

VR/AR에서의 게임 콘텐츠의 현황과 전망



스코넥엔터테인먼트

VR사업본부 최정환 본부장/부사장

jordhanchoi@skonec.com / 010 - 3042 - 8901

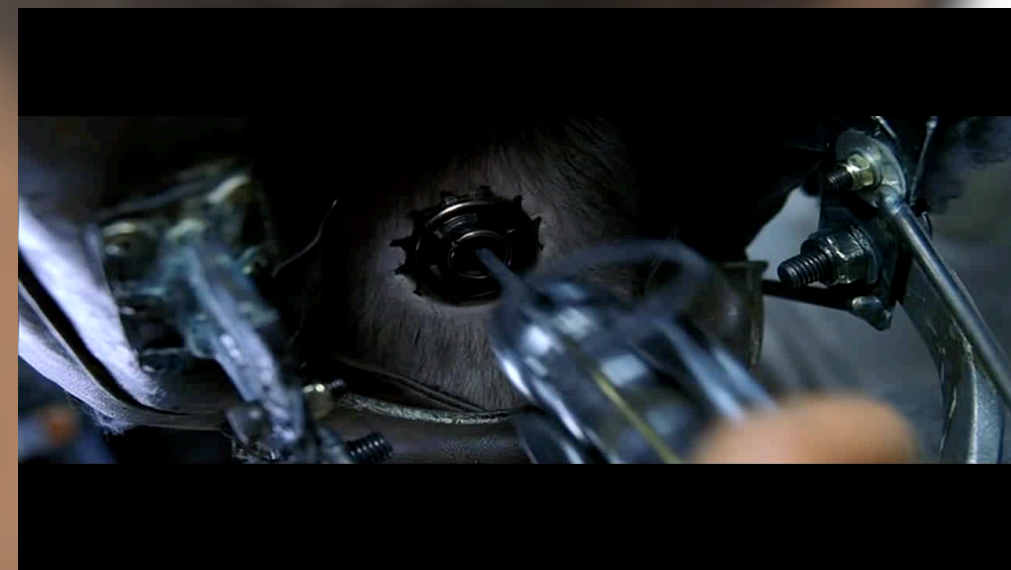
V R 체험



1



2



3



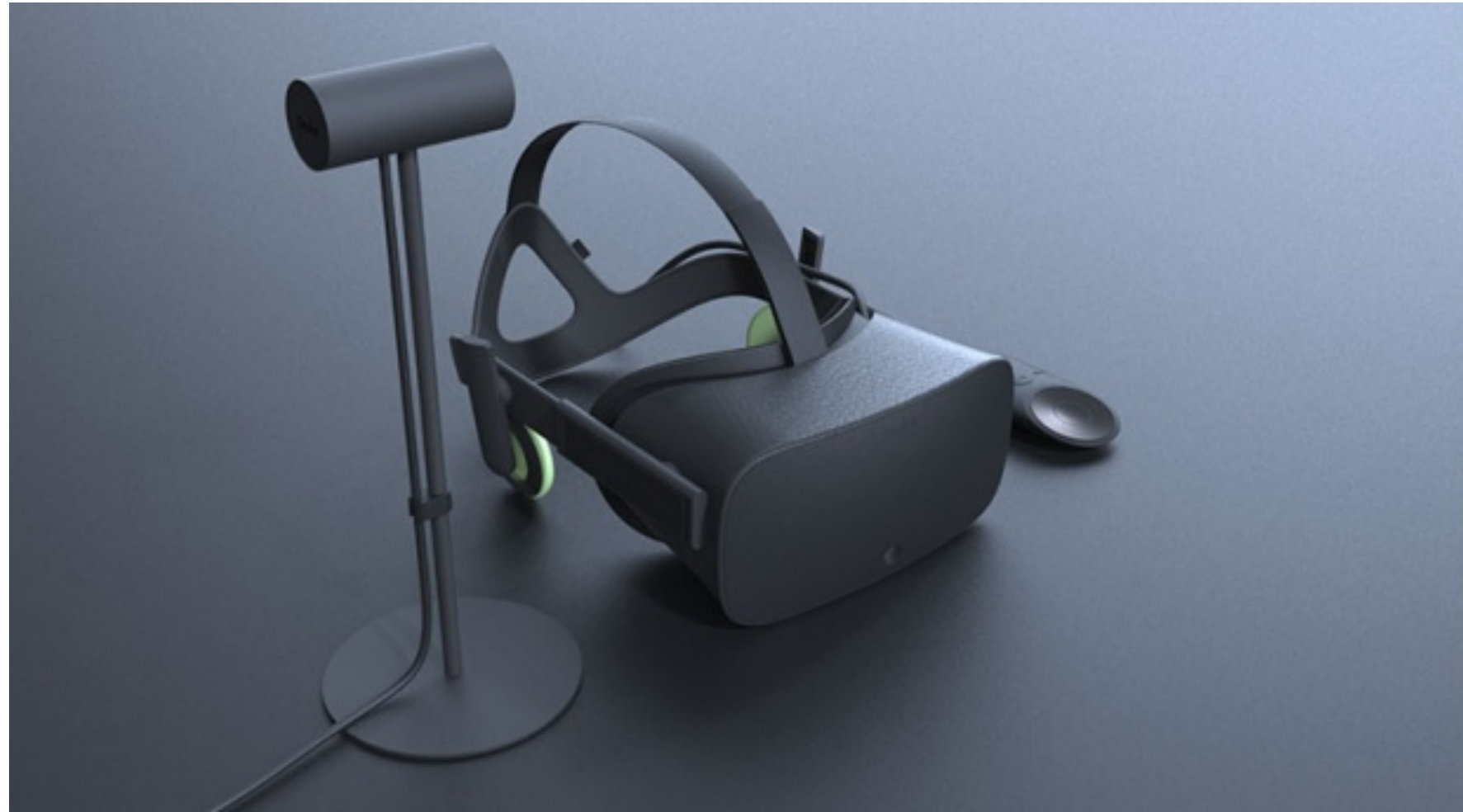
4

AR/VR은 지금
우리에게 얼마나 가까이 와있나?

Mobile = 성능 향상된 새로운 버전들이 출시



PC 하이엔드급 HMD도 소비자 버전 H/W 출시



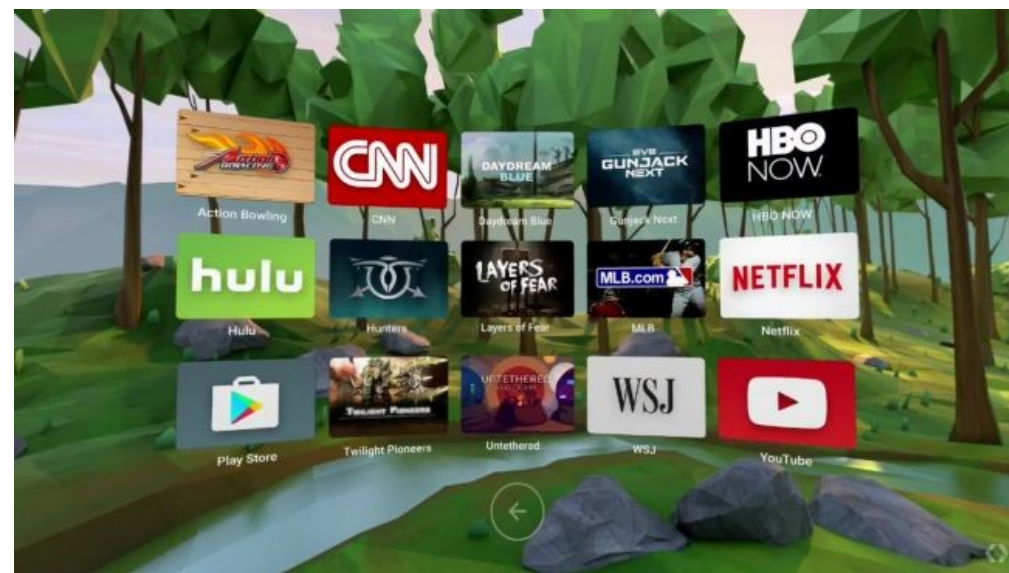
소비자사용자를 위한
VR 하드웨어 및 플랫폼 준비는 되었다.

그러나...

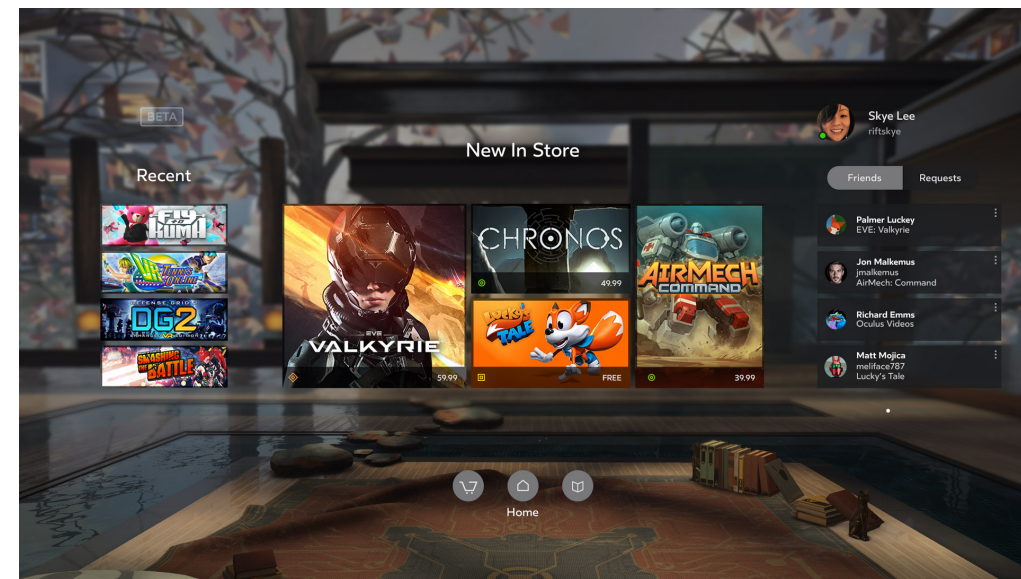
컨슈머VR 콘텐츠 시장 현황



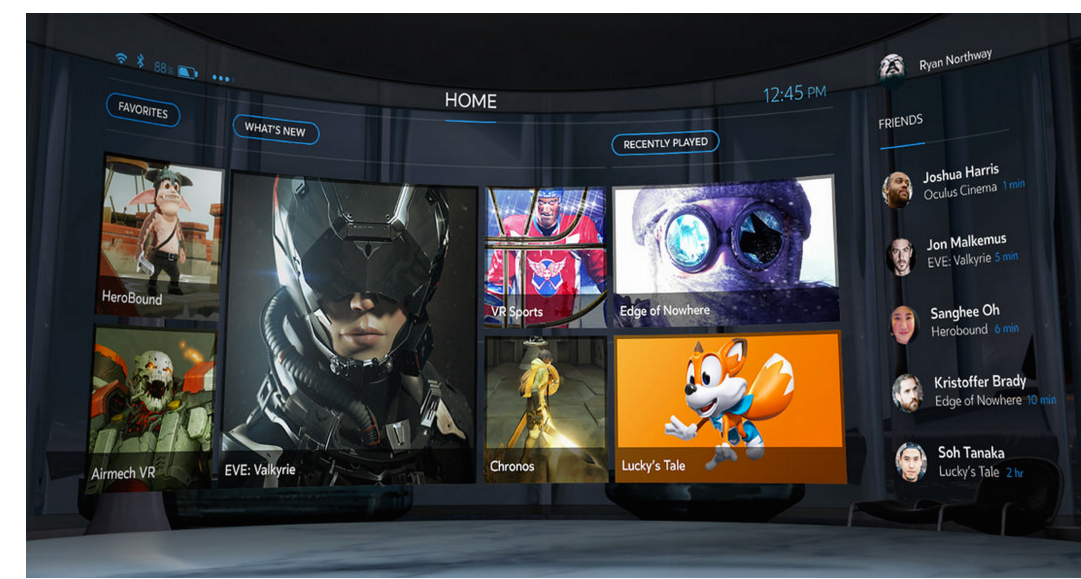
Daydream



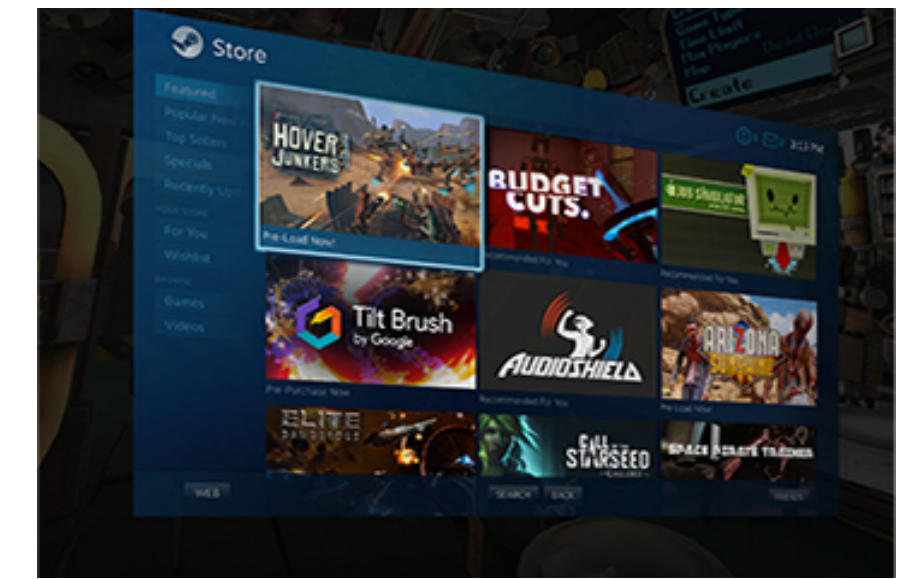
Gear VR



oculus

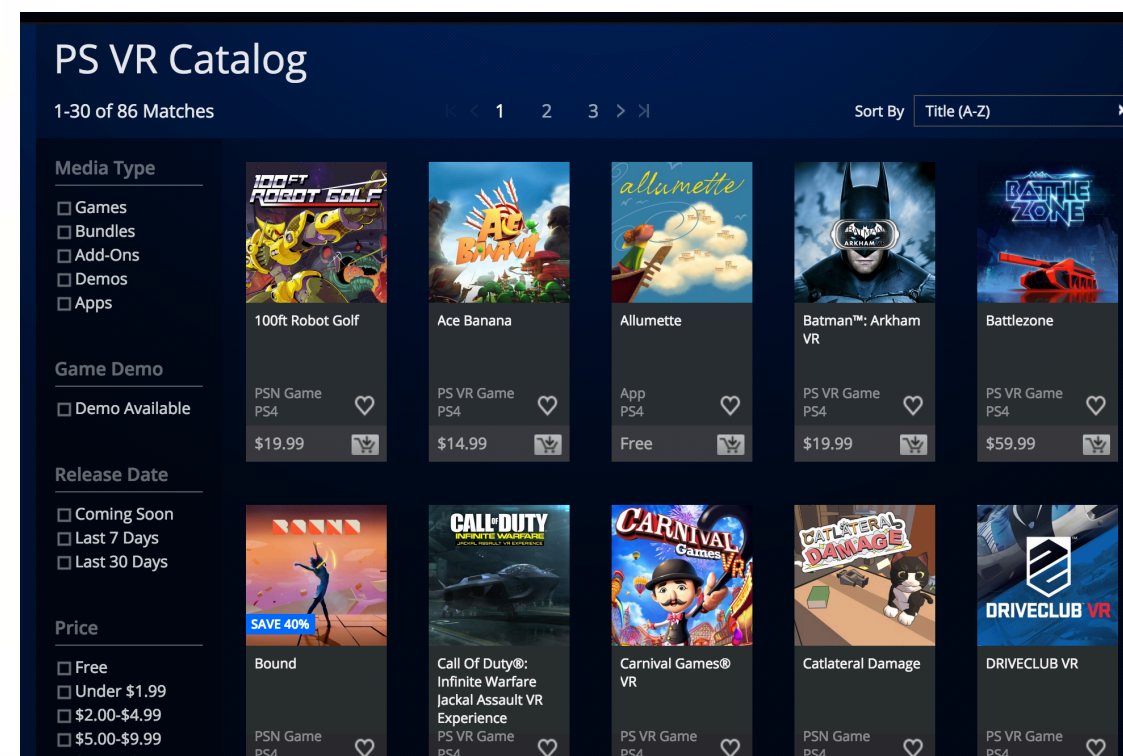


htc VIVE



SONY

“Playstation VR”



Daydream


콘슈머 VR콘텐츠의 성공사례!

VIVE에 서비스 중인, '로우데이터'의 다운로드 수치는 약 3만6천건
한달 간, 약 150만 달러(약 16억7천만 원) 수익을 올린 것으로 추산



VR시장을 먼저 이끌어 가는것은?

VR경험에 필요한 주변 디바이스 - Walking



OMNI PACKAGE

The Omni Package includes everything you need to step into your favorite games and get immersed in virtual worlds. Enter the next generation of gaming today.


\$699.00

Shoe Size

Harness Size

[PRE-ORDER NOW](#)

[LEARN MORE](#)



Ride&Attraction 콘텐츠 개발 방향

1) 시뮬레이터 등 좁은 공간 기반의 VR방 형태의 VR체험존



Bandai Namco VR ZONE
Arcade Style VR Entertainment



RUSSIA VRcade
Arcade Style VR Zone



CHINA VR Zone
Arcade Style VR Zone



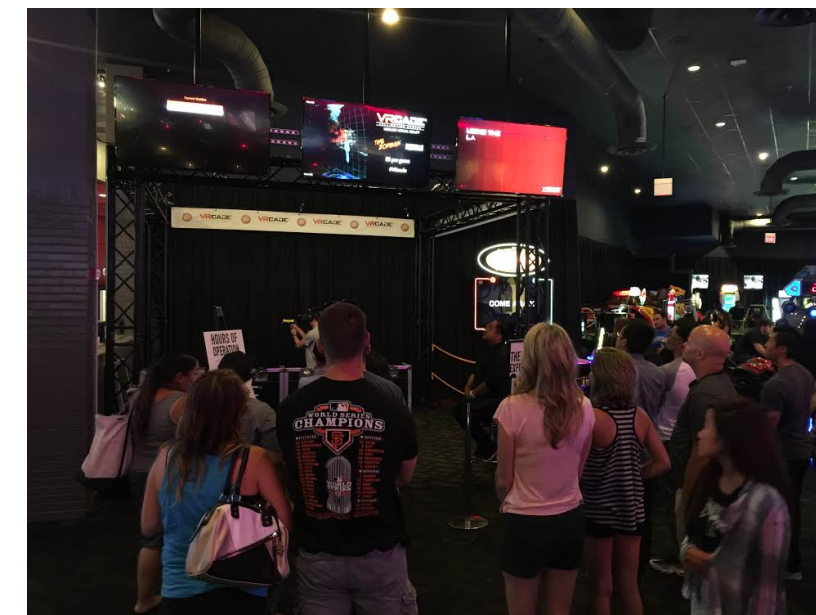
2) 5*5 이상의 Vrcade, Void 등의 넓은 공간 기반의 VR체험존



VOID
Walking Attraction



ZERO Latency
Walking Attraction



VRcade
Walking Attraction



Canada VRcade
Walking Attraction

Walking VR Attraction

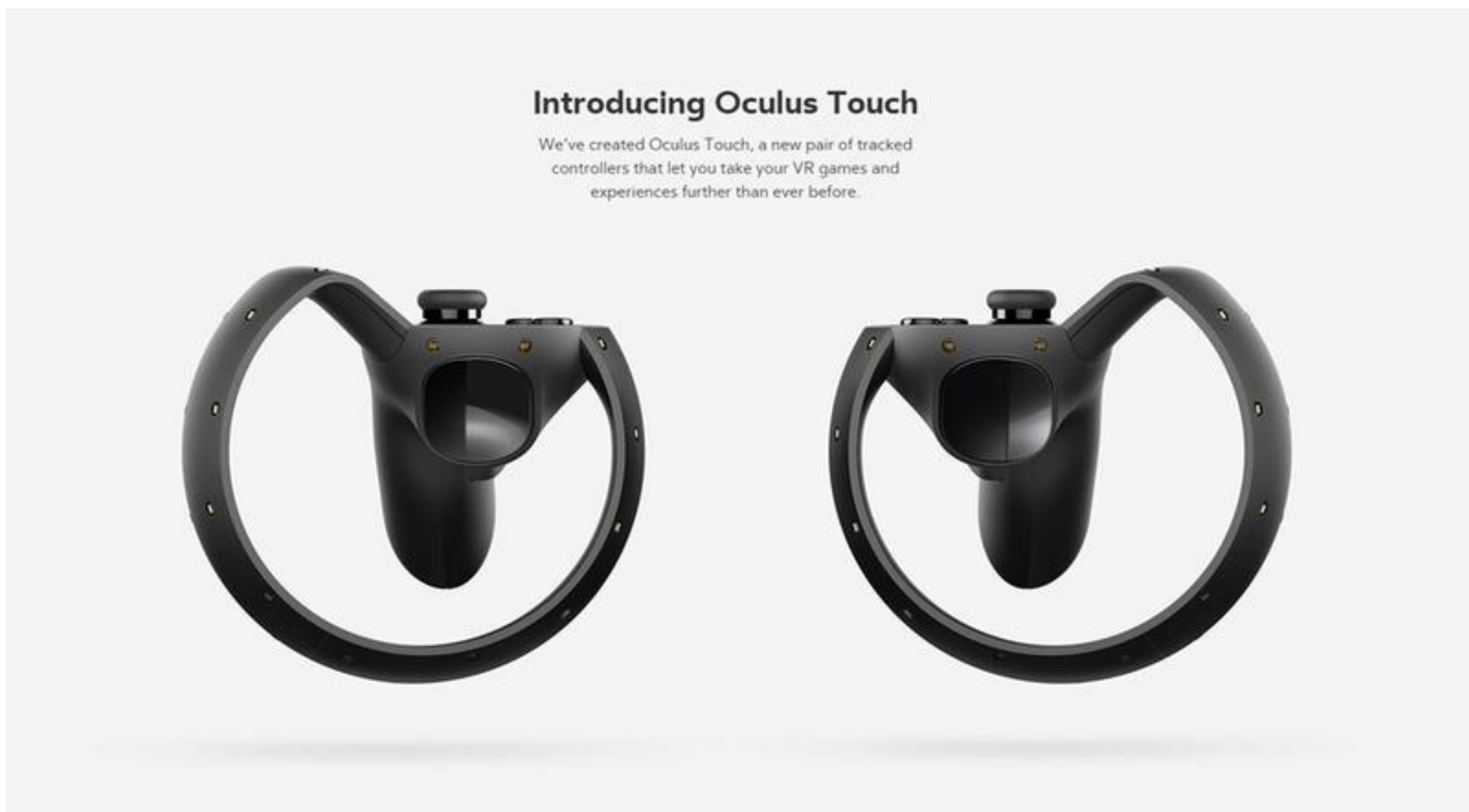
1. position Tracking
2. motion Tracking



가상현실로 피라미드 탐험을

Kenzan Tech

VR경험에 필요한 주변 디바이스 - Hands



VR경험에 필요한 주변 디바이스 - feel (촉감)



Game Show & Trade, All Round
G-STAR 2016
17-20 November 2016 BEXCO, Busan



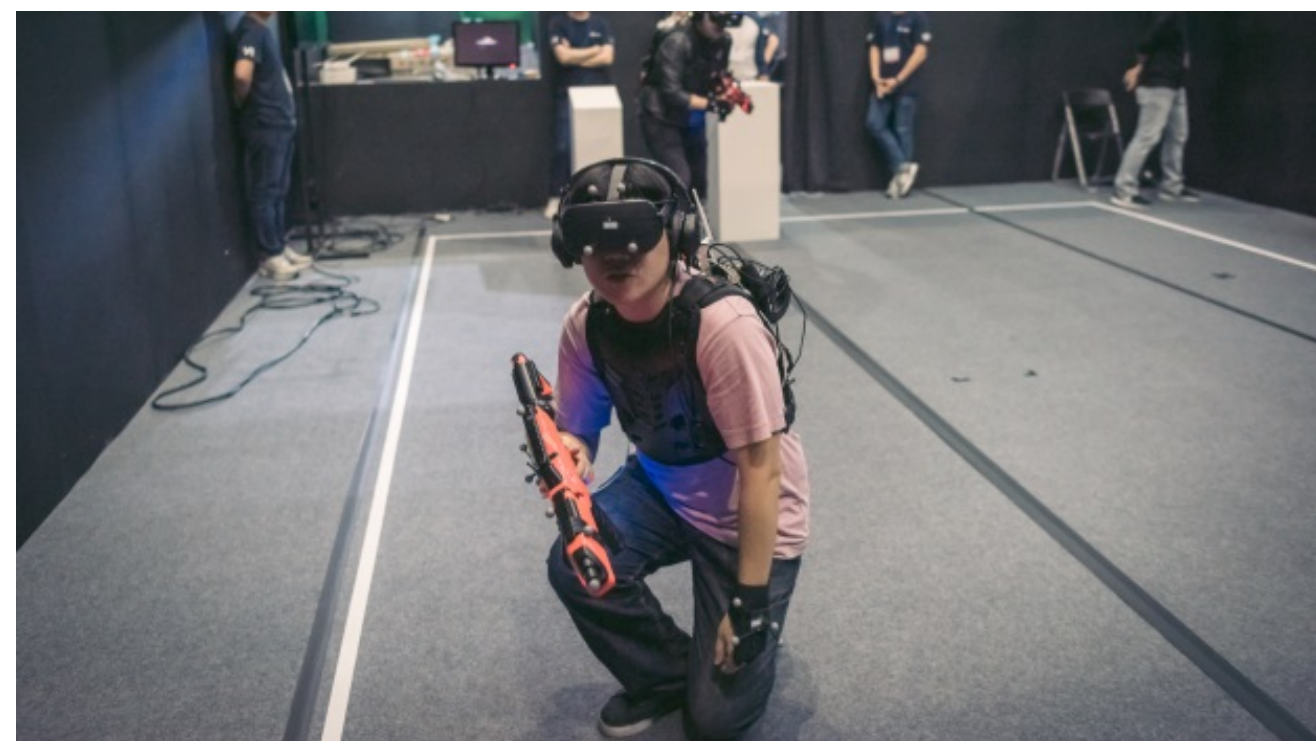
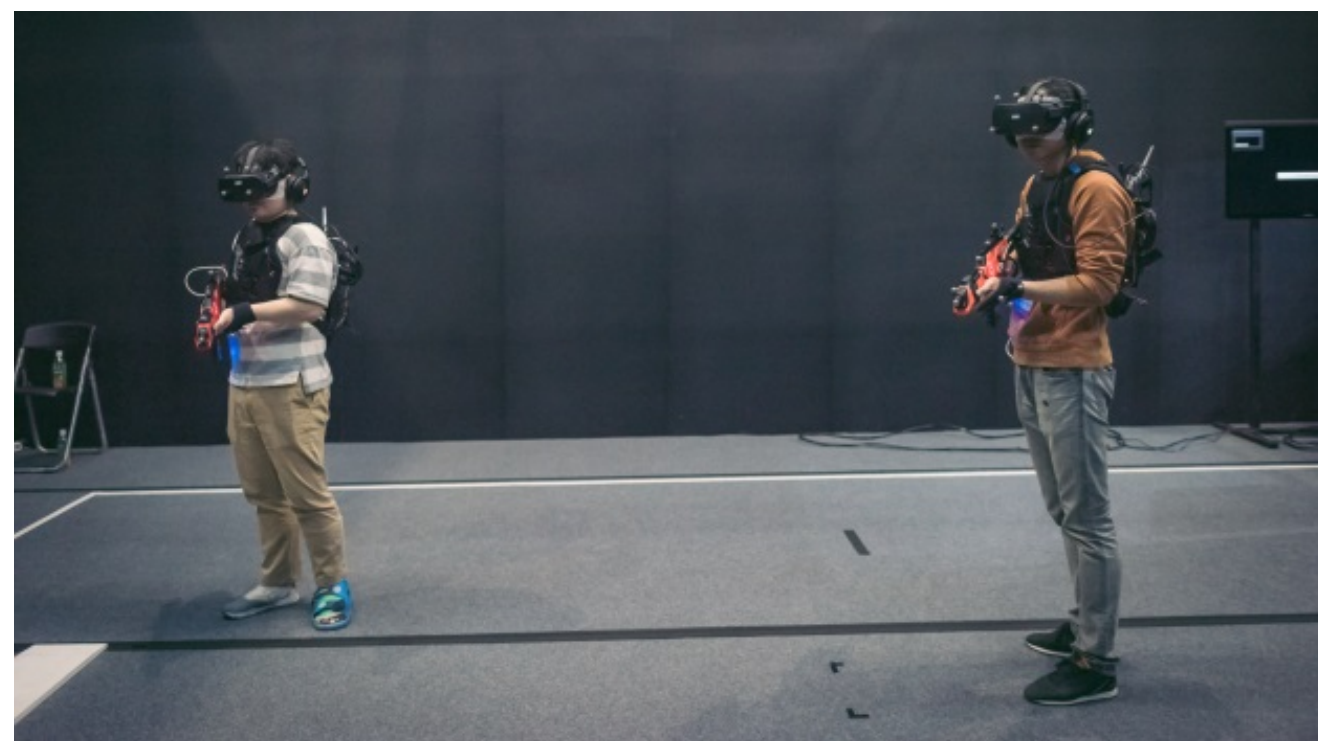
Walking VR Attraction

MORTAL BLITZ

**FOR
WALKING ATTRACTION**

Copyright (c) SKONEC Entertainment Co., Ltd. All rights reserved.

모탈블리츠 워킹어트랙션 플레이 사진

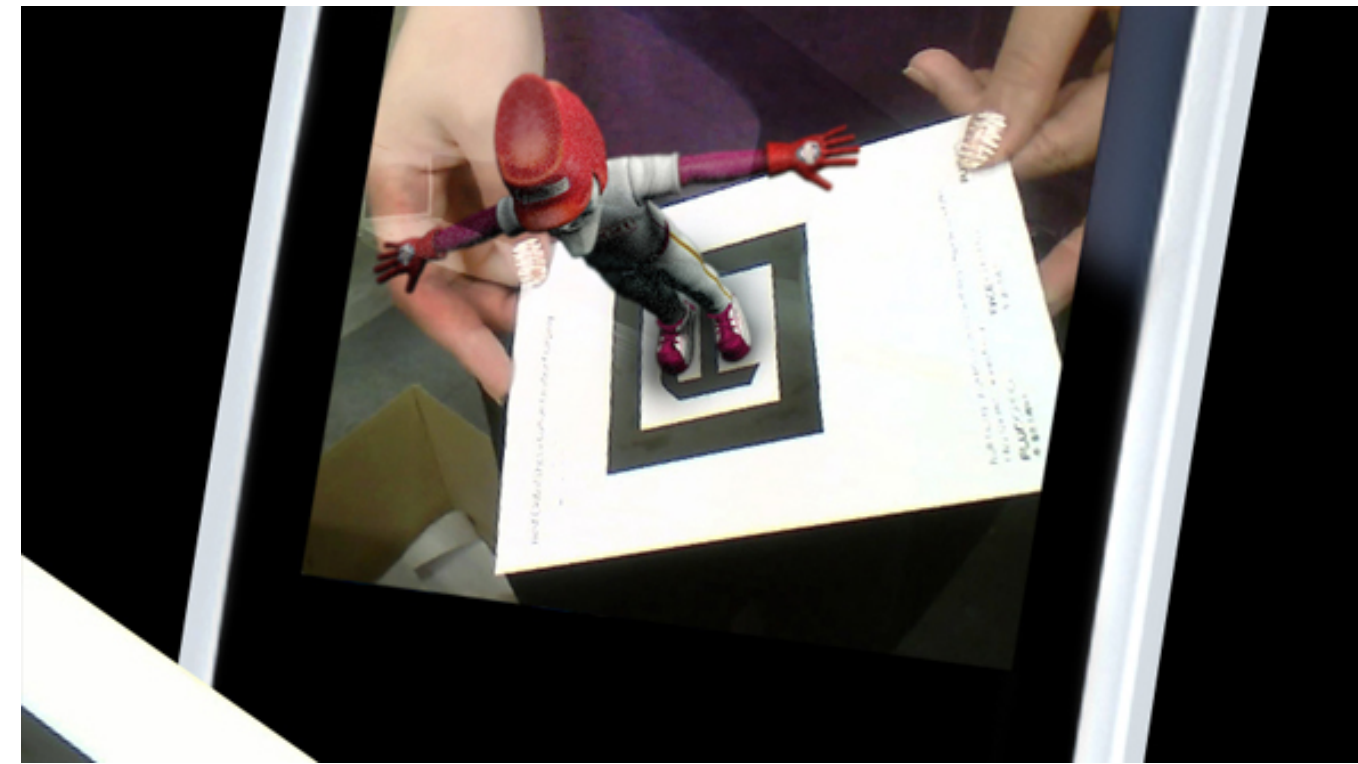


AR의 종류

1) 위치기반AR(Location-based AR)



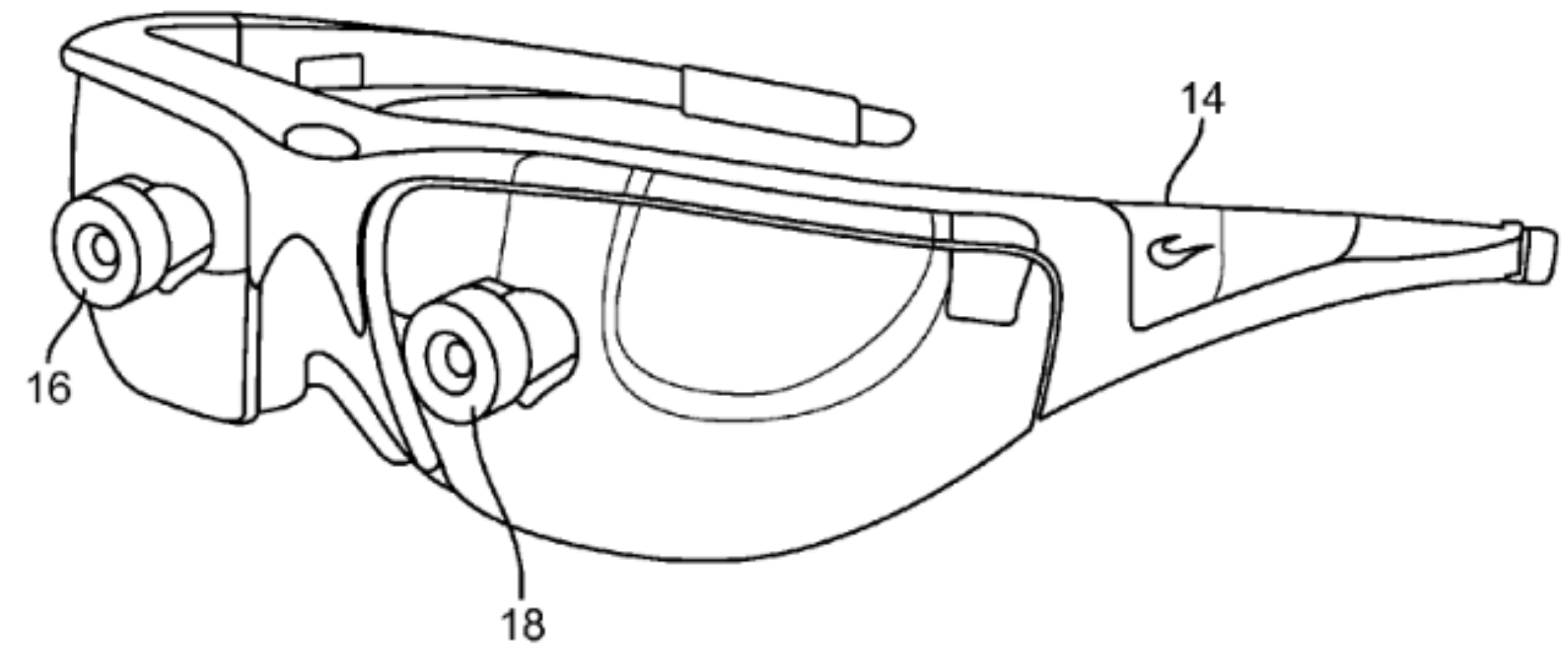
2) 마크기반AR(Marker-based AR)

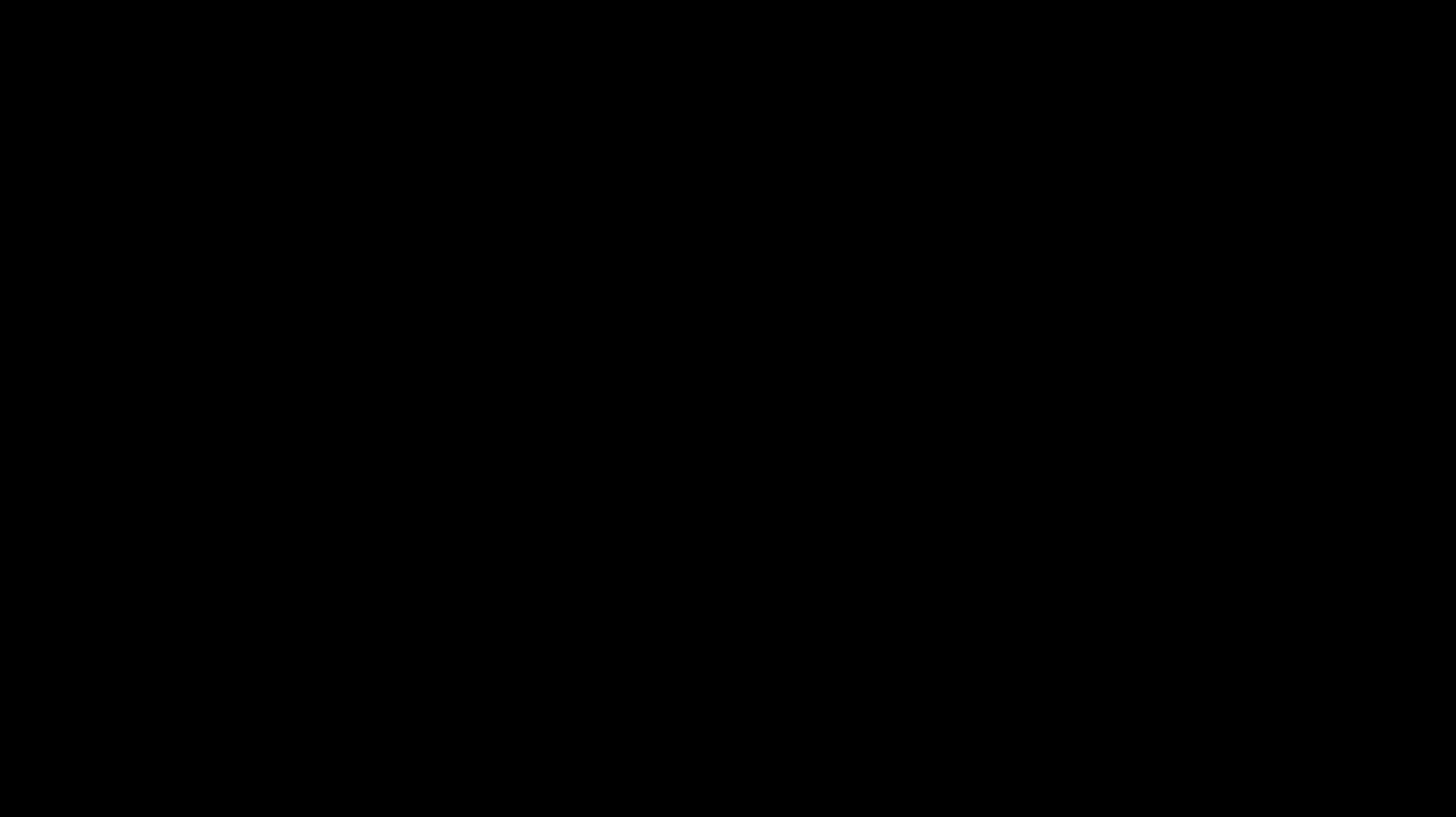


3) 마크리스AR(Markerless AR)



AR 디바이스 - MS 홀로렌즈, magic leap

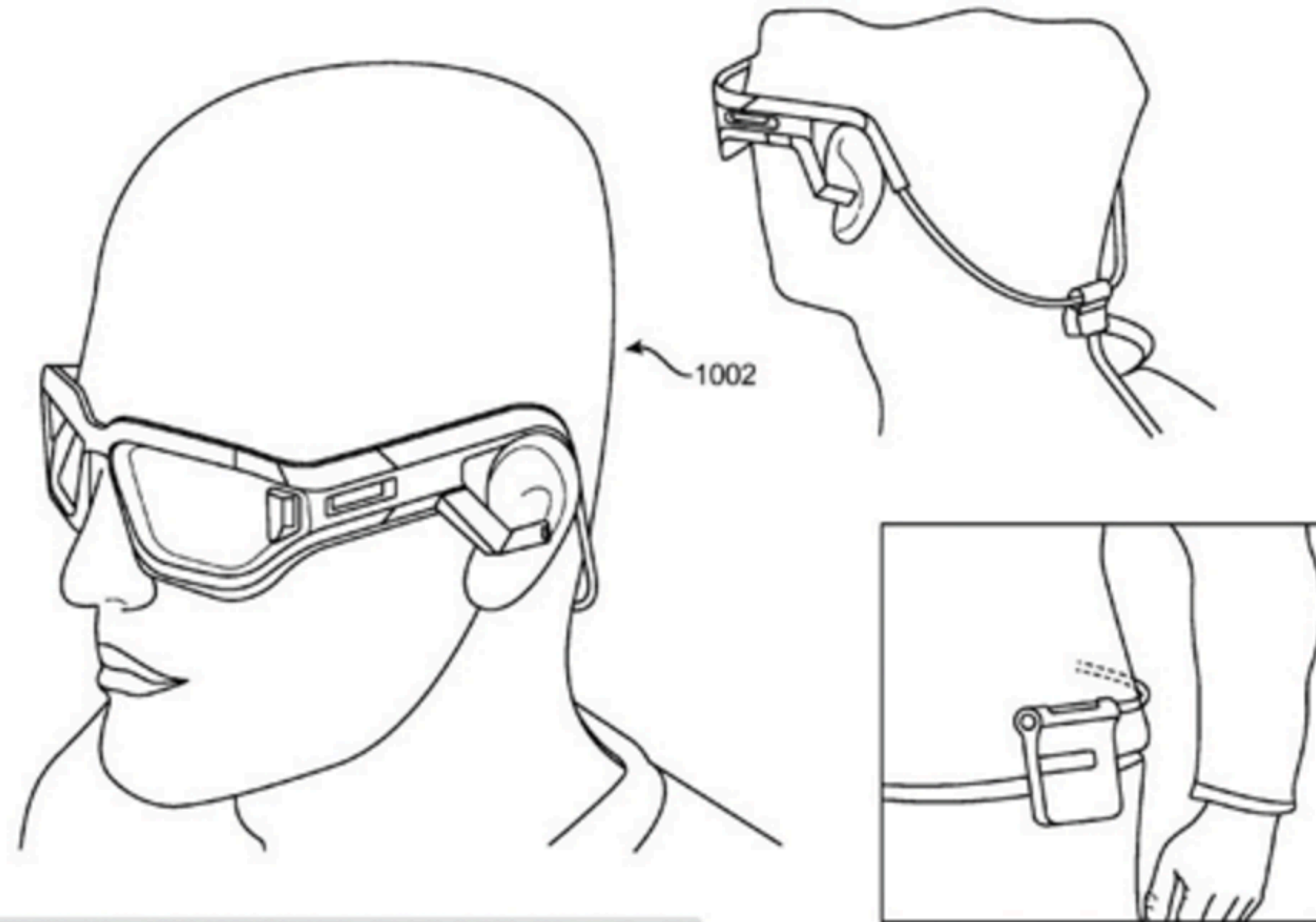






Magic Leap

Photonics light field

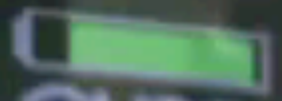


45억 달러의 기업가치를 자랑하는 차세대 혁신 기업으로 촉망받고 있다.



magic leap
weta
WORKSHOP

Hand left
to
Rory!

18 March 8.30  am

AR의 활용예는 다양합니다.



이후의 과제는 무엇이 남아 있나?

✓ VR발전에 절대 필요한 기술 = 주목받고 있는 이유!

1 CPU(APU)&GPU

2 Display (OLED)

3 센서기술 (자이로,딥스카메라,촉각,뇌파등)

4 광학렌즈

5 배터리

6 네트워크 5G

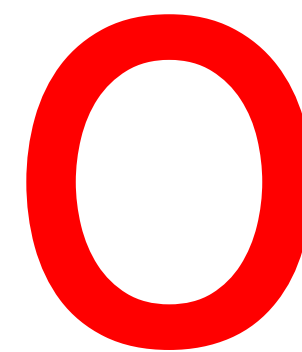
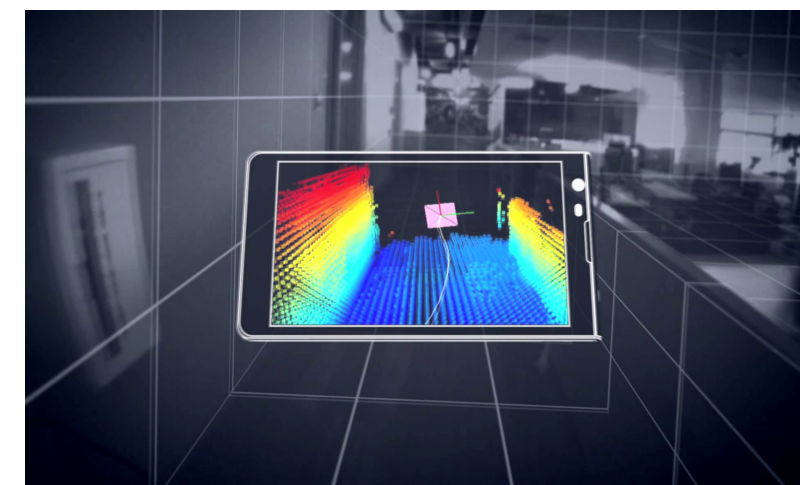
✓ VR이 해결하여야 하는 기술!

7 Mobile & Position Tracking

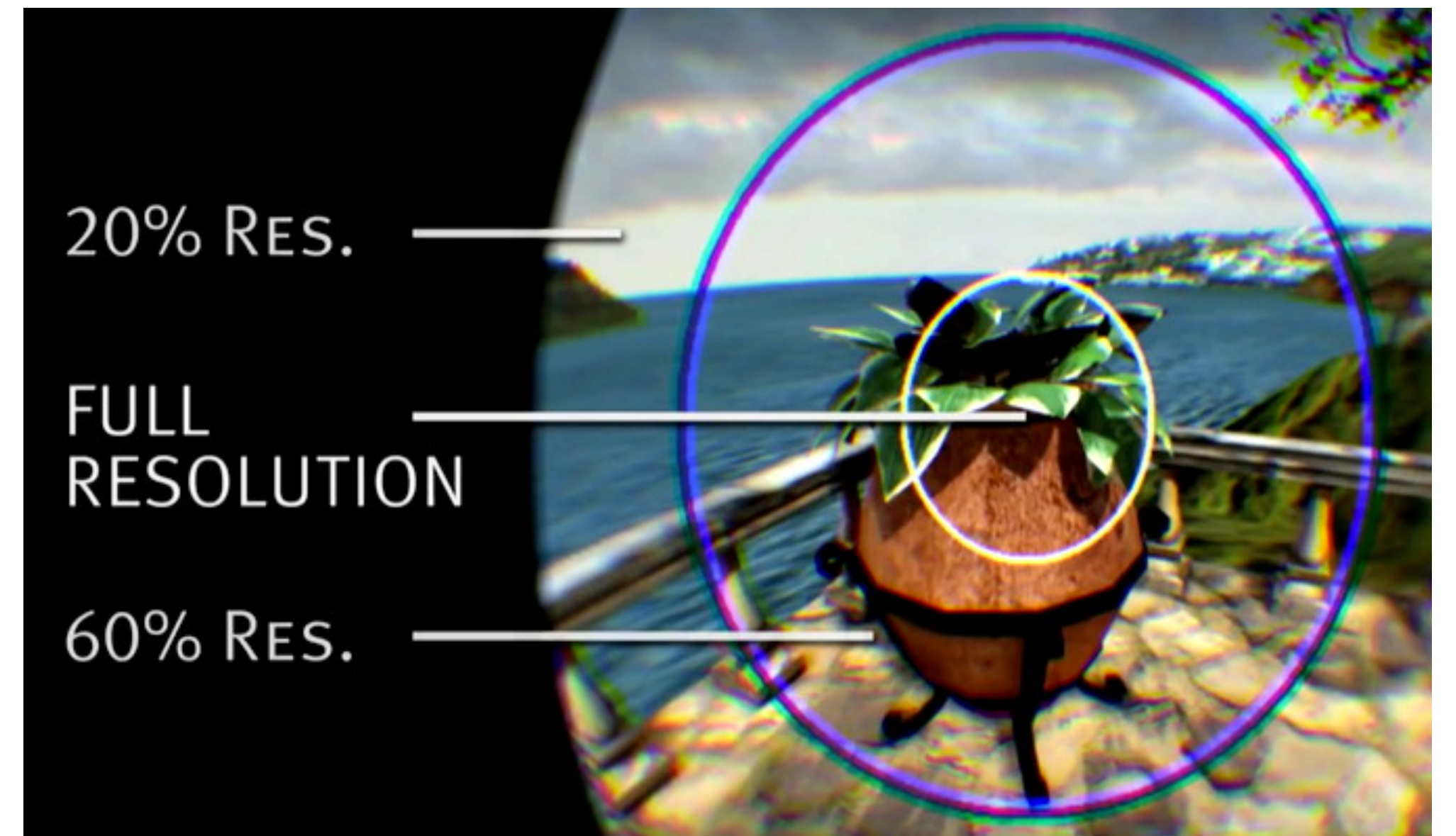
Mobile



Google Tango



8 eye Tracking & Foveated Rendering





UI/UX

(User Interface/User Experience)

플랫폼과 UI/UX

VR에서는 유저인터페이스가 같아짐!

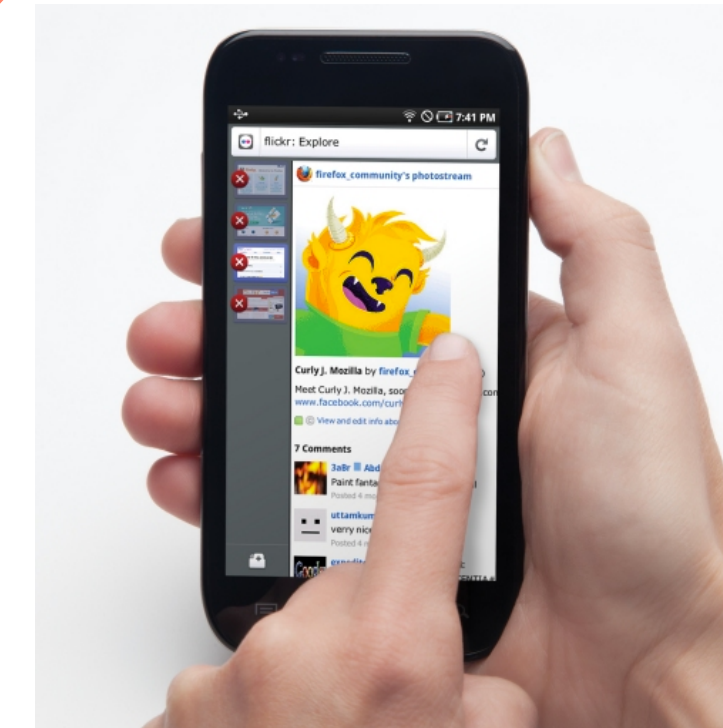
콘솔



SONY

UI/UX가
같아짐

모바일



PC



UI/UX (User Interface/User Experience)

VR/AR에는 UI/UX의 혁신이 필요 합니다.



Thank you!

고맙습니다

<http://www.skonec.com>

<https://www.facebook.com/skonecvr>

9F, Chosun-naehwa B/D, 577, Seolleung-ro, Gangnam-gu, Seoul, Korea

Tel. +82-2-458-3742 Fax. +82-2-458-3745