

## SNK 총괄 프로듀서 ‘오다 야스유키’, 中게임페스티벌 서 기조연설

- 지난 금요일 中 게임 페스티벌(CGF) 2020기조 연설에 올라
- 오다PD, “SNK, 오래전부터 클라우드 게임의 무한한 발전 가능성을 알아봐...”
- “클라우드 게임의 미래를 모색하기 위해 적극적인 자세로 노력할 것”



SNK 총괄 프로듀서 오다 야스유키, 중국 게임 페스티벌(CGF) 2020서 기조연설

SNK인터랙티브(대표 전세환)는 現 SNK 총괄 프로듀서인 오다 야스유키(이하 오다PD)가 지난 23일 ‘중국 게임 페스티벌(CGF) 2020’에서 온라인 포럼 연사로 나서 기조연설을 진행했다고 밝혔다. 강연주제는 ‘미래 클라우드 게임에 대한 전망’이다.

오다PD는 글로벌 및 중국 시장 두 가지 각도에서 클라우드 게임의 발전 현황을 공유하고, 게임업계 조사기관들이 공개한 데이터와 전망을 분석하여 클라우드 게임의 미래에 대해 고무적인 기대감을 표했다. 여기에 SNK가 현재 진행 중에 있는 클라우드 게임이라는 새로운 분야를 주목하고, 해당 분야에 중요한 포석을 두어 굵직한 성과를 거두고 있다고 전했다.

최근 SNK는 보유하고 있는 대표 IP(지식재산권)인 ‘더 킹 오브 파이터즈’와 ‘사무라이 쇼다운’ 시리즈의 최신작 ‘더 킹 오브 파이터즈 14’와 ‘사무라이 쇼다운’은 구글 스타디아, 차이나텔레콤 클라우드, 차이나유니콤 클라우드 게임 등 몇몇 대형 클라우드 게임 플랫폼에 탑재하고 있다. 나아가 기존의 IP들도 더 많은 클라우드 게임 플랫폼을 통해 서비스 할 수 있도록 준비 중에 있다.

오다PD는 “클라우드 게임 분야는 해적판 문제를 비롯해 엄중한 도전에 직면해 있다”면서 “SNK의 게임 시리즈 작품들이 특정 클라우드 게임 플랫폼에 권한을 위임 받지 않고 등장하는 일들이 생겨 게임업계 발전에 위험요소가 되고 있다”고 전했다.

이어 그는 “저희 SNK는 적극적인 자세로 업계의 변혁과 협력을 맞이 해왔고, 이후에도 게임 콘텐츠 확보에 대한 노력을 꾸준히 할 것이며, 글로벌 유수의 게임 업체와 제휴를 맺고 유저들에게 더 좋은 퀄리티의 게임을 제공하여 클라우드 게임의 미래를 모색해 나갈 것이다” 며 발제를 마쳤다.

한편 중국 게임 페스티벌(CGF)은 2018년 시작돼 올해로 3회차를 맞이하였다. 특히 올해는 코로나19로 인해 지난 23일부터 25일까지 처음으로 온라인 클라우드 전시회를 선보였는데, 온라인으로 진행되는 게임 시연, 포럼, 이용자 플레이 체험, 외국 바이어들과 교류와 협력 등 참관객과 개발자 모두에게 다채롭고 풍부한 경험을 제공하며 성황리에 마쳤다.<끝>

#### <자료 문의>

SNK인터랙티브 홍보담당 전성국 대리 (010-5477-0979 / [skchun@snkcorp.co.kr](mailto:skchun@snkcorp.co.kr) )

SNK인터랙티브 홍보담당 이은수 사원 (010-4491-7537 / [eslee@snkcorp.co.kr](mailto:eslee@snkcorp.co.kr) )

#### <SNK 인터랙티브 소개>

SNK는 일본 오사카에 본사를 둔 게임회사로 일찍이 전 세계에 수많은 게임을 제공하여 세계적으로 많은 팬들의 지지를 받고 있는 브랜드입니다. 국내에서는 올 상반기 증시에서 화제를 모은 공모기업 중 하나로 ‘더 킹 오브 파이터즈’ ‘아랑전설’ ‘메탈슬러그’ ‘사무라이 스피리츠(사무라이 쇼다운)’ 등 1990년대를 풍미한 인기 게임의 지식재산권(IP)을 보유하고 있습니다. 또한 흥행한 IP들 외에도 콘솔과 모바일 게임을 지속해서 개발 및 판매하며 성장 동력으로 앞세우고 있으며, 신규 IP 확보를 위한 노력도 지속해서 진행해 나갈 것입니다.