



entertainment™
SKONEC

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.



CONNECTING THE REAL TO META-WORLD

스코넥은 현실세계와 메타세계를 연결한다는 미션을 가진
글로벌 메타버스 콘텐츠 기업입니다.

COMPANY	: (주)스코넥엔터테인먼트 (코스닥상장법인)
CEO	: 박 원 철
FOUNDING DATE	: 2002년 4월 16일
OFFICE ADDRESS	: 서울특별시 강남구 선릉로 577 9층
EMPLOYEE	: 79명 (2024.12.31 기준)
WEBSITE	: HTTP://WWW.SKONEC.COM/
CONTACT(T)	: +82-2-458-3742
CONTACT(F)	: +82-2-458-3745
SUBSIDIARY	: (주)스코넥엑스알 SKONEC ENTERTAINMENT USA, INC.



150여 종의 콘텐츠 개발, 서비스

아케이드, 콘솔, 스마트폰 게임 등 20년이 넘는 멀티플랫폼 콘텐츠 개발 노하우로 AR/VR을 넘어 이제는 MR 기술을 활용한 게임 콘텐츠 개발에 비즈니스 역량을 집중하고 있습니다.

아케이드, 콘솔게임 개발 (2002 ~ 2011)

- 2002.04 | (주)스코넥엔터테인먼트 법인 설립
- 2002.08 | PS2 게임 S/W 개발 계약 체결 (SONY)
- 2003.12 | 휴대용 게임기 PSP 기술개발계약체결 (SCEK)
- 2004.04 | X-box 개발 계약 체결 (Microsoft)
- 2005.12 | <HOMURA> 2005 대한민국 게임 아케이드부문 우수상
- 2006.11 | 국내 최초 닌텐도 社와 Wii 기술 개발 계약 체결 (NDA)
- 2007.05 | 닌텐도 DS용 게임 국내 퍼블리싱 계약 체결(NINTENDO)
- 2009.12 | 2009 대한민국게임대상 <마법 천자문 DS> 기능성 게임 개발 대상 수상

VR 게임 및 관련 기술 개발 (2012 ~ 2019)

- 2012.10 | SONY HMD 활용 VR 헤드트래킹 기술 개발
- 2015.11 | 삼성 GearVR용 <Mortal Blitz VR> 상용 서비스 (세계 최초 VR 게임 상용화)
- 2017.06 | 모탈블리츠 PSVR 복미, 유럽, 일본 다운로드 1위 달성
- 2018.09 | 한반도 무기체계구축 사업(국방)
- 2018.12 | 워킹 어트랙션 시스템을 활용한 화학사고대응 가상현실 시스템 개발 (화학물질안전원, 환경산업기술원)
- 2019.02 | 버추얼 유튜버(초이) 라이브방송 서비스
- 2019.06 | 서울 식물원 체험형 VR 콘텐츠 <카카두 VR 여행> 개발

XR 기반 메타버스 기업으로 성장 (2020 ~)

- 2022.02 | 한국거래소 코스닥 시장 상장
- 2023.02 | 조선시대 군수물자 제조담당 중앙관청 '군기사' 디지털 복원
- 2023.06 | 대공간 XR 하이브리드형 국방 모의훈련시뮬레이터 개발
- 2024.02 | '가상현실(VR) 재난대응 훈련시스템' 미국 전기전자공학자협회 표준(IEEE P2888.4) 등재
- 2024.04 | XR PVP FPS 게임 <STRIKE RUSH> 출시
- 2024.07 | 치안 분야 실감형 VR 훈련체계 <POLICEONE> 혁신제품 지정
- 2024.10 | VR 방탈출 게임 <ANOTHER DOOR: ESCAPE ROOM> 출시



<Psyvaria2>



<마법 천자문 DS>



<토네이도>



<모탈블리츠>



<버추얼 유튜버 CHOY>



<카카두 VR 여행>



<軍紀市デジタル復元>



< STRIKE RUSH >



< POLICEONE >

메타버스 XR 기술로 현실과 메타월드를 잇는 미래 설계

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

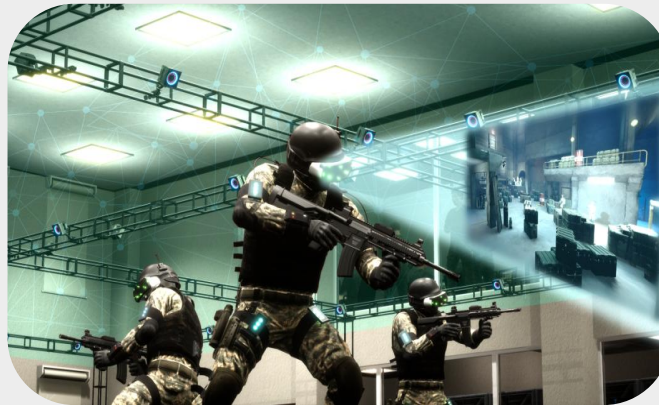
메타버스 XR 게임 사업



- PVP FPS VR게임 <STRIKE RUSH> 2024년 4월 출시
- 방탈출 VR게임 <어나더도어> 2024년 10월 출시
- 보드파티 MR게임 <트래블러> 2025년 하반기 출시 예정

* <STRIKE RUSH>, <트래블러>는 개발 과정에서 META社로부터 개발비 일부 지원

XR 교육 훈련 사업



- 다양한 산업분야에서 가상현실 교육·훈련 서비스 제공
국방: 모의훈련 시스템 구축 과제, 특수전 전술훈련 구축사업
소방: 화재현장 소방대응 실감형 시뮬레이션 훈련
치안: 현장경찰관 법 집행력 강화를 위한 실감형 VR 프로그램 개발
화학: 체감형 화학사고 대응 교육 훈련
- '가상현실(VR) 재난대응 훈련시스템' 미국 전기전자공학자협회 표준 (IEEE P2888.4) 등재

메타버스 미래사업



- 콘텐츠 제작 사업 영위
(디지털 헤리티지, 공간 기반 인터랙티브 콘텐츠 등)
- AI 등 디지털 산업과 기술적 융복합 프로젝트 진행
(XR+Gen AI를 결합한 실시간 인터랙티브 '리더십 롤플레이팅 구현' 등)

사업 추진 계획

빅테크 기업들의 MR 생태계 조성을 선제적으로 대응하기 위한 MR 콘텐츠 개발과 함께 빅테크 기업과의 파트너십을 강화하고 있습니다.

빅테크 기업의 MR 시장 신규 진입 및 생태계 조성 가속화



삼성전자·퀄컴(Qualcomm)·구글(Google)

- 확장현실 플랫폼 출시 계획 구체화
- 혼합현실(MR) 스마트안경 공동 개발 발표
- XR 헤드셋 기기 출시 예정



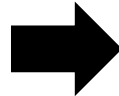
메타(Meta)

- 전작 대비 성능이 개선된 '퀘스트3' 출시
- 중저가의 가성비 XR 헤드셋 모델 '퀘스트3S' 출시
- 증강현실(AR) 스마트글라스 '오라이언' 개발 진행 중



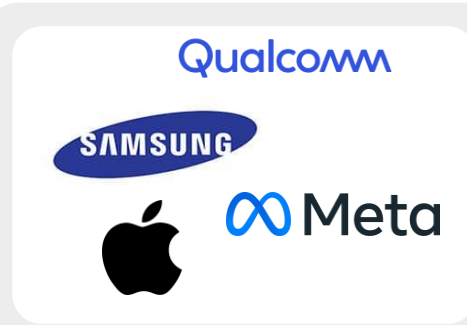
애플(Apple)

- 개인화 콘텐츠에 초점을 맞춘 애플 비전프로 출시
- 향후 저가형 XR 헤드셋 출시하며 라인업 확장 예정
- 게임, 교육, 헬스케어 등 다양한 분야와 파트너십 확대



MR 콘텐츠 개발

당사는 세계여행 테마 보드 파티게임 'TRAVELER'를 시작으로 다양한 장르의 MR 콘텐츠를 지속적으로 개발 및 출시하여 MR 생태계에 선제적으로 대응할 계획을 하고 있습니다.



글로벌 파트너십 강화

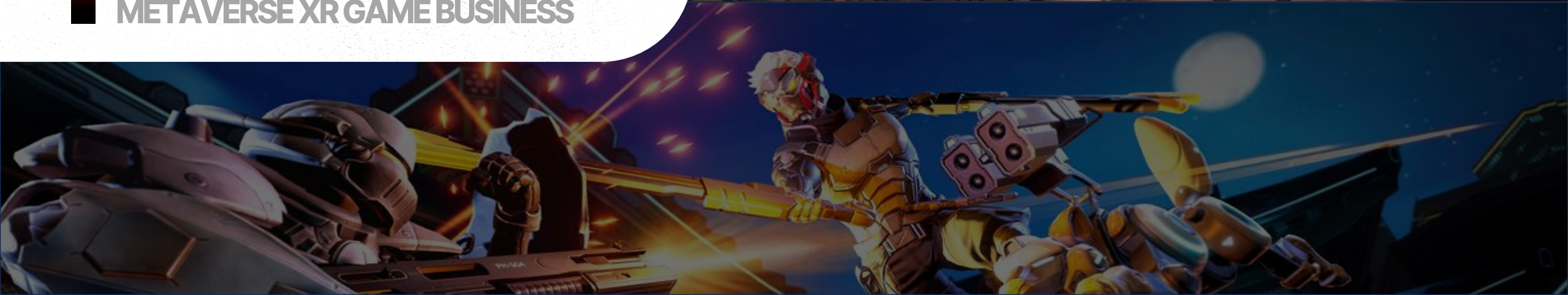
- Qualcomm : 콘텐츠 MOU 체결
- 삼성 : AI 개발 콘텐츠 공급 계약 체결
- Meta : XR게임 개발비 일부 지원
- Apple : 추후 당사 콘텐츠 진입 고려

지속적인 빅테크 기업과의 협업활동을 통해 파트너십을 강화하고 있습니다.



메타버스 XR 게임 사업

METaverse XR GAME BUSINESS



메타버스 XR 게임 사업

MR 게임 콘텐츠 개발사로 발돋움

풍부한 VR 콘텐츠의 개발 기술과 경험을 기반으로
VR 게임 콘텐츠 뿐만 아니라 MR 게임 콘텐츠 까지 준비하고 있습니다.



AR
(증강현실)



VR
(가상현실)



MR
(혼합현실)

- AR : 현실 세계에 가상 콘텐츠를 배치하는 기술
현실 세계와 상호작용의 제한이 없으나 콘텐츠와 현실 간의 이질감 존재
- VR : 현실의 시야를 차단한 채 가상 콘텐츠를 제공하는 기술
콘텐츠 자체에 대한 몰입감은 뛰어나지만 현실 세계와 상호작용이 제한
- MR : 현실 공간에 가상 콘텐츠를 자연스럽게 배치하는 기술
VR의 장점(몰입감)과 AR의 장점(현실감)을 융합한 기술



퀘스트3
Meta



비전프로
Apple



SAMSUNG
XR 생태계
SAMSUNG

글로벌 빅테크 기업의 XR 경쟁 심화

- 메타 : 전작에 비해 MR 기능을 대폭 강화한 '퀘스트3' 출시 이후 AR 스마트 글라스 '오라이안' 공개하며 XR 생태계 대중 암시
- 애플 : 메타의 '퀘스트3'에 대항하여 '비전 프로' 출시 이후 가격, 착용감 등의 문제점을 개선한 차기 모델 출시 계획
- 삼성 : XR 기기 출시에 앞서 플랫폼 구축 계획 발표 XR 플랫폼 구축을 최우선으로 진행하며 생태계의 중요성 강조



트래블러
TRAVELER

- GENRE : 보드파티
- PLAYER : 최대 4명
- RELEASE : 2025년 하반기
- SUPPORT : MR/ VR
- 가족, 친구들과 함께 즐길 수 있는 세계여행 컨셉 보드 파티 게임
- 메타로부터 개발비 일부 지원받아 2025년 메타 플랫폼 출시 예정
- 스코넥 개발 최초 MR 게임
- 트래블러 이외에도 다양한 장르의 MR 게임 콘텐츠의 개발 및 출시를 계획 중

메타버스 XR 게임 사업

60여 종 이상의 게임 콘텐츠 개발 및 서비스

아케이드, 콘솔, 스마트폰 게임 등 20년 이상의 게임 개발 업력으로 축적된 게임 콘텐츠 노하우를 통해 XR 콘텐츠 시장 내 혁신을 주도하고 있습니다.

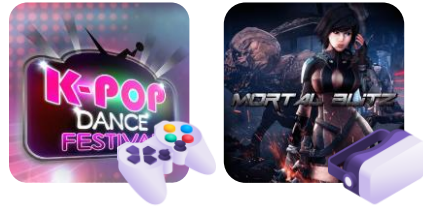
PHASE I(2002 ~ 2011)
게임 개발 노하우를 축적하다

PHASE II(2012 ~ 2019)
VR 게임 시장에 발을 내딛다

PHASE III(2020 ~)
현실과 메타월드를 연결하다



마법천자문 (콘솔) 오퍼레이션 고스트 (아케이드) 보글보글 for KAKAO (스마트폰)



K-POP 댄스페스티벌 (콘솔) 모탈블리츠 (VR)



스트라이크 러시 (VR) 어나더도어 (VR) 트래블러 (MR, 출시예정)

PC, 콘솔, 모바일 등의 플랫폼에서
다양한 장르의 게임 콘텐츠 개발 및 서비스

VR 관련 특허 및 자체 개발 기술을 통한
VR게임 콘텐츠 서비스

빅테크 기업과 지속적으로 협력하며
다양한 장르의 XR 게임 개발 및 서비스

메타버스 XR 게임 사업

VR FPS 콘텐츠의 명가



모탈블리츠
MORTAL BLITZ

· GENRE : FPS · PLAYER : Single Play
· RELEASE : 2015 · DURATION : -

- 2015년 삼성전자와 오culus(메타)의 협력을 통해 세계 최초VR건슈팅 게임 <모탈블리츠> 기어VR 데모 출시
- 2017년 국내 VR 게임 유일 SONY PSVR 데모디스크 수록
- PSVR 북미, 유럽, 일본 시장에서 다운로드 1위 기록



모탈블리츠 컴뱃아레나
MORTAL BLITZ COMBAT ARENA

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

- 2020년 모탈블리츠 IP를 활용하여 개발
- 총 4명의 플레이어가 즐기는 대전형 FPS 게임
- 지형지물을 이용한 전략적 설계 플레이가 가능
- 2020년 당시, PSVR 최초 부분 유료화 시스템을 도입




스트라이크 러시
STRIKE RUSH

· GENRE : FPS, PVP · PLAYER : 1-4명
· RELEASE : 2024 · DURATION : 10~15분

- 메타로부터 개발비 일부 지원받아 2024년 메타플랫폼 출시
- 사이버펑크 세계관에 한국적 요소가 결합된 콘텐츠
- 교감 및 협업이 가능한 AI 봇과 각 블리츠마다 가지고 있는 고유 스킬을 조합하여 다양하고 화려한 전술 플레이가 가능

메타버스 XR 게임 사업


다양한 장르와 난이도의 협력 기반 VR 방탈출



인형의방
DOLLS ROOM

나랑 같이 놀래?

- GENRE : 공포
- SCARY : ★★★
- LEVEL : ★★★



제이콥의 감옥
JACOB'S PRISON

단 한번의 기회를 주지

- GENRE : 공포
- SCARY : ★★★
- LEVEL : ★★★



비밀연구소: 환각
SECRET LAB

아직도 살아 있는가...?


- GENRE : 미스터리
- SCARY : ★☆☆
- LEVEL : ★★★



어나더 도어: 이스케이프 룸
ANOTHER DOOR: ESCAPE ROOM

· RELEASE : 2024 · PLAYER : 1~4명


- 과거부터 이어져오던 방탈출 개발 노하우가 축적된 유니버스 형식 미스터리 퍼즐 콘텐츠
- 기존의 오프라인 방탈출 콘텐츠와 달리, 최대 4명의 플레이어가 협동하여 플레이 가능
- 플레이어 간 대화, 힌트 교환 등 동적 상호작용에 기반한 창의적 기믹과 연출



파라오의 저주
PHARAOH'S CURSE

누구도 살아나갈 수 없다

- GENRE : 어드벤처
- SCARY : ☆☆☆
- LEVEL : ★★★



태양의 제단
ALTER OF SUN

ESCAPE OR SACRIFICE!

- GENRE : 어드벤처
- SCARY : ☆☆☆
- LEVEL : ★★★



신규 에피소드 예정
NEW EPISODE TO BE RELEASED

5종의 에피소드 이외에도 신규 에피소드를 지속적으로 출시할 예정입니다.

메타버스 XR 게임 사업

오프라인 아케이드 게임

과거 게임방, VR체험관 등의 오프라인 환경에서도 VR 게임 콘텐츠를 개발, 유통하며 많은 사람들이 즐길 수 있는 다양한 아케이드 게임 체험 공간을 제공하였습니다.



FPS VR
MORTAL BLITZ



FLY SHOOTING VR
VR FUTURE RIDE



HORROR VR
THE ROAD OF FEAR



RHYTHM VR
BEAT SABER ARCADE



RACING VR
OVERTAKE VR



VR 4D RIDE
NO-LIMITS 2



FPS VR
BLACK WOLF



ARCADE VR
JUICY PANG PANG



ADVENTURE VR
VR BUNGEE JUMP



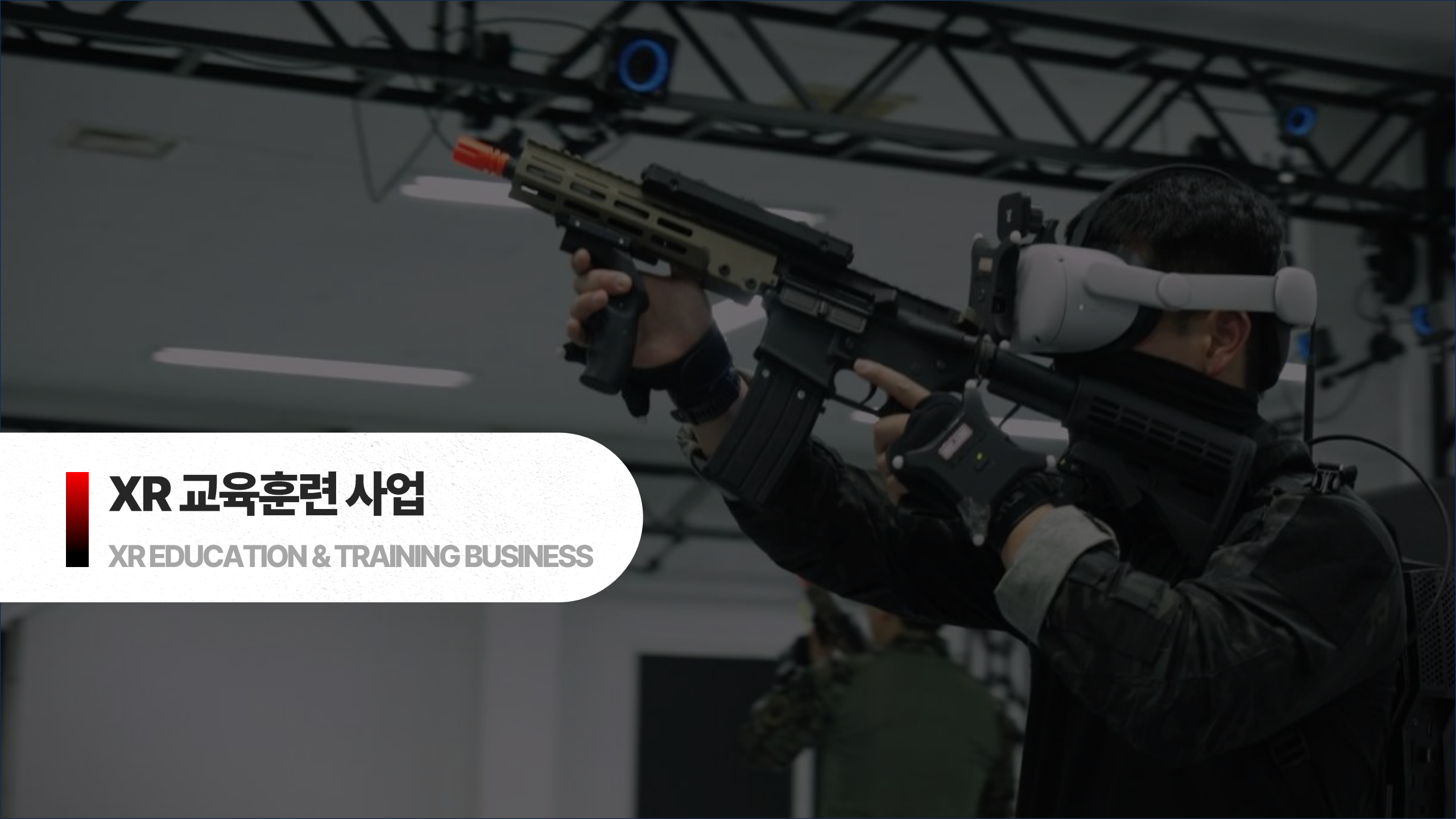
ROOM ESCAPE VR
ALTAR OF SUN



VR 4D RIDE
MAGIC CARPET RIDE



VR 4D RIDE
WALL OF CHINA



XR 교육훈련 사업

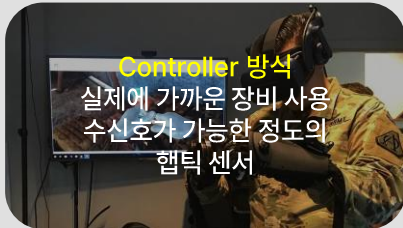
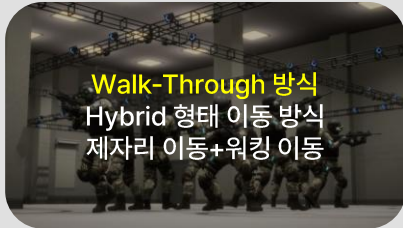
XR EDUCATION & TRAINING BUSINESS

XR 교육훈련 사업

XR 워킹시스템

국내 유일, 다중 참여 대공간 XR 기술을 이용한
군/지자체/공공기관 교육훈련 시설, 실내형 VR 테마파크 적용 등 시스템 구축 실적을 다수 보유하고 있습니다.

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



레이턴시 정합 기술

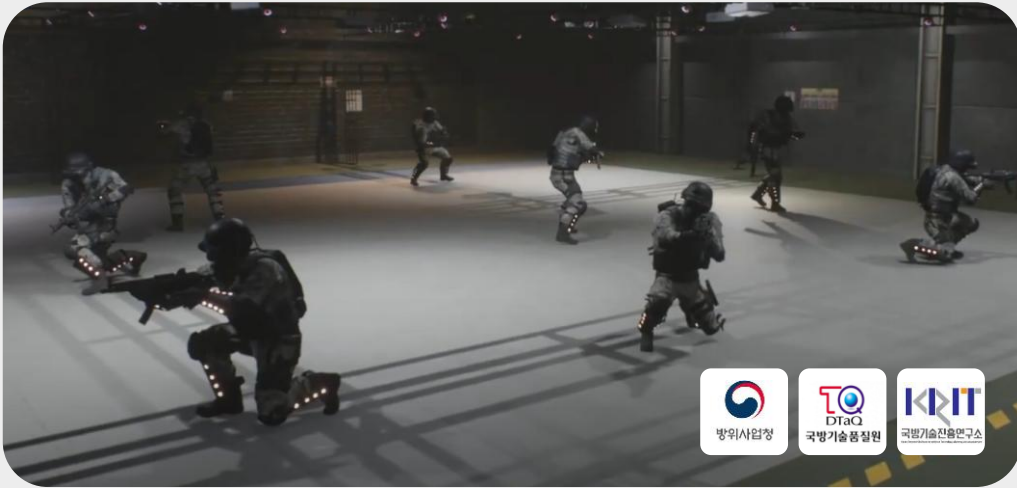
실제 오브젝트와 가상 오브젝트 정합

다중 협업 훈련 체계 (멀티플레이)

통합운영/강평 시스템

XR 교육훈련 사업

XR 대공간 워크스루 기술을 통한 훈련 지원



대공간 XR 하이브리드형 국방 모의훈련 시뮬레이터 (2023)
LARGE-SPACE HYBRIDE SIMULATION TRAINING SYSTEM BASED XR TECH (2023)

- 워크스루 및 컨트롤러 조종 방식 혼용으로 대규모 전술훈련과 CQB(소규모 근접 교전) 모두 가능
- 15M X 15M 훈련 공간에서 최대 8명까지 협업 훈련이 가능
- 다양한 장소에서 전술 훈련을 진행할 수 있도록 지하철, 산악, 도심지 등 고품질 전장 구현
- 고도화된 체감화 장비를 활용해 훈련 주제와 기후, NPC 등 실시간 환경설정을 지원
- 훈련자 통제 시스템, 훈련자 평가 시스템을 통한 원활한 교육 훈련 진행이 가능



특수전 모의훈련체계 성능개선사업 (2024)
SPECIAL WARFARE SIMULATION TRAINING SYSTEM (2024)

- 대공간 훈련 동작 고속 정밀 추적 기술과 가상현실 기술을 접목한 VR훈련 시스템 지원
- 국내 최대 (워크스루 10명, 사령부/지휘부/저격수 등 PC접속 18명) 네트워크 동기화 기반 훈련 환경
- 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

XR 교육훈련 사업

가상현실 구현 기술을 활용한 다중협업 훈련 콘텐츠



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 등을 재현해 화재상황을 효과적으로 훈련할 수 있도록 구현
- 소방관 화재진압 훈련 뿐 만 아니라 교육 환경에 따라 개인훈련, 협동훈련(2인), 지휘관훈련(4인), 대규모 화재 진압(10인) 등 다양한 체험 옵션 구성



화학물질 안전사고 XR 가상현실 대응 훈련 (2018~)
 TRAINING TO HAZARDOUS CHEMICAL SPILLS (2018~)

- 화학사고 대응 시나리오 70여 종 제공, 현재까지 매년 콘텐츠 추가 개발 진행중
- 물리환경에서 염산 밸브를 잠그고, 스크러버 세트로 누출가스를 정화하는 등 제스처를 취하면 가상환경 속 디지털 트윈이 반영된 행위를 재현
- 2018, 2019 글로벌 OECD 포럼에서 스킵넥 '화학사고 대응훈련 시뮬레이션'을 인용 및 소개
- 2021 환경부장관상 수상을 통해 기술 우수성 입증

XR 교육훈련 사업

다양한 시나리오를 통한 교육훈련 성과 제고



치안 분야 실감형 가상현실 훈련체계 <POLICEONE>
<POLICEONE> VR TRAINING PROGRAM

- 경찰 훈련 매뉴얼 기반 VR 훈련 기본 콘텐츠 8종(시나리오 추가 가능) 및 전체 과정을 분석, 확인할 수 있는 훈련 평가 시스템, 간편한 인터랙션을 위한 음성인식 시스템 지원
- 실제, 현장 경찰 투입 시, 2인 1조 배치 상황을 콘텐츠에 반영, 동시 접속 환경 구현
- 훈련에 필요한 장비를 가방 하나에 구성해 현장 경찰이 교육센터로 이동하지 않고도 훈련 가능
- 2024년 혁신제품 등록 완료



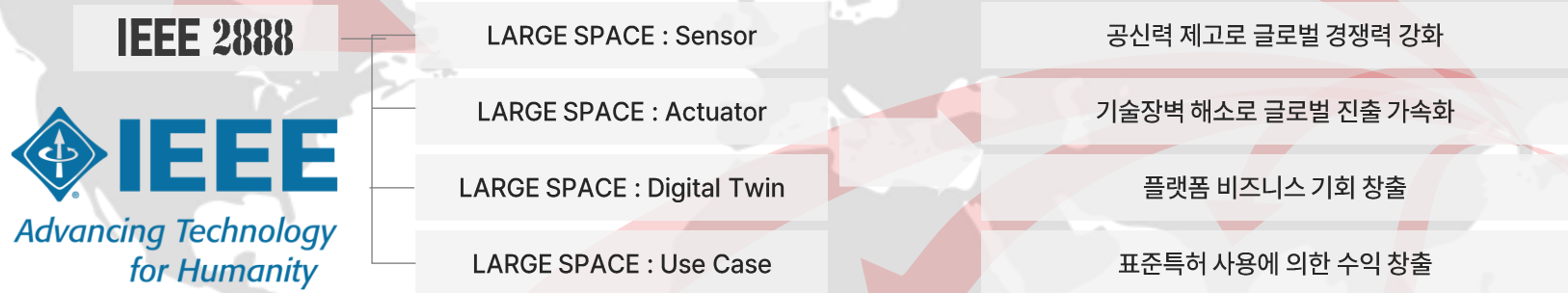
공군 미사일 VR 교육훈련 시스템 (2022)
AIR FORCE MISSILE VR TRAINING SYSTEM (2022)

- 한국형 미사일 방어체계의 VR 훈련 시스템으로 미사일 이동, 적재, 사격 등 미사일 발사대 훈련에 필요한 전 교육 과정을 훈련 가능
- 실제 무기 체계와 동일한 7가지 훈련 과정 및 45가지 절차의 학습 솔루션 제공
- 기존 실제 미사일 교육훈련의 가장 큰 문제점이었던 높은 비용 문제를 해소
- 최대 10명의 체험자가 함께 훈련을 진행할 수 있는 멀티 플레이 훈련 체계 지원

XR 교육훈련 사업

대공간 XR 교육훈련 시스템 국제 표준 제정

당사 자체 개발 기술인 '가상현실(VR) 재난대응 훈련시스템'을 미국 전기전자공학자협회 표준(IEEE P2888.4) 등재 및 국내 국방/치안/소방/화학 등 다양한 분야에서 누적된 성과로 검증된 기술력을 통해 해외 확장을 추진중에 있습니다.



주요 성과		
국책 과제	국방	전투력 강화를 위한 모의훈련 시뮬레이터 3개년 과제 수행완료
	화학	VR/AR기술 적용한 체감형 화학사고 대응교육훈련 3개년 과제 수행완료
용역 사업		특수전 모의훈련체계 성능개선사업 수행
		화학 프로젝트 연차사업 수행 (~8차)
		국내 공공기관 대상 다수의 훈련 사업 수행

현재 진행 및 향후 예정 사업
화학 프로젝트 연차사업 수행 계획
국내 공공기관 대상 국방 및 정비 훈련 사업 확대
민간기업과 해외 진출 협력



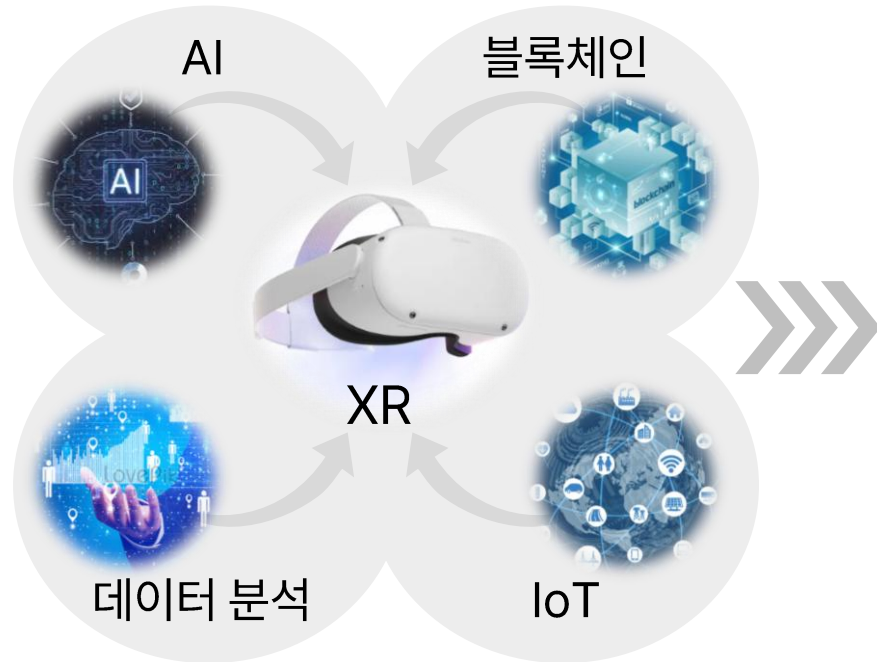
메타버스 미래사업

METaverse FUTURE BUSINESS

메타버스 미래사업

디지털 기술 융복합을 통한 사업 분야 확장

AI, 블록체인 등 시장 성장을 주도하고 있는 디지털 산업과의 기술적 융복합을 통해 무한히 확장 가능한 XR 산업 생태계 구축을 실현하고 있습니다.



**디지털 기술 융복합
XR 생태계 구축**

**XR+GEN AI를 결합한 실시간
인터랙티브 '리더십 롤플레이팅 구현'**

- AI와 XR의 기술적 융복합을 통해 가상인물인메타휴먼을 제작하여 가상세계에서도 실감나는 커뮤니케이션 체험이 가능

메타버스 미래사업

실제와 유사한 가상환경으로 경험을 쌓고 숙련도 향상



#비피어리스 '고소공포증' (2015)
#Befearless 'Acrophobia' (2015)

- 삼성전자가 유럽과 중동에서 사회공포증 환자를 모집, 가상으로 동일 상황에 노출되도록 연출해 반 복치료를 통해 두려움을 극복할 수 있도록 도운 사 회공헌 캠페인
- 절벽에 매달린 유리 엘리베이터 탑승, 헬기 활강, 고층빌딩 옥상 산책 등을 VR로 경험



#비피어리스 '무대공포증' (2015)
#Befearless 'Stage Fright' (2015)

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



정형외과 고관절수술 실습훈련(2018)
SURGERY SIMULATION (2018)

- 경북대학교 병원과 함께 진행한 프로젝트로 복잡 하고 난이도 높은 수술 환경에 대한 R&D 레퍼런스 축적
- 실제 인공 고관절 치환술 수술 환경과 유사하게 시 물레이션 하여 실제 수술의 느낌을 구현



이비인후과 내시경수술 실습훈련(2018)
SURGERY SIMULATION (2018)

- 경북대학교 병원과 함께 진행한 프로젝트로 복잡 하고 난이도 높은 수술 환경에 대한 R&D 레퍼런스 축적
- 실제 환자의 고해상 CT를 통해 얻은 영상을 그래 픽화 하여 실제 수술과 유사하게 연출

메타버스 미래사업

디지털 헤리티지 사업을 통한 문화복원 프로젝트



돈의문 디지털 복원 (2019)
VR DONJUIMUN (2019)

- 1915년 조선후기, 사라진 '돈의문(서대문)' 디지털 복원 프로젝트 참여
- 현재 돈의문이 있던 장소의 교통난, 보상 문제 등으로 현실적인 복원 난제를 첨단영상 기술을 통해 재현, 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, '군기사'를 철거 100여 년 만에 디지털 복원, 문화관광 융복합 체험 콘텐츠 개발 수행
- 군기시 전체 모습을 조망할 수 있으며, 세계최초 로켓 '신기전' 등 전통무기 가상체험 구현

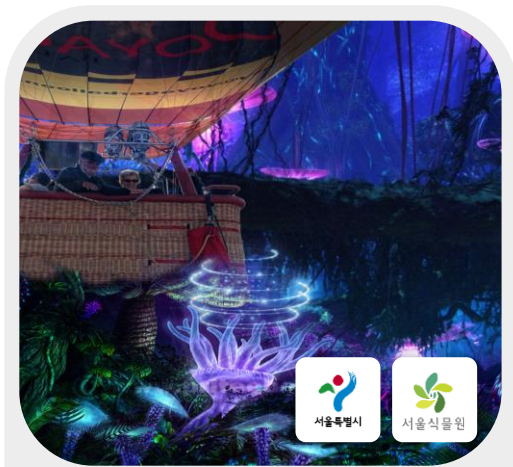


한양도성 디지털 복원 (2024)
VR HANYANGDOSEONG (2024)

- 대한민국의 옛 수도 한양을 둘러싼 한양도성은 철거와 훼손으로 현재 본래 기능을 상실한 국가 보호 시설물
- 정부, 지자체, 기업의 다자간 민관협력 방식으로 디지털 기술을 활용해 재건하며 한양도성의 옛 모습을 경험할 수 있는 VR 콘텐츠 구현

메타버스 미래사업

일상 생활에 몰입도 높은 가상 경험을 제공



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

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



청춘창고 VR SQUARE (2020)
YOUTH STORE VR SQUARE (2020)

- 순천에 위치한 복합문화공간 <청춘창고>는 1960년대 정부 미곡창고로 사용되었던 농협창고를 공사 및 개조하여 청년들의 창업 인큐베이팅 공간으로 활용
- 젊은 방문객을 타깃으로 스코넥의 다양한 VR 타이틀을 체험할 수 있는 VR SQUARE



통리탄파크 건슬레이어즈 (2021)
GUN SLAYERS (2021)

- 태백시 통리 지역의 폐광 유산을 활용한 테마파크인 '통리탄파크'의 메인 체험시설
- 스코넥의 FPS 게임 기술력을 적용, 플레이어가 소지한 모의 총기가 다면영상과 지연 없이 연동되어 몰입도 높은 가상 경험



토이로봇관 실감체험관 (2022)
TOY ROBOT VR SQUARE (2022)

- 프로젝션맵핑, 미디어아트, 인터랙티브, 홀로그램 등 다양한 미디어 표현방식을 활용하여 실감나는 경험 유도한 콘텐츠 체험공간.
- 버려지는 장난감과 일회용품의 환경 문제에 대한 공동체 의식과 사회적 가치 이해를 주제로 콘텐츠 제작

“ Connecting the real to metaworld ”

XR 기술은 우리의 상상력을 현실로 만들어주는 힘을 가지고 있습니다.

또한 우리가 살아가고, 즐기고, 일하는 방식을 근본적으로 변화시키고 있습니다.

이 기술의 무한한 가능성을 탐험함으로써 우리는 현실과 가상의 경계를 허물고, 창의적인 미래를 만들어 갈 수 있습니다.

스코넥은 XR 기술을 통해 새로운 세계를 창조하고, 더욱 혁신적인 방법으로 서로 연결될 수 있도록 미래를 향해 나아가는 기업이 되겠습니다.

SKONEC ENTERTAINMENT will pioneer a revolutionary service that delivers boundless, creative customer experiences in the metaverse. By transcending reality and fostering new connections in the digital world, we are driving a major transformation in our daily lives. As we embrace this shift, SKONEC ENTERTAINMENT is committed to leveraging cutting-edge technologies like extended reality (XR), AI, and digital ecosystem to enable seamless and immersive experiences, accessible to everyone, anywhere, marking the beginning of a mass migration to the new digital world.



T : +82.2.458.3742 F : +82.2.458.3745 H : <http://www.skonec.com>
9F Chosun-Naehwa B/D, 577, Seolleung-ro, Gangnam-gu, Seoul, Republic of Korea