

메타 소니 닌텐도 삼성 모두의 XR 파트너!

XR 콘텐츠 대장주

스코넥은 2002년 설립된 메타버스 VR게임 개발 업체로 2022년 2월 코스닥 시장에 상장했다. 동사는 설립 초기 일본 콘솔시장 진출을 위한 게임 개발과 서비스 사업을 영위하며 다수의 아케이드 및 콘솔 게임을 개발하였다. 2012년 VR 게임 개발 사업에 집중하며 2015년 삼성기어VR 내 VR게임을 최초로 상용화한 업체다. 2017년 소니 PSVR에 자사 게임인 '모탈블리츠'를 성공적으로 출시하며 국내 최초 글로벌 다운로드 1위를 기록한 바 있다. 스코넥은 1) 국내 최초 FPS 건슈팅 VR게임을 상용화한 업체로 향후 글로벌 빅테크 XR기기 출시에 따른 최대 수혜가 예상되며, 2) 내년 신규 게임 출시의 기대감이 유효한 상황으로, 3) 최근 글로벌 기업인 메타와의 VR게임 공동개발 계약에 따라 기술력이 입증된 바 있어, 지금 주목이 필요하다는 판단이다.

메타와 함께 XR 사업 본격화

지난 12월 5일, 스코넥은 글로벌 기업 메타와의 VR게임 공동개발 계약을 체결했다. 메타로부터 개발비 일부를 지원받아 VR FPS게임 콘텐츠를 개발하는 내용이다. 'Strike Rush'라는 게임명으로 대전형 VR FPS 장르로 파악된다. 특히 VR FPS는 평면 디스플레이가 아닌 360도 각도로 게임을 구현하기 때문에 개발 난이도가 높은 것으로 파악된다. 올해 8월 기준 오쿨러스 퀘스트 2에서 서비스되는 게임수는 약 200개를 상회하는 정도인데, 퍼블리싱이 매우 선별적인 만큼 본 공시를 통한 동사의 개발 능력이 입증되었다는 판단이다. 올해 2분기 기준 오쿨러스의 글로벌 점유율은 약 70% 수준으로 1위를 기록하고 있다. 스코넥은 메타와의 공급 레퍼런스를 통해 향후 소니, 닌텐도 등 다른 플랫폼으로도 출시가 가능한 만큼 VR게임 매출이 본격화될 것으로 전망된다.

2023년 VR 게임 및 콘텐츠 매출 본격화 기대

2022년 3분기 누적 실적은 프로젝트성 XR교육 및 훈련 사업 매출 인식이 지연되며 매출액 25억원(-29.5%, YoY), 영업이익 -34억원(적지, YoY)을 기록했다. 다만, 2023년부터는 신규 게임인 방탈출 VR 게임 출시에 따라 VR 게임 사업의 본격 성장이 전망된다. 현재 오쿨러스 퀘스트 2는 약 1,500만대 이상 판매된 것으로 파악되는데, 3% 침투율을 가정 시 약 100억원의 매출 성장이 가능할 것으로 예상된다. 메타의 대표 VR 게임인 비트세이버의 경우, 연간 약 1,300억원의 매출을 기록하고 있다. 스코넥은 2024년 1분기 메타와 공동 개발된 신규 게임 'Strike Rush' 출시를 목표로, 메타 플랫폼 뿐 아니라 소니, 닌텐도 등 타 플랫폼 홀더 향으로도 추가 공급이 가능할 것으로 전망된다.

스몰캡_Report

Not Rated

CP(12월06일): 14,200원

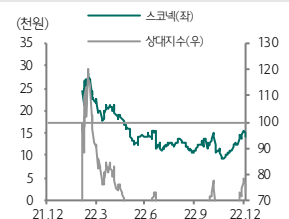
Key Data

KOSDAQ 지수 (pt)	719.44
52주 최고/최저(원)	28,600/9,170
시가총액(십억원)	175.5
시가총액비중(%)	0.05
발행주식수(천주)	12,360.8
60일 평균 거래량(천주)	252.3
60일 평균 거래대금(십억원)	3.2
21년 배당금(원)	0
21년 배당수익률(%)	0.00
외국인지분율(%)	0.25
주요주주 지분율(%)	
왕대실 외 8인	34.64
한국투자증권 외 1인	11.54
주가상승률	1M 6M 12M
절대	31.5 (1.4) 0.0
상대	26.8 22.2 0.0

Consensus Data

	2022	2023
매출액(십억원)	17	32
영업이익(십억원)	2	8
순이익(십억원)	2	8
EPS(원)	141	647
BPS(원)	N/A	N/A

Stock Price



Financial Data

투자지표	단위	2017	2018	2019	2020	2021
매출액	십억원	0	0	8	5	6
영업이익	십억원	0	0	(6)	(6)	(3)
세전이익	십억원	0	0	(10)	(9)	(4)
순이익	십억원	0	0	(10)	(9)	(4)
EPS	원	0	0	(1,045)	(945)	(360)
증감율	%	N/A	N/A	N/A	적지	적지
PER	배	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
PBR	배	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EV/EBITDA	배	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ROE	%	0.0	0.0	44.2	497.1	2,309.0
BPS	원	0	0	(2,361)	(183)	(16)
DPS	원	0	0	0	0	0



리서치센터 미래산업팀
Analyst 조정현
02-3771-7650
chunghyuncho@hanafn.com

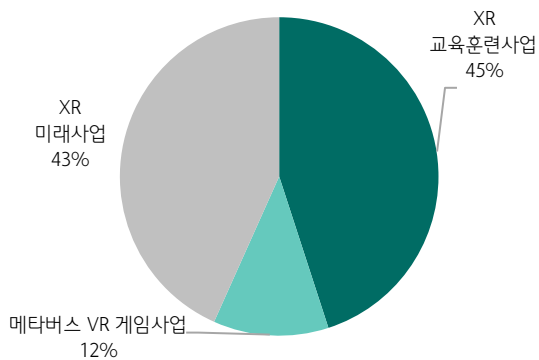
I. 기업개요

XR 콘텐츠 대장주

국내 유일 FPS VR게임 상용화 업체

스코넥은 2002년 설립된 메타버스 VR게임 개발 업체로 2022년 2월 코스닥 시장에 상장했다. 동사는 설립 초기 일본 콘솔시장 진출을 위한 게임 개발과 서비스 사업을 영위하며 다수의 아케이드 및 콘솔 게임을 개발하였다. 2012년 VR게임 개발 사업에 집중하며 2015년 삼성기어VR 내 VR게임을 최초로 상용화한 업체다. 2017년 소니 PSVR에 자사 게임인 '모탈블리츠'를 성공적으로 출시하며 국내 최초 글로벌 다운로드 1위를 기록한 바 있다. 스코넥은 1) 국내 최초 FPS 건슈팅 VR게임을 상용화한 업체로 향후 글로벌 빅테크 XR기기 출시에 따른 최대 수혜가 예상되며, 2) 내년 신규 게임 출시의 기대감이 유효한 상황으로, 3) 최근 글로벌 기업인 메타와의 VR게임 공동개발 계약에 따라 기술력이 입증된 바 있어, 지금 주목이 필요하다는 판단이다.

그림 1. 사업부별 매출 비중



주: 2021년 기준
자료: 스코넥, 하나증권

표 1. 주요 연혁

년도	내용
2002.04	회사 설립
2002.08	PS2 게임 S/W 개발 계약 체결(소니)
2004.04	Xbox 개발 계약 체결(Microsoft)
2007.05	NDS용 게임 국내 퍼블리싱 계약체결(닌텐도)
2012.10	SONY HMD 활용 VR 헤드트래킹 기술개발
2015.11	글로벌 최초 VR게임 상용화 - 삼성 GearVR용 모탈블리츠VR 상용서비스
2016.10	SONY PSVR, VIVE, Oculus용 모탈블리츠 개발
2017.12	Operation Black Wolf 워킹어트랙션 3인용 실감형 체험 콘텐츠 개발
2018.10	VR방탈출 콘텐츠 상용서비스(한국, 일본, 중국 등)
2020.10	SONY, PSVR FPS '모탈블리츠 컴뱃아레나' 출시
2022.02	코스닥 기술특례상장

자료: 스코넥, 하나증권

그림 2. 주요 사업



자료: 스코넥, 하나증권

II. 투자포인트

XR 시장 확대에 따른 최대 수혜 전망

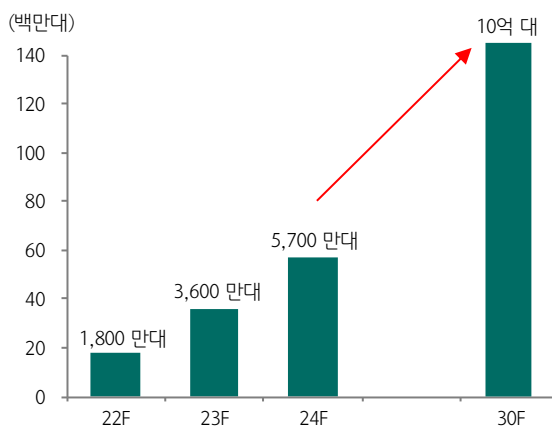
글로벌 XR 시장 성장 가속화 → XR 콘텐츠 기업의 최대 수혜

스코넥은 글로벌 XR 시장 성장에 따른 구조적 수혜가 전망된다. 시장조사업체 카운터포인트리서치에 따르면 올해 글로벌 XR 헤드셋 출하량은 2022년 1,800만대→2023년 3,600만대→2024년 5,700만대로 고속 성장할 전망이다. 2025년에는 1억 1,000만대, 2030년 10억대 수준의 출하량이 전망되고 있다. 내년 글로벌 빅테크들의 XR기기 출시 또한 예상되고 있다. 1분기 소니 PSVR 2 출시가 전망되고 있으며, 하반기 메타의 차세대 모델인 메타 퀘스트 3와 더불어 애플의 MR 헤드셋 론칭이 예상되는 만큼 XR 기기 시장 개화의 초석이 마련되고 있다. 2023년은 글로벌 빅테크들의 XR 생태계 선점을 위한 신규 제품의 날입이 본격화되는 시점으로 XR 콘텐츠 확보의 중요도는 더욱 높아질 것으로 전망된다. 스마트폰 성장 둔화에 따라 XR기기와 같은 매력적인 신규 IT기기의 개발이 본격화되고 있어 킬러 XR 콘텐츠 확보 경쟁이 심화될 것으로 예상되기 때문이다. 과거 XR 콘텐츠 기업의 성장 걸림돌은 부진한 XR 기기 판매에 따른 낮은 수익성, 이어지는 R&D 비용 감소였다면, 플랫폼 확장을 통한 XR 콘텐츠 기업들의 실적 턴어라운드 및 수익성 개선을 기대해볼 만 하다. 스코넥을 포함한 국내 XR 콘텐츠 기업에 관심이 필요한 이유다.

메타와 함께 XR 사업 본격화

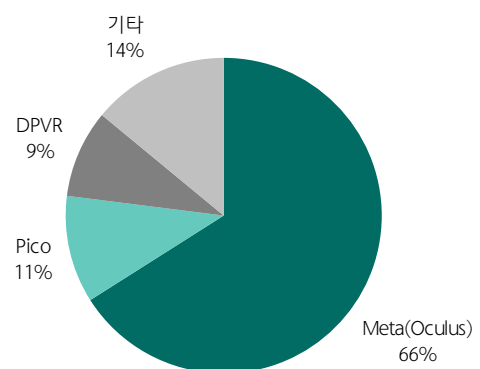
지난 12월 5일, 스코넥은 글로벌 기업 메타와의 VR게임 공동개발 계약을 체결했다. 메타로부터 개발비 일부를 지원받아 VR FPS게임 콘텐츠를 개발하는 내용이다. 'Strike Rush'라는 게임명으로 대전형 VR FPS 장르로 파악된다. 특히 VR FPS는 평면 디스플레이가 아닌 360도 각도로 게임을 구현하기 때문에 개발 난이도가 높은 것으로 파악된다. 올해 8월 기준 오쿨러스 퀘스트 2에서 서비스되는 게임수는 약 200개를 상회하는 정도인데, 퍼블리싱이 매우 선별적인 만큼 본 공시를 통한 동사의 개발 능력이 입증되었다는 판단이다. 2분기 오쿨러스의 글로벌 점유율은 약 70% 수준으로 1위를 기록하고 있다. 스코넥은 메타와의 공급 레퍼런스를 통해 향후 소니, 닌텐도 등 다른 플랫폼으로도 출시가 가능한 만큼 VR게임 매출이 본격화될 것으로 전망된다.

그림 3. 글로벌 XR 헤드셋 출하량 전망



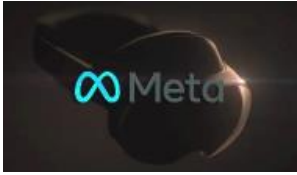
자료: 카운터포인트, 하나증권

그림 4. 글로벌 XR 헤드셋 점유율



자료: 카운터포인트, 하나증권

표 2. 글로벌 빅테크 XR기기

	메타 퀘스트 3	피코 4	Playstation VR 2	Apple VR
사진				
기업	메타	피코	소니	애플
출시일	2023년 하반기	2022년 10월	2023년 1분기	2023년 하반기

자료: 보도자료, 하나증권

그림 5. 스코넥 신규 게임 라인업

2023년 VR 방탈출 게임, 2024년 대
전형 VR FPS 출시 기대



자료: 스코넥, 하나증권

그림 6. 메타 FPS VR 게임 개발 공급계약 관련 공시

시설외 투자 등

1. 투자대상	메타 플랫폼 대상 FPS VR게임 콘텐츠 개발	
2. 투자내역	투자금액(원)	-
	자기자본(원)	30,790,059,587
	자기자본대비(%)	-
	최근 사업연도말 자산총액(원)	5,822,592,370
3. 투자목적	메타(Meta)로부터 개발비 일부를 지원받는 FPS VR 게임 콘텐츠 개발	
4. 투자기간	계약체결일 이후 정식런칭일로부터 1년	
5. 이사회결의일(결정일)	2022-12-05	
-사외이사 참석여부	참석(명)	1
	불참(명)	-
-감사(감사위원) 참석여부		참석
6. 공시유보관련내용	유보사유	영업기밀에 해당하여 공시유보
	유보기한	2025-12-05
7. 기타 투자판단에 참고할 사항	1) 개발비 지원 계약상대방 : 메타(Meta) 2) 계약 주요 내용 -앱 명칭 : Strike Rush -서비스 플랫폼 : 메타 플랫폼 3) 투자내역의 투자금액은 영업기밀에 해당하여 기재하지 아니하였습니다. 4)최근 사업연도말 자산총액은 2021년말 연결재무제표 기준 금액입니다. 5)자기자본은 2021년말 연결재무제표 기준 자기자본에 공시사유 발생일까지의 자본금 증가액 및 자본잉여금 증가액을 합산한 금액입니다.	

자료: Dart, 하나증권

III. 실적전망

2023년 VR 게임 및 콘텐츠 매출 본격화 기대

2023년 VR 게임 사업 매출 성장 전망

2022년 3분기 누적 실적은 프로젝트성 XR교육 및 훈련 사업 매출 인식이 지연되며 매출액 25억원(-29.5%, YoY), 영업적자 -34억원(적지, YoY)을 기록했다. 다만, 2023년부터는 신규 게임인 방탈출 VR 게임 출시에 따라 VR 게임 사업의 본격 성장이 전망된다. 현재 오кул러스 퀘스트 2는 약 1,500만대 이상 판매된 것으로 파악되는데, 3% 침투율을 가정 시 약 100억원 이상의 매출 성장이 가능할 것으로 예상된다. 메타의 대표 VR 게임인 비트세이버의 경우, 연간 약 1,300억원의 매출을 기록하고 있다. 스코넥은 2024년 1분기 메타와 공동 개발된 신규 게임 'Strike Rush' 출시를 목표로, 메타 플랫폼 뿐 아니라 소니, 닌텐도 등 타 플랫폼 홀더 향으로도 추가 공급이 가능할 것으로 전망된다.

표 3. 스코넥 연간 실적

(단위: 십억원, %)

	18	19	20	21
매출액	3.9	7.7	4.7	6.1
YoY(%)	-33.6	99.2	-39.3	29.7
영업이익	(8.1)	(5.9)	(5.6)	(3.2)
영업이익률(%)	N/A	N/A	N/A	N/A
당기순이익	(10.8)	(9.7)	(8.8)	(3.5)
순이익률(%)	N/A	N/A	N/A	N/A

자료: 스코넥, 하나증권

추정 재무제표

손익계산서	(단위:십억원)				
	2017	2018	2019	2020	2021
매출액	0	0	8	5	6
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	0	0	8	5	6
판매비	0	0	14	10	9
영업이익	0	0	(6)	(6)	(3)
금융손익	0	0	(4)	(3)	0
중속/관계기업손익	0	0	0	0	0
기타영업외손익	0	0	0	(1)	(0)
세전이익	0	0	(10)	(9)	(4)
법인세	0	0	0	0	0
계속사업이익	0	0	(10)	(9)	(4)
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	0	0	(10)	(9)	(4)
비배주주지분 순이익	0	0	0	0	0
지배주주순이익	0	0	(10)	(9)	(4)
지배주주지분포괄이익	0	0	(9)	(9)	(4)
NOPAT	0	0	(6)	(6)	(3)
EBITDA	0	0	(4)	(3)	(2)
성장성(%)					
매출액증가율	N/A	N/A	N/A	(37.5)	20.0
NOPAT증가율	N/A	N/A	N/A	적지	적지
EBITDA증가율	N/A	N/A	N/A	적지	적지
영업이익증가율	N/A	N/A	N/A	적지	적지
(지배주주)순이익증가율	N/A	N/A	N/A	적지	적지
EPS증가율	N/A	N/A	N/A	적지	적지
수익성(%)					
매출총이익률	N/A	N/A	100.0	100.0	100.0
EBITDA이익률	N/A	N/A	(50.0)	(60.0)	(33.3)
영업이익률	N/A	N/A	(75.0)	(120.0)	(50.0)
계속사업이익률	N/A	N/A	(125.0)	(180.0)	(66.7)

투자지표					
	2017	2018	2019	2020	2021
주당지표(원)					
EPS	0	0	(1,045)	(945)	(360)
BPS	0	0	(2,361)	(183)	(16)
CFPS	0	0	(309)	(117)	(70)
EBITDAPS	0	0	(378)	(356)	(217)
SPS	0	0	829	503	626
DPS	0	0	0	0	0
주가지표(배)					
PER	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
PBR	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
PCFR	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EV/EBITDA	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
PSR	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
재무비율(%)					
ROE	0.0	0.0	44.2	497.1	2,309.0
ROA	0.0	0.0	(65.0)	(119.8)	(60.3)
ROIC	0.0	0.0	(67.1)	(241.0)	11,593.1
부채비율	0.0	0.0	(168.1)	(514.9)	(3,926.7)
순부채비율	0.0	0.0	(144.9)	(252.0)	(553.3)
이자보상배율(배)	0.0	0.0	(18.7)	(32.2)	(22.5)

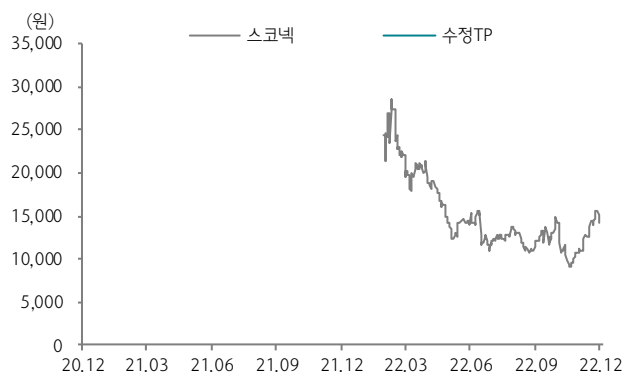
자료: 하나증권

대차대조표	(단위:십억원)				
	2017	2018	2019	2020	2021
유동자산	0	0	6	3	3
금융자산	0	0	3	2	2
현금성자산	0	0	3	2	2
매출채권	0	0	1	0	0
재고자산	0	0	1	1	0
기타유동자산	0	0	1	0	1
비유동자산	0	0	9	4	3
투자자산	0	0	1	0	1
금융자산	0	0	1	0	1
유형자산	0	0	3	1	1
무형자산	0	0	0	1	0
기타비유동자산	0	0	5	2	1
자산총계	0	0	15	7	6
유동부채	0	0	33	8	5
금융부채	0	0	32	5	1
매입채무	0	0	0	0	0
기타유동부채	0	0	1	3	4
비유동부채	0	0	4	1	1
금융부채	0	0	3	1	1
기타비유동부채	0	0	1	0	0
부채총계	0	0	37	9	6
지배주주지분	0	0	(22)	(2)	0
자본금	0	0	2	4	5
자본잉여금	0	0	4	31	36
자본조정	0	0	0	1	1
기타포괄이익누계액	0	0	2	0	0
이익잉여금	0	0	(29)	(38)	(42)
비지배주주지분	0	0	0	0	0
자본총계	0	0	(22)	(2)	(0)
순금융부채	0	0	32	4	1

현금흐름표	(단위:십억원)				
	2017	2018	2019	2020	2021
영업활동 현금흐름	0	0	(4)	(1)	(1)
당기순이익	0	0	(10)	(9)	(4)
조정	0	0	7	7	2
감가상각비	0	0	2	2	1
외환거래손익	0	0	0	0	0
지분법손익	0	0	0	0	0
기타	0	0	5	5	1
영업활동 자산부채 변동	0	0	(1)	1	1
투자활동 현금흐름	0	0	6	0	(0)
투자자산감소(증가)	0	0	0	0	0
자본증가(감소)	0	0	0	0	0
기타	0	0	6	0	0
재무활동 현금흐름	0	0	(1)	(0)	1
금융부채증가(감소)	0	0	(1)	(10)	(2)
자본증가(감소)	0	0	5	31	5
기타재무활동	0	0	(5)	(21)	(2)
배당지급	0	0	0	0	0
현금의 증감	0	0	0	(1)	(0)
Unlevered CFO	0	0	(3)	(1)	(1)
Free Cash Flow	0	0	(4)	(1)	(1)

투자의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

스코넥



날짜	투자의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저
22.12.6	Not Rated	-		

투자등급 관련사항 및 투자의견 비율공시

- 투자의견의 유효기간은 추천일 이후 12개월을 기준으로 적용

기업의 분류

BUY(매수)_목표주가가 현재가 대비 15% 이상 상승 여력
 Neutral(중립)_목표주가가 현재가 대비 -15%~15% 등락
 Reduce(매도)_목표주가가 현재가 대비 -15% 이상 하락 가능

산업의 분류

Overweight(비중확대)_업종지수가 현재지수 대비 15% 이상 상승 여력
 Neutral(중립)_업종지수가 현재지수 대비 -15%~15% 등락
 Underweight(비중축소)_업종지수가 현재지수 대비 -15% 이상 하락 가능

투자등급	BUY(매수)	Neutral(중립)	Reduce(매도)	합계
금융투자상품의 비율	94.89%	5.11%	0.00%	100%

* 기준일: 2022년 12월 03일

Compliance Notice

- 본 자료를 작성한 애널리스트(조정현)는 자료의 작성과 관련하여 외부의 압력이나 부당한 간섭을 받지 않았으며, 본인의 의견을 정확하게 반영하여 신의성실 하게 작성하였습니다.
- 본 자료는 기관투자자 등 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다
- 당사는 2022년 12월 6일 현재 해당회사의 지분을 1%이상 보유 하고 있지 않습니다
- 본자료를 작성한 애널리스트(조정현)는 2022년 12월 6일 현재 해당회사의 유가증권을 보유하고 있지 않습니다

본 조사자료는 고객의 투자에 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 어떠한 경우에도 무단 복제 및 배포 될 수 없습니다. 또한 본 자료에 수록된 내용은 당사가 신뢰할 만한 자료 및 정보로 얻어진 것이나, 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임 소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.