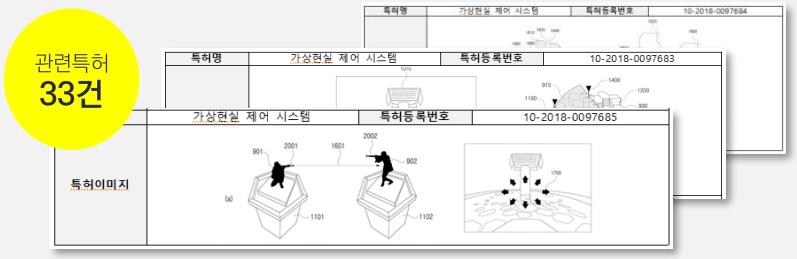
국내·외 우수한 콘텐츠를 발굴하고
개발사와 협력해 서비스 환경을 구축,
VR생태계 확장과 발전에 기여

글로벌 서비스 XR 생활밀착형 및 게임 콘텐츠 15 종 이상 런칭 목표 (~ '25)

사업추진전략

검증된 기술 노하우를 바탕으로 글로벌 지향 게임 콘텐츠 개발

VR 게이밍 콘텐츠 개발 기술 및 노하우 확보
국내·외 VR 관련 등록 및 출원 특허 33건 보유



VR 게이밍 콘텐츠 개발 기술
- VR 멀미 경감 기술
- VR 1인칭 슈팅 콘텐츠에 특화된 공간 지각력 향상 기술
- VR 특성에 맞춤 총기 매커니즘 최적화 기술
- 가상 오브젝트를 이용한 VR 콘텐츠 상에서의 사용자 데미지 전달 기술

PSVR 및 콘솔 플랫폼 최적화 기술
- PSVR(SONY Playstation VR) 및 콘솔 플랫폼 개발 프로세스 노하우
- 프로파일 기반 최적화(Profile Guided Optimization, PGS) 기술
- 멀티 플랫폼 확장 기술

세계적으로 인정받은 VR 게이밍 콘텐츠 개발 능력
2016년 이후 42건 프로그램 인증 등록

① 2016년 일본 CEDEC에서 VR기술담당 디렉터가 'Mortal Blitz for PSVR'을 VR 기술 우수사례로 소개
② PSVR 최초 런칭 시, 홍보를 위해 배포되었던 데모디스크에 'Motal Blitz for PSVR' 데모버전 수록

Mortal Blitz for PSVR 주요기록
- 2017년 4월 상용화 버전 출시
- 2017년 4월 북미 다운로드 순위 1위 달성
- 2017년 5월 일본 다운로드 순위 1위 달성
- 2017년 6월 유럽 다운로드 순위 1위 달성

자체 개발 콘텐츠 확대

세계 최초 XR FPS 게임 상용화, PSVR 글로벌 다운로드 1위 기록

모탈블리츠 (2015)
MORTAL BLITZ (2015)

GENRE	FPS	PLAYER	Single Play
RELEASE	2015	DURATION	-

2015년 삼성전자와 오큘러스(메타)의 협력을 통해 **세계 최초 VR건슈팅 게임 〈모탈블리츠〉 기어VR 데모버전 출시**

2017년 SONY PSVR용 〈모탈블리츠〉가 국내 개발사 중 유일하게 PSVR 데모디스크에 수록되었으며,

이 후, **PSVR 북미, 유럽, 일본 시장에서 다운로드 1위 기록**

모탈블리츠 컴뱃아레나 (2020)
MORTAL BLITZ COMBAT ARENA (2020)

GENRE	FPS, PVP	PLAYER	1-4명
RELEASE	2020	DURATION	10~15분

2020년 모탈블리츠 IP를 활용한 **〈모탈블리츠:컴뱃아레나〉는 총 4명이 즐기는 대전형 FPS 게임**

헥사곤 형태의 맵 위에서 소지한 총기를 가지고 유리한 위치로 이동하며 상대방을 저격하며, 지형지물을 이용해

은폐, 엄폐할 수 있음. **2020년 당시, PSVR 최초 부분 유료화 시스템을 도입**

자체 개발 콘텐츠 확대

워킹 어트랙션에 특화된 멀티플레이형 XR게임 개발

모탈블리츠 포 워킹어트랙션 (2016)

MOTAL BLITZ FOR WALKING ATTRACTION (2016)

GENRE	FPS, PVP	PLAYER	3명
RELEASE	2016	DURATION	약 10~15분

〈모탈블리츠 포 워킹어트랙션〉은 워킹 어트랙션 시장을 타깃으로 개발된 게임으로 **일본의 CLUB SEGA, 중국의 JOYPOLIS 등 도심형 실내 테마파크에 설치**되어 큰 호응을 얻고 있음. 근미래를 배경으로 생체형 안드로이드와의 전투를 체험할 수 있는 콘텐츠

오퍼레이션 블랙울프 : 사막전투 (2018)

OPERATION BLACK WOLF : BATTLE OF THE DESERT (2018)

GENRE	FPS	PLAYER	3명
RELEASE	2018	DURATION	10~15분

〈오퍼레이션 블랙울프:사막전투〉는 워킹 어트랙션 시장을 타깃으로 개발된 게임으로 **최대 3명이 한 공간에서 동시에 협력 플레이할 수 있는 인질 구출 미션의 FPS VR게임**. 실제 행동이 게임에 지연없이 반영되어 멀미가 적고 향상된 몰입감을 경험할 수 있음, 롯데월드, 논산 밀리터리 테마파크 등에 유료 운영

협력 기반 콘텐츠 개발

미래 지향적 메타버스 XR 메가히트 게임 콘텐츠 개발에 주력

스트라이크 러쉬 (2024 공개예정)

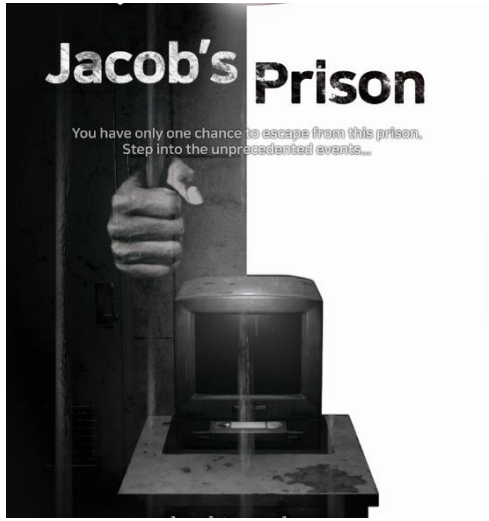
STRIKE RUSH (2024 expected release)

SKonec × Meta

앞선 게임 제작 노하우로 VR FPS 장르의 대중화를 주도한 스코넥엔터테인먼트의 차세대 대작 VR게임 〈스트라이크 러쉬〉는 K-사이버펑크 세계관과 독특한 대전 방식을 도입해 차별화된 게임 경험을 제공, 스코넥 VR게임 개발 파이프라인을 투입하여 제작 중이며, **글로벌 빅테크 기업 META에 공급 계약을 체결**하였음, 2024년 1분기 공개 예정.

협력 기반 콘텐츠 개발

다양한 플랫폼으로 즐길 수 있는 어드벤처 XR 방탈출 게임을 제작



제이콥의 감옥 (2023)
JACOB'S PRISON (2023)

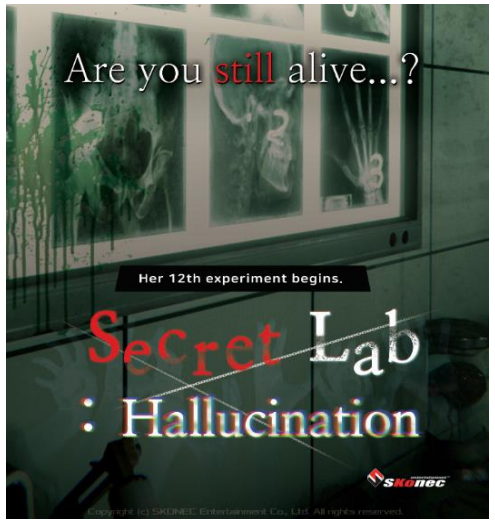
GENRE 퍼즐, 공포 PLAYER 4명
RELEASE 2023(예정) DURATION 1시간 이상

유전학 연구 박사 제이콥이 불치병을 앓고 있는 딸을 치료하고자 비밀 연구 하던 중 탄생한, 돌연변이를 피해 연구소에서 탈출하는 방 탈출 시리즈

인형의 방 (2023)
DOLLS ROOM (2023)

GENRE 퍼즐, 공포 PLAYER 4명
RELEASE 2023(예정) DURATION 1시간 이상

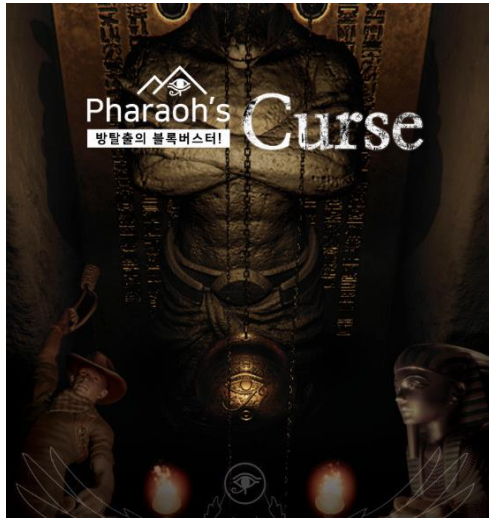
자신의 방 인형에 갇힌 에이미의 영혼, 격리된 공간에 갇힌 동료로부터 아이템을 넘겨받아 트릭을 풀고 갇힌 동료와 에이미의 영혼을 구하는 방 탈출 시리즈



비밀연구소 : 환각 (2023)
SECRET LAB:HALLUCINATION (2023)

GENRE 퍼즐, 공포 PLAYER 4명
RELEASE 2023(예정) DURATION 1시간 이상

연구원 클라라는 피실험자에게 약물을 투여해 셀에 가둔다, 약물이 몸에 퍼져 괴물로 변해버리기 전에 숨겨진 비밀을 밝히고 탈출하는 방 탈출 시리즈



파라오의 저주 (2023)
PHARAOH'S CURSE (2023)

GENRE 퍼즐, 공포 PLAYER 4명
RELEASE 2023(예정) DURATION 1시간 이상

고대유물을 찾기 위해 피라미드를 찾은 일행이 분노한 파라오가 만든 함정에 빠지게 되고, 지하부터 지상까지 피라미드 탈출 여정이 진행됨

배급 및 유통 서비스

XR게임 라인업 확대를 위한 퍼블리싱 사업전개

비즈니스 파트너 (개발사)

국내 파트너

TIM ENTERTAINMENT, Bi, DEXTER STUDIOS, VA CORP., YOU CAN STAR

글로벌 파트너

thirdverse, AMATA GAMES, HIKKY

네트워크 필요

홍보/서비스 인프라 필요

SKONEC ENTERTAINMENT

우수한 네트워킹 역량

- Meta, Pico, PS 등 플랫폼 입점 노하우 보유 및 글로벌 커뮤니케이션 용이
- VR 시장 내 상장사 브랜딩으로 확고한 포지셔닝 구축

검증된 운영 및 관리 능력

- 개발부터 플랫폼 입점까지 다수 프로젝트 경험으로 프로세스에 대한 높은 이해
- 유저 경험 분석, 매출 관리 등 게임 운영 능력 보유

VR 게임 개발 노하우

- 검증된 기술력 및 개발 전문성 보유

VR 게임 출시

마켓 플랫폼

Meta Quest, PlayStation VR, Pico, STEAM VR

- VR 게임 출시 및 유저 확보 용이
- VR 헤드셋 판매율 제고

사업 내용

게임 발굴	게임 운영 및 관리	게임 IP 사업	게임 개발사 투자
· 유망 VR 게임 발굴 · 글로벌 마켓 플랫폼 출시 지원	· 상표 신청 및 사용에 관한 계약 확인 · 유저 관리 및 이벤트 운영	· 웹 소설, 웹툰 등 엔터 사업 연계 확장 · 블록체인, NFT 등 사업 다각화	· 중소 개발사 지원 및 투자를 통한 육성 · 기술 및 인력 확보를 위한 네트워킹

XR 교육훈련 사업

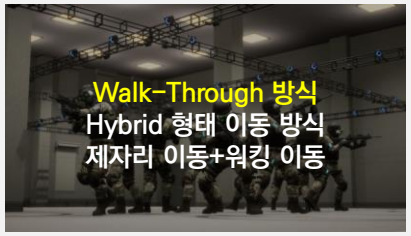
XR TRAINING BUSINESS

보유기술

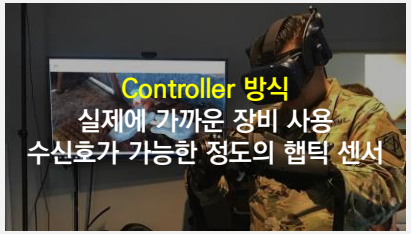
국내 유일, 다중참여 대공간 XR교육훈련 시스템 기술 보유

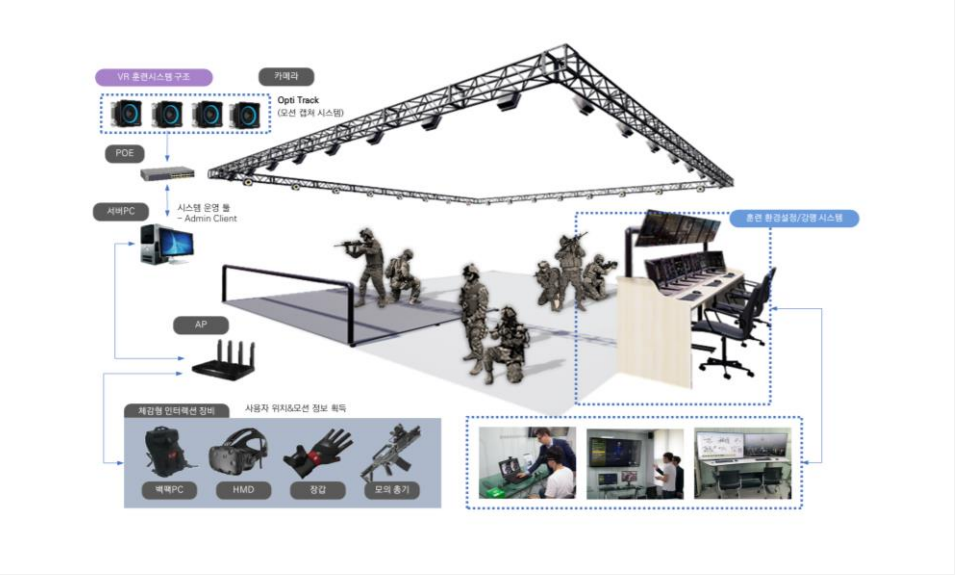
군 훈련시설, 실내형 VR 테마파크, 지자체/공공기관 교육훈련 시설 등
XR교육훈련 시스템 구축실적 다수 보유

기술 난이도	Stationary VR (i.e. 360 VR영상)	Room-Scale Single-User Service	Room-Scale Multi-User Service	Large Space Multi-User Service



+





대공간 기반 XR워크스루 기술

- 레이턴시 정합 기술
- 실제 오브젝트와 가상 오브젝트 정합
- 다중 협업 훈련 체계 (멀티플레이)
- 통합운영/강평 시스템

보유기술

국제표준기구 IEEE, 대공간 XR 플랫폼 표준화 제정추진

XR교육훈련 사업의 핵심기술, 대공간 XR워크스루 기술은
'20년 한국정보통신기술협회 국내 표준 제정 완료. '24년 미국 전기전자학회 국제 표준 제정 추진 중.

IEEE
Advancing Technology for Humanity

IEEE 2888

- LARGE SPACE : Sensor
- LARGE SPACE : Actuator
- LARGE SPACE : Digital Twin
- LARGE SPACE : Use Case

→

- 공신력 제고로 글로벌 경쟁력 강화
- 기술장벽 해소로 글로벌 진출 가속화
- 플랫폼 비즈니스 기회 창출
- 표준특허 사용에 의한 수익 창출

대공간 워크스루 XR 교육훈련 시스템 (6Dof) 플랫폼 구축

국방

화학물질

소방

치안

화생방

+ 다양한 플랫폼 확장

진 행 중

대공간 XR 워크스루

보다 넓은 실제공간을 활용한 팀 단위의 모의훈련체계 개발

체감형 다중협업 군사훈련 시뮬레이션 (2023)

HYBRID VR INTEGRATED TRAINING SYSTEM (2023)

- 해외시장을 목표로 대공간 XR 워크스루 기술이 적용된 체감형 특수부대 분대규모 군사훈련 시뮬레이션.
- **워크스루 및 콘트롤러 조종 방식 혼용**으로 대규모 전술훈련과 CQB 훈련 모두 가능
- 현존 가상훈련 공간 중 최대 규모로 **최대 8명 다중 협업 훈련 가능**
- 동작인식 카메라 및 구조물이 배치된 15M X 15M 훈련공간 조성
- 고도화된 체감화 장비를 활용하며 훈련주제 및 환경, 기후, AI 등 실시간 환경설정 지원

해군특수전전단(UDT/SEAL) 모의훈련체계 성능개선 (2024 공개예정)

NAVAL SPECIAL WARFARE SIMULATION SYSTEM (2024 expected release)

- 대공간 훈련 동작 고속 정밀 추적 기술과 가상현실 기술을 접목한 VR훈련 시스템 지원
- **국내 최대 28명 (워크스루 10명, 사령부/지휘부/저격수 등 PC접속 18명) 네트워크 동기화 기반 훈련 환경 조성**
- 사전훈련 : 가상훈련과 연동 또는 독립 운용이 가능한 PC 기반 사전훈련 시스템 지원
- 훈련통제 : 훈련 시나리오 및 훈련자 관리, 통제, 지휘 가능한 통제 시스템 지원
- 사후강평 : 훈련 종료 후, 저장된 훈련 내용의 리뷰 및 평가가 가능한 사후강평 시스템 지원

디지털 트윈 시뮬레이션

고정밀 센싱, 통신기술 결합으로 커넥티드 디지털트윈 구현

화학 물질 안전사고 XR 가상 대응 훈련 (2018)

TRAINING TO HAZARDOUS CHEMICAL SPILLS (2018)

OECD
BETTER POLICIES FOR BETTER LIVES

- 충북 오송 화학물질안전원의 XR훈련센터 콘텐츠로 **화학사고 대응 매뉴얼 기준 약 70여 개 시나리오 개발**
- 물리환경에서 염산 밸브를 잠그고, 스크러버 세트로 누출가스를 정화하는 등 제스처를 취하면 가상환경 속 디지털 트윈이 반영된 행위를 재현
- 사고 대응훈련을 위한 1인용 시스템과 다중 사용자 협업 훈련 시스템 제공
- **2018, 2019 연속 글로벌 OECD 포럼에서 스코넥 '화학사고 대응훈련 시뮬레이션'을 인용, 소개함**

지대공미사일 〈PATRIOT〉 VR 교육훈련 시스템 (2022)

PATRIOT MISSILE VR TRAINING SYSTEM (2022)

- **세계 최초 VR 기반 미사일 이동, 적재, 사격 교육훈련체계 개발**
- 한국형미사일 방어체계 〈패트리어트 미사일〉의 VR 교육훈련 시스템으로, **최대 10명 동시 훈련 수행**
- ECS Radar Training : 패트리어트 운용과 정비를 관리, ECS 내부 장치들은 통신장치 및 암호장치로 구성되며, RS와 ICC와 교신하며 전체 장비 운용
- Missile Launching Training : LS-PAC2, LS-PAC3 발사대 훈련 지원

소방, 치안 XR 교육훈련

다양한 교육훈련 여건에 대응할 수 있는 가변형 시스템 적용

화재 현장 소방 대응 실감형 시뮬레이터 훈련 (2022)

FIREFIGHTING SIMULATION SYSTEM (2022)

- 한국전자통신연구원(ETRI) 공동 연구개발 프로젝트로 산소통, 열감수트, 동작인식 센서, 햅틱 반응형 관창, 소화기 등 재현해 화재상황을 효과적으로 훈련할 수 있도록 구현
- 소방관 화재진압 훈련 뿐 만 아니라 **교육 환경에 따라 개인훈련, 협동훈련(2인), 지휘관훈련(4인), 대규모 화재진압(10인) 등 다양한 체험 옵션 구성**

현장경찰관 법 집행력 강화를 위한 실감형 훈련 〈POLICE·ONE〉 (2022)

POLICE·ONE VR TRAINING PROGRAM (2022)

- 경찰 훈련 매뉴얼 기반 VR 훈련 콘텐츠 8종 및 전체 과정을 분석, 확인할 수 있는 훈련평가 시스템, 간편한 인터랙션을 위한 음성인식 시스템 지원
- 실제, 현장 경찰 투입 시, **2인 1조 배치 상황을 콘텐츠에 반영, 동시 접속 환경 구현**
- HMD부터 터치모니터, 햅틱 장치(테이저건, 권총, 삼단봉) 등 훈련에 필요한 **모든 장비를 가방 하나에 올-인-원으로 구성해 현장 경찰이 교육센터로 이동하지 않고 근무지에서 훈련 가능**

메타버스 미래사업

METAVERSE FUTURISTIC BIZ

메타버스 아트 플랫폼

시공간의 제약없이 소통하는 메타버스 커뮤니케이션 구현

오픈월드 기반 아트 메타버스 〈 eddy:sean 〉 (2023)

OPENWORLD ART METAVERSE 〈EDDY:SEAN〉 (2023)

SKonec entertainment × print bakery

미술 대중화 브랜드 '프린트베이커리(Print Bakery)'와 공동 개발한 **오픈월드 기반 아트특화 메타버스 '에디션(eddy:sean)'**은 다양한 미술관, 갤러리, 작가 및 콜렉터의 건물로 구성되어 작가들이 입주한 건물에서 개인전 및 기획전 등 다양한 형태의 전시를 개최할 수 있음. 갤러리들은 본인의 취향을 담은 커스텀 아바타를 이용, 가상공간에서 작품을 감상하며 자유로운 소통과 경매 참여 등 가능

메디컬 테라피

실제와 유사한 가상환경으로 경험을 쌓고 숙련도 향상

#비피어리스 ‘고소공포증’ (2015)

#Befearless ‘acrophobia’ (2015)

- 삼성전자가 유럽과 중동에서 사회공포증 환자를 모집, 가상으로 동일 상황에 노출되도록 연출해 반복치료를 통해 두려움을 극복할 수 있도록 도운 사회공헌 캠페인
- **높은 절벽에 매달린 유리 엘리베이터 탑승, 헬기에서 활강, 초고층빌딩 옥상 산책 등을 VR로 경험**

#비피어리스 ‘무대공포증’ (2015)

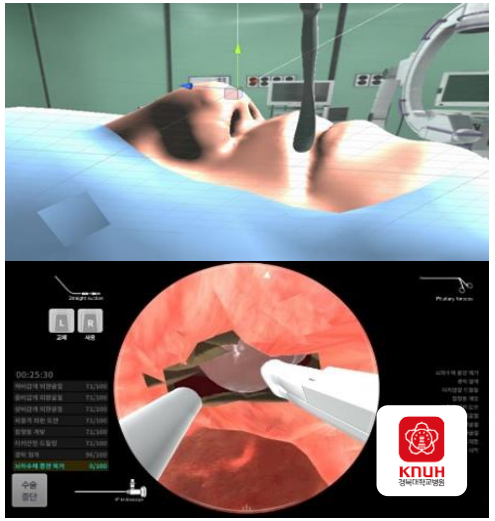
#Befearless ‘Stage Fright’ (2015)

- 삼성전자가 유럽과 중동에서 사회공포증 환자를 모집, 가상으로 동일 상황에 노출되도록 연출해 반복치료를 통해 두려움을 극복할 수 있도록 도운 사회공헌 캠페인
- **상사들과의 식사, 3대1 면접, 프로젝트 발표 등 가상의 상황을 제시해 무대공포증 경감**

정형외과 고관절수술 실습훈련 (2018)

SURGERY SIMULATION (2018)

- 실제 정형외과 인공 고관절 치환술 수술 환경과 유사하게 시뮬레이션 하여 학생들이 실제 수술과 같은 느낌을 경험할 수 있도록 지원
- 시뮬레이션에서는 실습자가 환자를 위험에 빠뜨리지 않고도 얼마든지 실수를 할 수 있어 **반복 경험을 통해 숙련도 향상 기여**



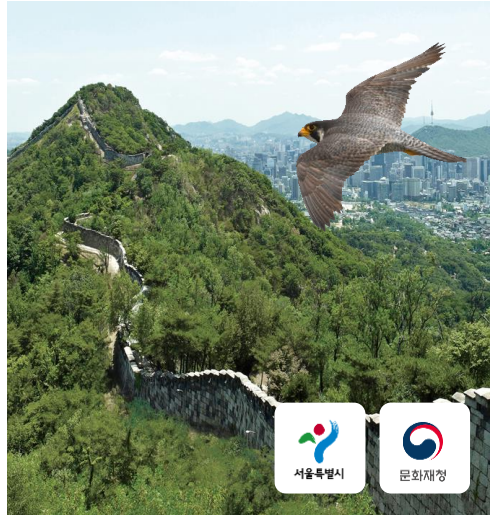
이비인후과 내시경수술 실습훈련 (2018)

SURGERY SIMULATION (2018)

- 실제 환자에게 고해상 CT를 통해 얻은 영상을 컴퓨터로 그래픽화 하여 실제 수술 장면과 거의 유사하게 연출
- 부비동염, 코종양, 두개저 질환 등 복잡하고 위험한 다양한 병변의 **현실감 높은 가상 수술 실습을 구현하여 환자 안전과 의료진 훈련에 기여**

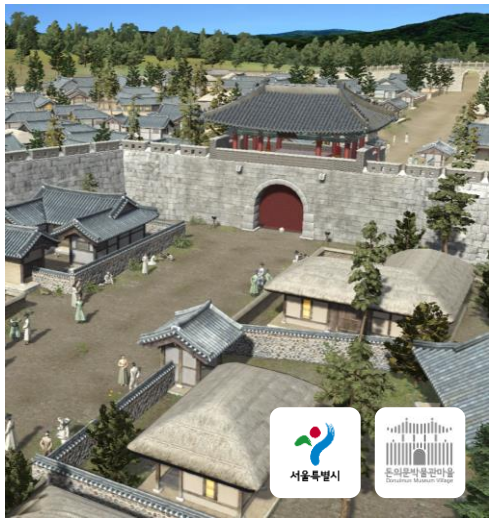
디지털 헤리티지

메타버스 콘텐츠로 과거와 조우하며 역사, 문화체험



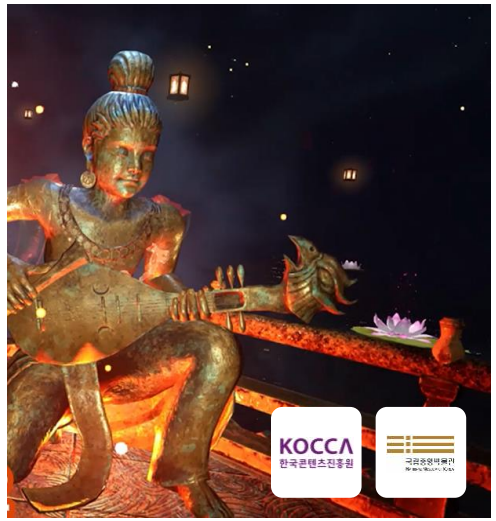
한양도성 디지털 복원 (2019)
VR HANYANGDOSEONG (2019)

- 대한민국의 옛 수도 한양을 둘러싼 자연 지세를 활용해 성벽을 쌓은 국가 보호 시설물, 한양도성은 철거와 훼손으로 현재 본래 기능을 상실
- 정부, 지자체, 기업의 다자간 민관협력 방식으로 사라진 비운의 역사를 디지털 기술을 활용해 재건하며 **한양도성의 옛 모습을 경험할 수 있는 VR 콘텐츠 구현**



돈의문(서대문) 디지털 복원 (2019)
VR DONNUIMUN (2019)

- 1915년 조선후기, 사라진 '돈의문(서대문)' 디지털 복원 프로젝트 참여
- 현재 돈의문이 있던 장소의 교통난, 보상 문제 등으로 **현실적인 복원 난제를 첨단 영상 기술을 통해 재현해 디지털 헤리티지 전승의 새로운 대안을 제시**



국립중앙박물관 실감영상관 (2020)
NMoK IMMERSIVE GALLERY (2020)

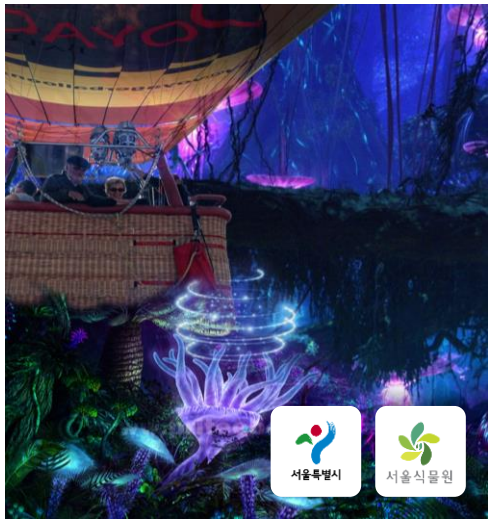
- 대한민국 대표 박물관, 국립중앙박물관에 조성된 디지털 실감 영상관 내 **우리문화유산을 소재로 한 실감콘텐츠를 제작, 구축**
- 8K 고해상도 VR로 감은사 사리장엄, 박물관 소장 고려청자 등 문화재를 테마로 한 체험형 콘텐츠 구현

군기시 디지털 복원 (2023)
VR GUNGISI RELICS (2023)

- 조선 건국과 동시에 설립돼 무기 등 군수물자 제조를 담당했던 **조선시대 관청, '군기시' 를 철거 100여 년 만에 디지털 복원, 문화관광 융복합 체험 콘텐츠 개발 수행**
- VR 기기를 활용, 군기시 전체 모습을 조망해 볼 수 있으며, 세계 최초 로켓 '신기전'을 비롯, 전통무기 가상체험 콘텐츠 구현

XR컨버전스

실감형 콘텐츠로 볼거리, 즐길거리를 보다 다채롭게



서울식물원 카카두VR (2019)
SEOUL BOTANIC PARK VR (2019)

- 서울 식물원 내 카카두 카페 내에 설치된 **가상투어형 VR 어트랙션**
- 칠흙 같이 어두운 새벽, 열기구를 타고 낯선 원시림 카카두로 떠나는 판타지 VR어드벤처
- 살아 움직이는 카카두 벽화, 숲의 특성이 반영된 정령 캐릭터, 빛나는 밤의 숲을 연출하여 판타지 경험 제공

청춘창고 VR SQUARE (2020)
VR SQUARE (2020)

- 순천에 위치한 복합문화공간 〈청춘창고〉는 1960년대 정부 미곡창고로 사용되었던 농협창고를 공사 및 개조하여 청년들의 창업 인큐베이팅 공간으로 활용
- 젊은 방문객층을 타깃으로 하여 **스코넥의 다양한 VR 타이틀을 체험할 수 있는 VR SQUARE를 조성**

통리탄탄파크 건슬레이어즈 (2021)
GUN SLAYERS (2021)

- 태백시 통리 지역의 폐광 유산을 활용한 테마파크인 '통리탄탄파크'의 메인 체험시설 〈건슬레이어즈〉는 위험에 빠진 태백을 구하는 세계관의 슈팅게임임.
- 스코넥의 FPS 게임 기술력을 적용, **플레이어가 소지한 모의 총기가 다면영상과 지연없이 연동되어 몰입도 높은 가상 경험** 가능

테스트베드 조성사업
COMPOSITION OF TESTBED

- 라이브 모션캡처, 크로마키, VR/AR 디바이스 등 콘텐츠 제작 인프라를 갖춘'테스트 베드' 조성으로 실감 콘텐츠 활성화에 기여
- 콘텐츠 창작자 양성, 창업·창직 집중 심화교육, 콘텐츠 제작과 시연이 가능한 복합 테스트베드 및 창작 스튜디오 시설을 제공

엔터테인먼트

모션베이스 시뮬레이터 연동형 콘텐츠 개발 및 서비스

FLY SHOOTING VR

VR FUTURE RIDE

퓨처 라이드는 VR 시뮬레이터의 콘텐츠 중 하나로 비행 전투 테마의 체험물입니다. 플레이어는 양숙이었던 적의 거대 전함을 제거하는 임무를 수행 하기 위해 출격하는 것으로 체험을 시작합니다 설산과 도시를 이동하며 적을 소탕하는 것으로 진행 하게 됩니다.

HORROR VR

THE ROAD OF FEAR

어두운 밤, 인적이 없는 한적한 시골길에서 버스를 기다리고 있는 여자의 시점으로 체험을 시작합니다.
험상궂은 남자가 갑자기 달려 나와 여자를 납치하고, 낡은 트럭을 몰아 좀비와 유령이 출몰하는 도로를 질주합니다.

RHYTHM VR

BEAT SABER ARCADE

사용자가 음악에 맞추어 내려오는 노트를 컨트롤러를 사용하여 칼처럼 베어내는 형태의 리듬게임, 음악과 함께 다양한 퍼포먼스와 점수 경쟁 등 재미요소를 얻을 수 있는 VR 아케이드 게임입니다.

RACING VR

OVERTAKE VR

도로 위 신나는 레이싱으로 질주하라!
다양한 맵과 테마로 게임 체험 중 볼거리를 제공하며 물리 스티어링 휠과 페달을 연동해 짜릿한 속도감으로 최상의 몰입도를 구현합니다.

VR 4D RIDE

NO-LIMITS 2

롤러코스터의 스릴을 경험할 수 있는 VR시뮬레이션입니다. 사실적인 그래픽과 속도감을 구현하여 실제 존재하는 롤러코스터를 타는 것과 유사한 경험을 제공하며, 롤러코스터를 체험자가 원하는 사양에 맞춰 제작할 수 있습니다.

ARCADE VR

JUICY PANG PANG

어린이부터 어른까지 즐길 수 있는 카툰 타입의 2인 인터랙티브 슈팅게임인 '쥬시팡팡'은 높은 점수를 얻기 위해 가능한 많은 과일을 쏘거나 터트리는 것이 목표입니다. 1인 또는 2인 플레이가 가능하며 2인 플레이 시, 플레이어 서로 경쟁하는 방식으로 플레이할 수 있습니다.

ADVENTURE VR

VR BUNGEE JUMP

번지 점프 체험을 위한 공간 기반형 콘텐츠 입니다.
VR 장비와 기구를 착용하고 3.5m 높이에서 뛰어내리면 실제 번지 점프를 하는 듯한 짜릿한 중력 가속도를 그대로 느끼실 수 있습니다.
.

ROOM ESCAPE VR

ALTAR OF SUN

'TRAP OF MAYAN, ALTAR OF SUN'은 스코넥의 방탈출 VR시리즈의 연작으로 두 탐험가가 고대 마야 유적에 숨겨진 '알터의 피'를 찾는 과정에 숨겨진 장소를 찾지 못하고, 제단을 찾던 사람들이 모두 실종되는 상황에 빠져 이를 탈출하기 위한 미션을 수행하는 스토리입니다.

VR 4D RIDE

MAGIC CARPET RIDE

마치 양탄자에 올라타 도시 위를 나는 것 처럼, 보드 모양의 탑승형 시뮬레이터에 앉아 신밧드와 램프를 찾고 피노키오와 마을을 탐험하고, 피터팬과 팅커벨을 구하는 체감형 VR 어드벤처입니다.

VR 4D RIDE

WALL OF CHINA

로켓에 의해 움직이는 인력거에 탑승해 세계에서 가장 유명한 불가사의 "만리장성"을 라이딩 합니다.

MISSION
조직의 존재이유, 목적

No.1 WORLD-LEADING XR METAVERSE
글로벌 미래지향적 메타버스 XR 콘텐츠 기업

VISION
조직이 지향하는 미래

Connecting the Real to Meta-World
현실과 가상을 잇는 "메타버스 XR 콘텐츠"로 환상적인 여행!

CORE SKILLS
핵심 기술

메타버스 XR 콘텐츠 개발기술

- 가상현실 제어 (VR CONTROL)
- 3D 휴먼팩터 (3D HUMAN FACTOR)
- 모킹 트래킹 (MOTION TRACKING)
- 디지털 트윈 (DIGITAL TWIN)
- 블록체인 (BLOCK CHAIN)
- AI머신러닝 (AI MACHINE LEARNING)

TASKS
전략 실행을 위한 심화 추진 방안

메타버스 XR 게임기술	XR 교육·훈련기술	메타버스 미래기술
컨슈머 XR 게임 (CONSUMER VR GAME)	전술 훈련 (TACTICAL TRAINING)	메디컬 테라피 (MEDICAL THERAPY)
워킹 어트랙션 (WALKING ATTRACTION)	재난 안전 교육 (DISASTER SAFETY)	디지털 헤리티지 (DIGITAL HERITAGE)

CORE VALUES
비전/미션 달성을 위해 지켜야할 핵심가치

S Sincerity 진정성
기업의 진심을 담아 고객과 사회에 긍정적 영향을 주는 서비스 구현

K Knowledge 전문지식
자기계발을 바탕으로 업무 시, 최적의 방안을 제시하고 실행

O Openness 열린 마음
구성원의 다양성을 존중하며 기업의 동력으로써 역량 발현을 고취

N Newness 새로움
미래를 준비하고 업의 경계를 넘어 새로움을 지향하며 실천함

E Enjoyment 즐거움
참신한 발상을 갖고 끊임없는 즐거움을 창출하기 위한 콘텐츠 개발

C Change Initiative 변화 주도
끊임없이 변화와 혁신을 추구하며, 글로벌 시장을 리드하며 변화를 주도

글로벌 XR 게이밍 콘텐츠 시장 예상 연간 성장률(CAGR) 30.5%
메이저 게임社 VR게임 투자 개발 확대 등
첨단 엔터테인먼트 분야 소비수요 증가로 고속 성장 기대

2023년 부터 전년대비 31.5% 급성장세로 전환.
META, ByteDance 등 기존 선두기업과 함께 SONY, APPLE 헤드셋
출시로 **향후 연간 30% 이상 성장 지속 예상**

메타퀘스트 스토어 APP. 판매 현황

메타퀘스트 스토어 출시
게임 어플리케이션 수

OVER
400

5백만 달러 이상
매출 달성 앱 수

55

1천만 달러 이상
매출 달성 앱 수

33

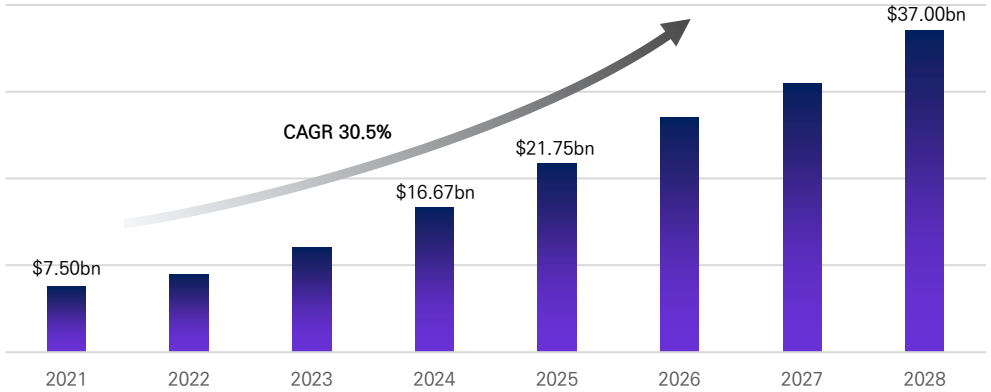
2023년 출시 예정 주요 VR 헤드셋

META QUEST 3
(Expectation)

SONY PSVR 2

APPLE REALITY PRO
(Expectation)

글로벌 VR 게이밍 콘텐츠 시장 (2023 ~ 2027)



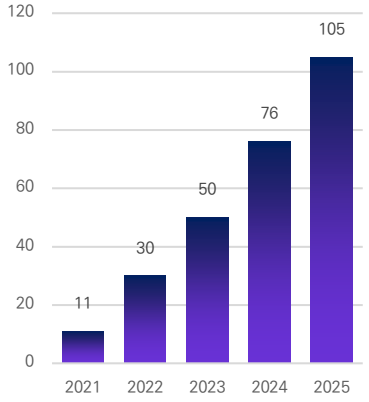
▲ 자료 : Vantage Market Research, 2022.12.

VR HMD 기기 브랜드 별 시장 점유율 / XR헤드셋 보급 전망

UNIT : 1,000 (EA)

PARTS	~2022	2022	2023	2024	2025
META	16,990	7,000	8,000	10,000	12,000
SONY		-	3,000	5,000	7,000
HTC		1,000	1,200	1,500	2,000
BYTEDANCE		650	1,500	3,000	5,000
APPLE			2,000	4,000	6,000
SAMSUNG			1,000	3,000	5,000
TOTAL	-	8,650	16,700	26,500	37,000
	16,990	25,640	42,340	68,840	105,840

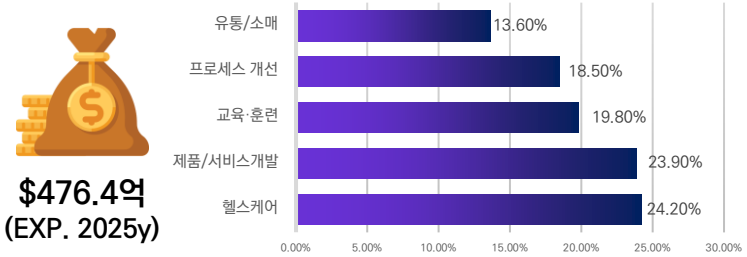
▲ 자료 : SKONEC Entertainment Research, 2022



▲ 자료 : Counterpoint Research, 2021

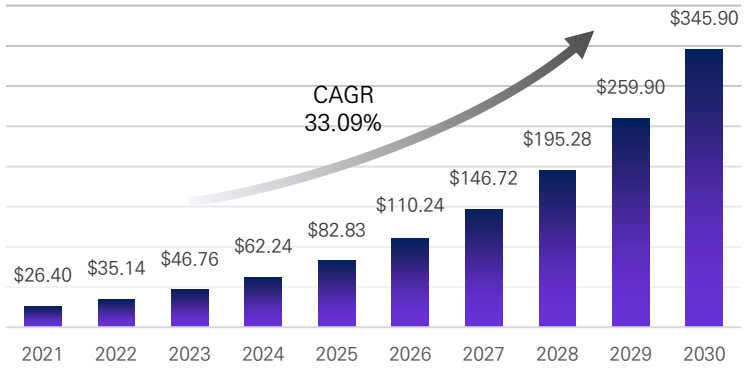
XR연관산업이 창출할 GDP 규모는 2025년 4764억 달러(약658조)로 전망
5G기술 고도화로 분산처리기술 적용 다양한 인터랙션 데이터 및 물리 디바이스 연동
용이해 짐, **XR 실감형 콘텐츠 제작 환경 급속도로 발전**

글로벌 XR 연관산업 분야 규모



▲ 자료 : PwC(PricewaterhouseCoopers), 2019

글로벌 XR 시장 규모 ('21 to '30, USD BILLION)

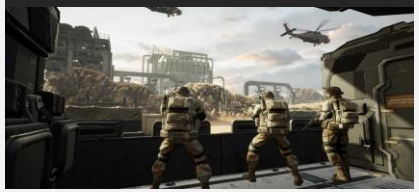


▲ 자료 : Precedence Research, 2022. 11.

4차 산업 핵심기술로 XR 교육·훈련 분야에 대한 수요 확산,
반복 훈련에 한계가 있거나 안전하지 않은 장소에서 일하는 근무자들에게
가상 세계에서 교육할 수 있는 방법을 제공할 것으로 전망

XR 기반 교육·훈련 적용 산업

국방 전술작전 교육·훈련



- 훈련비용과 위험요소 경감 등의 장점으로 인해 군 XR 기술도입이 글로벌 트렌드로 자리매김
- 잠수함, 전투기 등 고가의 장비에 교육·훈련 비용도 높은 분야로 XR 교육·훈련 수요 높음

소방 화재진압 교육·훈련

- 건축물의 대형화, 고층화, 지하화, 밀집화 심화
- 2022년 경기 평택 물류창고 화재로 소방관 3명 순직하는 등, 화마로 인한 수난이 지속되어 상시 훈련 필요

화학사고 대응 안전훈련

- 화학사고 및 화학테러 등의 실경험이 어려워 효율적 교육과 대응요원 육성에 어려움
- 2022년 여천 NCC 화학공장서 폭발로 8명 사상자 발생, 대응관리체계에 대한 상시 교육 필요

항공 정비 교육·훈련

- 전세계 항공 MRO 시장은 '18년 약 774억 달러에서 '28년 1,147억 달러로 성장 전망
- 정비 콘텐츠 비용이 높고, 공간적 제약이 존재하기 때문에 가상 공간을 통한 교육 훈련 수요 존재

CNC(공작기계) 교육·훈련

- 전세계 CNC 시장은 '18년 약 835억 6천만 달러에서 '26년 1,288억 6천만 달러로 성장 전망
- 매년 사고로 인한 부상이 많아 제조업 사망사고 10대 작업으로 분류되는 등 적용 수요 높음

용접 교육·훈련

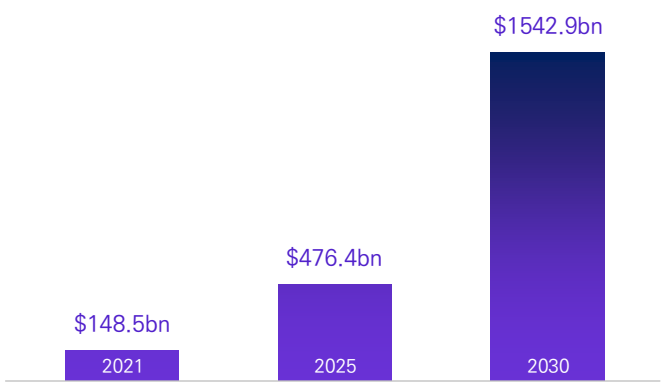
- 전세계 용접시장은 '16년 2천억 달러에서 '21년 3천 63억 달러로 성장 전망
- 용접 상황의 위험 요인이 다양하고, 스마트 공장 등 공정변화에 따른 위험요인이 높아 교육 수요 증가

▲ 자료 : 가상·증강현실(XR)을 활용한 교육·훈련분야 용도 분석
정보통신산업진흥원(NIPA), 2020. 12.

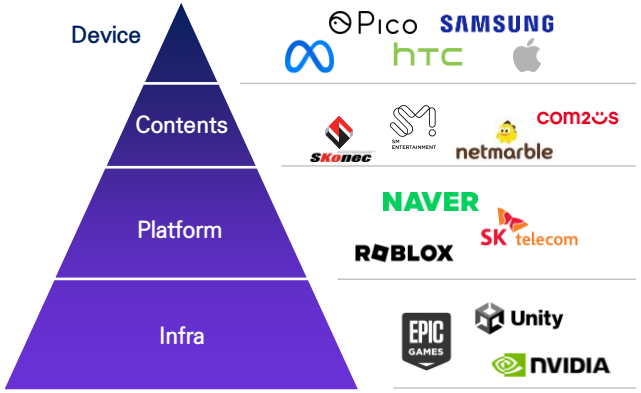
메타버스는 콘텐츠 기반의 시장 형성이 주를 이루고 있으나 향후 미디어 기술과 XR 등 다양한 산업과 접목되어 산업이 확장될 것으로 예상

글로벌 권역별로는 아시아·태평양 시장의 성장성이 가장 높으며, 2025년에는 아시아·태평양과 북아메리카 시장이 큰 부분을 차지할 전망

글로벌 메타버스 시장규모, 관련 기업 동향



▲ 자료 : PwC(PricewaterhouseCoopers), 2019



▲ 자료 : 교보증권 리서치센터 인용, 2021

▲ McKinsey & Company, 2022

맥킨지 보고서 〈메타버스의 가치 창출, 2022〉

맥킨지&컴퍼니는 메타버스 분야가 거대한 시장이 되어 가고 있다는 내용의 보고서 '메타버스의 가치 창출'을 발표
메타버스 시장은 2030년이 되면 최대 5조 달러까지 성장할 잠재력을 가지고 있으며, 전자상거래(2조 6,000억달러)가 가상 학습(2,700억 달러), 광고(2,060억 달러), 게임(1,250억 달러) 산업을 제치고 세계 경제를 구성하는 가장 거대한 분야라고 평가

$120bn+	95%	31%	〉15%
2022년 까지 메타버스 산업에 1,200억 달러 이상의 투자 유입	메타버스가 5~10년 이내에 소속 산업에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상	메타버스가 소속 산업 내 운영 방식을 근본적으로 바꿀 것으로 예상	향후 5년 내 기업 수익의 15%가 메타버스 플랫폼에서 발생할 것으로 예상

Production Results (1/6)

CONSOLE

SEQ.	YEAR	NAME OF TITLE	PLATFORM	ETC
1	2002	사이바리아 PSYVARIAR PS2용	소니 플레이스테이션2용	슈팅게임
2	2004	사이바리아 2(PSYVARIAR-2) 드림궤스트용	드림캐스트 용	FULL 3D 슈팅게임 (트림궤스트용)
3	2004	사이바리아 2(PSYVARIAR-2) PS2용	소니 플레이스테이션2용	FULL 3D 슈팅게임 (PS2용)
4	2004	사이바리아 2(PSYVARIAR-2) X-BOX용	X-BOX용	FULL 3D 슈팅게임 (X-BOX용)
5	2005	호무라(HOMURA)PS2용 발매	소니 플레이스테이션2용	유럽,일본,한국 출시
6	2006	NDS 휴대용 게임 '동화퍼즐' 출시	Nintendo NDS	
7	2006	NDS소프트'다이노킹배틀' 발매	Nintendo NDS	
8	2007	NDS'스도쿠１００００문' 발매	Nintendo NDS	
9	2007	DS소프트 "터치RO퍼즐","머리가 좋아지는 스도쿠 10000문" 한국 발매	Nintendo NDS	
10	2007	DS소프트'픽토이미지DS' 발매	Nintendo NDS	유럽,북미,일본,한국 출시
11	2007	NDS'세계의장기' 개발	Nintendo NDS	
12	2008	NDS'호러퍼즐 여고생 도망치다! ' 개발	Nintendo NDS	
13	2008	NDS'토네이도' 개발	Nintendo NDS	
14	2008	NDS'케키카라난프레 2500문' 개발	Nintendo NDS	
15	2008	NDS용 'DS 비타민 위대한 밥상' 개발((日本 NINTENDO본사 2nd)	Nintendo NDS	
16	2008	NDS용 '하루 10분 약점극복 +200 토익DS' 국내 발매(NOK 유통협약)	Nintendo NDS	
17	2009	NDS용 '마법천자문 DS' 개발(日本 NINTENDO본사 2nd)	Nintendo NDS	
18	2009	NDS용 '겨울연가 DS' 일본 발매	Nintendo NDS	
19	2010	DSi 웨어용 '전국민개념탑재프로젝트 눈치백단.DS' 개발	Nintendo NDS	
20	2010	DSi 웨어용 '뉴에이스 터치! 영한/한영사전' 국내 발매(日本 NINTENDO본사 2nd)	Nintendo NDS	
21	2011	NDS용 '마법천자문 DS 2' 국내 발매(日本 NINTENDO본사 2nd)	Nintendo NDS	
22	2013	Wii용 '케이팝 댄스 페스티벌' 국내 발매(국내 최초 Wii 용 GAME SOFTWARE)	Nintendo Wii	
23	2014	오사와리 탐정 오자와리나 나메코 리등 3DS 개발	Nintendo 3DS	

Production Results (2/6)

Mobile APP.

SEQ.	YEAR	NAME OF TITLE	PLATFORM	ETC
1	2002	일본 J-PHONE용 모바일 게임 'Chiki-Chiki Chikin' 개발	모바일	일본 J-PHONE용
2	2002	일본 J-PHONE용 모바일 게임게임 'Hoookey' 개발 및 상용화 서비스	모바일	일본 J-PHONE용
3	2002	일본 KDDI용 모바일 게임 'Chiki-Chiki Chikin' 개발	모바일	일본 KDDI용
4	2003	해외 모바일용 게임 6개 타이틀 개발 완료(Motorola用 3종, J-Phone用 2종, KDDI用 1종)	모바일	
5	2003	J-Phone용 모바일 게임 'Power Ball' 스포츠 야구게임 개발	모바일	일본 J-PHONE용
6	2003	SKT 모바일 게임 "파워 핑퐁" 상용화 서비스 개시	모바일	국내 SKT용
7	2004	모바일 게임 '파워 캐논' 슈팅게임 개발	모바일	SKT, KTF 용
8	2004	모바일 게임 '오델로의 전설' 퍼즐게임 개발	모바일	SKT, KTF 용
9	2004	모바일 게임'에어하키' 스포츠게임 개발	모바일	국내 SKT용
10	2004	KTF 모바일 게임 '파워하키', '파워핑퐁', '병아리 구출하기' 개발	모바일	국내 KTF용
11	2004	KTF 모바일 게임 '파워 캐논' 상용화 서비스 개시	모바일	국내 KTF용
12	2004	"MBC 브레인 서바이버" 공중파 연동 모바일 컨텐츠 개발완료 (SKT,KTF,LGT)	모바일	생방송 시청자 참여 앱
13	2004	모바일 게임'탁구의 달인' 스포츠 개발	모바일	LGT용
14	2005	MBC 대하드라마 '영웅시대' SKT 상용화 서비스	모바일	국내SKT용
15	2005	모바일 게임'윈드사커' 스포츠 개발	모바일	LGT용
16	2005	모바일 게임'돌려라 꿈틀꿈틀' 퍼즐게임 개발	모바일	LGT,SKT용
17	2005	모바일 게임'인간대포' 슈팅게임 개발	모바일	LGT용
18	2005	두더지 레볼루션 (DooDozi Revolution)	모바일	국내SKT용
19	2005	일본 KDDDI 모바일 게임 퍼블리싱 32개 타이틀	모바일	KDDI퍼블리싱
20	2006	모바일 게임 '무대리 맞고' 개발완료	모바일	SKT, KTF용
21	2009	iNavi용 '하루 10분 차안에서 토익 게임팩' 국내 발매(팅크웨어)	모바일	
22	2009	KT SoIP 스타일 폰 '식단조리법 콘텐츠' 서비스 개발(KT 중앙연구소)	모바일	
23	2012	스마트폰 '터치팝(Touch POP) 리듬액션 게임 서비스	모바일	
24	2014	스마트폰 '보글보글 FOR KAKAO' 퍼즐 게임 출시	모바일	
25	2015	스마트폰 '퍼즐버블' 서비스	모바일	
26	2015	스마트폰 게임 '츄츄히어로즈' RPG 게임 개발 서비스	모바일	
27	2016	CJ E&M VR 런처 앱 개발	모바일	
28	2016	스마트폰 게임 '영웅의 전설' 방치형 게임 개발 서비스	모바일	

Production Results (3/6)

ARCADE

SEQ.	YEAR	NAME OF TITLE	PLATFORM	ETC
1	2003	사이바리아 2(PSYVARIAR-2) 아케이드용	아케이드	FULL 3D 슈팅게임 (나오미보드용)
2	2005	호무라(Homura) 아케이드용 출시	아케이드	
3	2006	식신의성 3 아케이드용 개발 및 상용서비스	아케이드	
4	2006	AWP '리치카니발' 개발완료	아케이드	
5	2006	AWP '갤럭시배틀' 개발완료	아케이드	
6	2011	Arcade용 '오퍼레이션 고스트' 북미/ 유럽 발매(SEGA)	아케이드	일본,북미,유럽,동남아,중국 출시
7	2013	아케이드 건슈팅 게임 '테라토마'(TERATOMA) 개발	아케이드	중국,북미,유럽,동남아 출시(14년7월)

PC ONLINE

SEQ.	YEAR	NAME OF TITLE	PLATFORM	ETC
1	2011	온라인게임'군웅 온라인' OBT 서비스, 정식서비스 2011년 11월	PC온라인	
2	2014	온라인게임'대명 온라인' OBT 서비스	PC온라인	

EDITOR/ENGINE

SEQ.	YEAR	NAME OF TITLE	PLATFORM	ETC
1	2003	3차원 월드 맵 에디터 V1.0 (3D WORLD MAP EDITOR V1.0)	에디터/엔진	맵 배경제작 에디터
2	2003	SMPL (Skonec Multi Platform Lobrary)	에디터/엔진	
3	2003	SMPL (Skonec Multi Platform Lobrary)_드림궤스트 부문	에디터/엔진	
4	2004	멀티플랫폼 라이브러리 SMPL 개발 PS2 부문 개발 완료	에디터/엔진	
5	2007	SMPL 닌텐도 DS부문 (SkoCell)개발	에디터/엔진	SMPL
6	2008	닌텐도 DS용 오리가미 엔진 개발	에디터/엔진	
7	2012	유저 인터페이스 애니메이션 툴 개발	에디터/엔진	UI 에니메이션 툴
8	2014	체감형콘텐츠 디바이스 7종 통합에뮬레이터 시스템 개발	에디터/엔진	체감형 디바이스 7종 통합에뮬레이터
9	2014	헤드마운트 디스플레이용 헤드 트래킹 바 개발(VR 연동)	에디터/엔진	모탈블리츠 VR연동 시스템

Production Results (4/6)

VR/XR (1/3)

SEQ.	YEAR	NAME OF TITLE	PLATFORM	ETC
1	2015	Mortal Blitz VR(모탈블리츠VR)	VR/XR	기어VR용 슈팅 게임
2	2015	코카콜라-환타 VR 개발	VR/XR	
3	2015	아이돌 유니버스 VR 개발 'IDOL Universe VR'	VR/XR	인터랙션 VR 콘텐츠
4	2015	의료용 VR Befearless 시즌1 치료 콘텐츠(고소공포증)	VR/XR	기어VR용
5	2015	삼성 겔럭시 S6 VR홍보용 콘텐츠 개발 (제일기획)	VR/XR	
6	2015	삼성물산 건설VR BIM 콘텐츠 개발	VR/XR	
7	2015	LG전자 HE스마트폰 R1 VR 런처 시스템 개발	VR/XR	
8	2016	삼성물산 '에버랜드 호러메이즈 VR' 콘텐츠 개발	VR/XR	
9	2016	삼성전자 ' VR Commerce 플랫폼 및 VR 쇼핑몰 APP'개발	VR/XR	
10	2016	의료용 VR Befearless 시즌2 치료 콘텐츠(무대공포증)	VR/XR	기어VR용
11	2016	Mortal Blitz PSVR(모탈블리츠 PSVR)	VR/XR	SONY PSVR용
12	2016	모탈블리츠 워킹 어트랙션(Mortal Blitz for Walking Attraction)	VR/XR	워킹어트랙션
13	2017	VR Future Ride Mortal Blitz	VR/XR	시뮬레이터용
14	2017	공포의 도로(Road of Fear)	VR/XR	시뮬레이터용
15	2018	의료용 인공고관절치환술 수술 훈련 VR 프로그램	VR/XR	수술장비 연동
16	2018	의료용 이비인후과.신경외과 협진 내시경 수술 훈련 VR , AR 프로그램	VR/XR	수술장비 연동
17	2018	THE DOOR PSVR(더 도어)	VR/XR	PSVR용 게임
18	2018	화학물질유출 안전사고 가상현실 모의훈련 VR _ 염산 사고	VR/XR	워킹어트랙션
19	2018	화학물질유출 안전사고 가상현실 모의훈련 VR _ 불산 사고	VR/XR	워킹어트랙션
20	2018	BeatSaver Arcade(비트세이버 아케이드)	VR/XR	아케이드용
21	2018	쥬시팡팡(HAMMER PANGPANG)	VR/XR	아케이드용
22	2018	Battle Arena In Mortal Blitz (배틀아레나 인 모탈블리츠)	VR/XR	워킹어트랙션
23	2018	Operation Blackwolf(오퍼레이션 블랙울프)	VR/XR	워킹어트랙션
24	2018	THE DOOR EP1 : Prison (더 도어 에피소드 1 : 감옥)	VR/XR	방탈출
25	2019	신과함께	VR/XR	방탈출
26	2019	태양의 제단 (Altar of Sun)	VR/XR	방탈출
27	2019	제이콥의 감옥 (Jacob's Prison)	VR/XR	방탈출

Production Results (5/6)

VR/XR (2/3)

SEQ.	YEAR	NAME OF TITLE	PLATFORM	ETC
28	2019	화학물질유출 안전사고 가상현실 모의훈련 VR _ 염소 사고	VR/XR	워킹어트랙션
29	2019	VR PARTY ROOM(다함께 파티룸 VR)	VR/XR	VR게임 런처 시스템
30	2019	인형의방 (Dolls Room)	VR/XR	방탈출
31	2019	돈의문 디지털 복원 프로젝트 AR. VR	VR/XR	
32	2019	파라오의 저주 (Pharaoh's Curse)	VR/XR	방탈출
33	2019	서울식물원 카카두(Kakadu) VR여행	VR/XR	서울 식물원
34	2020	순천만국가정원 문화관광 체험형 VR _ 애드벌룬	VR/XR	시뮬레이터 연동 영상콘텐츠
35	2020	순천만국가정원 문화관광 체험형 VR _ 흑두루미	VR/XR	영상콘텐츠
36	2020	비밀연구실:환각 (Secret Lab: Hallucination)	VR/XR	방탈출
37	2020	더테러: 특수수사대CSI (The Terror: Speical Investigative Team CSI)	VR/XR	방탈출
38	2020	갤럭시 브레이브스 (Galaxy Braves)	VR/XR	
39	2020	모탈 블리츠 : 컴뱃 아레나 (Mortal Blitz : Combat Arena)	VR/XR	PSVR용 게임
40	2020	신들의 방 (Gods of Olympus)	VR/XR	방탈출
41	2021	화학물질유출 안전사고 가상현실 모의훈련 VR _ 화학 테러	VR/XR	워킹어트랙션
42	2021	(치안)현장 경찰관 가상훈련 프로그램 _ 정신질환자응급조치	VR/XR	이동형장비 탑제VR
43	2021	(치안)현장 경찰관 가상훈련 프로그램 _ 주점흉기난동대응	VR/XR	이동형장비 탑제VR
44	2021	(치안)현장 경찰관 가상훈련 프로그램 _ 치매노인보호조치	VR/XR	이동형장비 탑제VR
45	2021	(치안)현장 경찰관 가상훈련 프로그램 _ 집단폭력대응	VR/XR	이동형장비 탑제VR
46	2021	(국방)방공미사일 〈PATRIOT〉 VR 교육훈련 시스템	VR/XR	
47	2022	화학물질유출 안전사고 가상현실 모의훈련 VR _ 어린이 대피체험	VR/XR	워킹어트랙션
48	2022	화학물질유출 안전사고 가상현실 모의훈련 VR _ 암모니아 사고	VR/XR	워킹어트랙션
49	2022	(소방)화재현장 훈련 실감 VR 시뮬레이터 _ 1인용	VR/XR	
50	2022	(소방)화재현장 훈련 실감 VR 시뮬레이터 _ 다인용	VR/XR	
51	2022	(치안)현장 경찰관 가상훈련 프로그램 _ 가정폭력조치	VR/XR	이동형장비 탑제VR
52	2022	(치안)현장 경찰관 가상훈련 프로그램 _ 실감형 데이트폭력조치	VR/XR	이동형장비 탑제VR
53	2022	(치안)현장 경찰관 가상훈련 프로그램 _ 실감형 스토킹피해대응	VR/XR	이동형장비 탑제VR
54	2022	(치안)현장 경찰관 가상훈련 프로그램 _ 아동학대조치	VR/XR	이동형장비 탑제VR

Production Results (6/6)

VR/XR (3/3)

SEQ.	YEAR	NAME OF TITLE	PLATFORM	ETC
55	2023	(해특단)해군 특수전전단 모의훈련체계 성능개선	VR/XR	
56	2023	(국방)체감형 다중 협업 군사훈련 시뮬레이션	VR/XR	
57	2023	(화학안전)화학물질유출 안전사고 가상현실 모의훈련	VR/XR	
58	2023	조선시대 군수물자 제조 관청 '군기시' 디지털 복원	VR/XR	우미희망재단

Facility/hardware construction (시설/하드웨어구축)

SEQ.	YEAR	NAME OF TITLE	PLATFORM	ETC
1	2021	키즈 전용 친환경 VR 시뮬레이터 체험존 제작 및 설치 용역	시설/하드웨어구축	
2	2021	애니메이션박물관(토이로봇관) 실감기술과 연계한 체험존 구축	시설/하드웨어구축	강원정보문화진흥원
3	2020	함평 엑스포공원 야간경관 조성사업 (VR 체험장)	시설/하드웨어구축	
4	2020	태백 슬로우레스토랑 조성사업 (인터랙티브 미디어)	시설/하드웨어구축	
5	2020	화학사고 예방·대응 증강현실(AR) ·가상현실(VR) 훈련 장비 도입	시설/하드웨어구축	화학물질안전원
6	2020	충남 VR/AR 제작 거점센터 시스템(장비) 구축 사업	시설/하드웨어구축	충남콘텐츠진흥원
7	2020	경기 VR/AR 제작 거점센터 시스템(장비) 구축 사업	시설/하드웨어구축	경기콘텐츠 진흥원
8	2020	강원 VR/AR 제작 거점센터 시스템(장비) 구축 사업	시설/하드웨어구축	강원정보문화산업진흥원
9	2020	인천 VR/AR 제작 거점센터 시스템(장비) 구축 사업	시설/하드웨어구축	ITP
10	2019	청춘창고 VR 체험존 콘텐츠 개발 및 구축사업 용역	시설/하드웨어구축	
11	2019	서울식물원 AR·VR 콘텐츠 개발 및 체험존 구축 용역	시설/하드웨어구축	서울주택도시공사
12	2019	고성군 군장병 휴식공간 실감형 VR 시뮬레이터 공급	시설/하드웨어구축	
13	2019	인제군 군장병 휴식공간 실감형 VR 시뮬레이터 공급	시설/하드웨어구축	
14	2018	글로벌 허브센터 입주기업을 위한 테스트베드 공간 구축	시설/하드웨어구축	한국콘텐츠진흥원
15	2018	의정부 VR스퀘어 스코넥 구축	시설/하드웨어구축	
16	2018	일산 VR스퀘어 스코넥 구축	시설/하드웨어구축	
17	2018	홍대 VR스퀘어 스코넥 구축	시설/하드웨어구축	

PR Film

VR GAME

- MORTAL BLITZ https://bit.ly/3L3yegx
- MORTAL BLITZ COMBAT ARENA for PSVR https://bit.ly/39el8yT
- MORTAL BLITZ COMBAT ARENA trailer https://bit.ly/3whEonY

UNTACT CONTENTS

- V-Tuber 초이 https://bit.ly/3FL1p75
- 온라인기자간담회 (ft 슈블) https://bit.ly/3stFhsk

VR E-SPORTS

- 온게임넷 겜돌림픽 https://bit.ly/32GliL9
- GDF2018 https://bit.ly/3fQfuT2

CONVERGENCE PJTS.

- 돈의문 디지털 복원 프로젝트 https://www.youtube.com/watch?v=F2DqskrGDhQ&t=366s
- 화학물질안전원 화학사고 대응훈련 https://www.youtube.com/watch?v=CURj5mNIXTw
- 클로드모네 미디어아트 전시 https://www.youtube.com/watch?v=AWAGqFVrnsQ
- 실내 전기화재 대응 소방훈련 https://www.youtube.com/watch?v=88zS9KGi1Yk
- 서울식물원 카카두카페 VR체험 https://www.youtube.com/watch?v=VAPih8z86c4&t=23s
- 이비인후과 내시경 수술 실습훈련 https://www.youtube.com/watch?v=0qo_t1k7FrU
- 삼성전자 갤럭시 SHOOT-OUT VR (축구체험) https://www.youtube.com/watch?v=MhealbbjidU
- 삼성전자 GEAR VR #Befearless 캠페인 https://www.youtube.com/watch?v=jeS6zolzRa0
- 정형외과 고관절 치환 수술 실습훈련 https://www.youtube.com/watch?v=BITn4W2s5hc
- 국립중앙박물관 실감영상관 VR체험 https://youtu.be/e9iFjftSIX8
- 순천만 국가정원 VR체험 https://youtu.be/nDV5C8g6_CE

VR LBE ATTRACTION

- 방탈출 VR https://youtu.be/pu6hXnxTwms
- MORTAL BLITZ Walking Attraction https://youtu.be/3hqAlbF3lbI
- Operation Black Wolf : Battle of the Desert https://www.youtube.com/watch?v=liTLy6ON8TI
- MORTAL BLITZ Battle Arena https://www.youtube.com/watch?v=8ggv3IESNng
- Beat Saber Arcade https://youtu.be/L93zknLtnYw
- Hammer Pang Pang https://studio.youtube.com/video/jRBwE3belwU/edit/basic
- Magic Carpet Ride https://www.youtube.com/watch?v=3IclCBZi8oY
- Horror Road https://bit.ly/2ON5AFH
- MORTAL BLITZ Future Ride https://www.youtube.com/watch?v=qr1HGhHA9u0
- Overtake https://bit.ly/2CqXUGT
- VR 파티룸 https://bit.ly/3hldxyj
- White Day https://www.youtube.com/watch?v=3mHHaKMufW0
- Great Wall of China https://bit.ly/2CYLcPy
- Roller coaster (No Limits 2) https://bit.ly/30Dtk4V
- Stereolife eMotion https://bit.ly/39hYoe6
- Bungee Jump https://bit.ly/32GWRwV
- Hot-Air Balloon Ride https://www.youtube.com/watch?v=AvGzNgMEfek
- DIDIM 발달장애인 시연 콘텐츠 https://www.youtube.com/watch?v=p8VmzUIOykE

VR SQUARE

- VR Square (서울 홍대입구점) https://www.youtube.com/watch?v=H85kEb6CQ6I
- VR Square (순천 청춘창고점) https://youtu.be/zEFM8QeDTfE

SKONEC ENTERTAINMENT is developing new services utilizing core technologies of the 4th Industrial Revolution-5G, VR, and XR to meet the growing demand for new education, broadcasting, and performance services in the un-tact era, bringing people together anytime and anywhere.

Contact Us

t +82-2-458-3742

f +82-2-458-3745

w http://www.skonec.com

a 9F CSNH B/D, 577, Seolleung-ro, Gangnam-gu, Seoul, KOREA,REP.