

## 프랑스 게임업체 유비소프트, 3D 영화 제작 발표

2011. 6. 7

### Overview

프랑스의 대표적인 비디오게임 개발사이자 퍼블리셔인 유비소프트(Ubisoft)가 최근 영화 제작사를 설립하고 자사 게임의 지적 재산권(IP; Intellectual Property)을 활용한 3D 영화 제작을 발표했다.

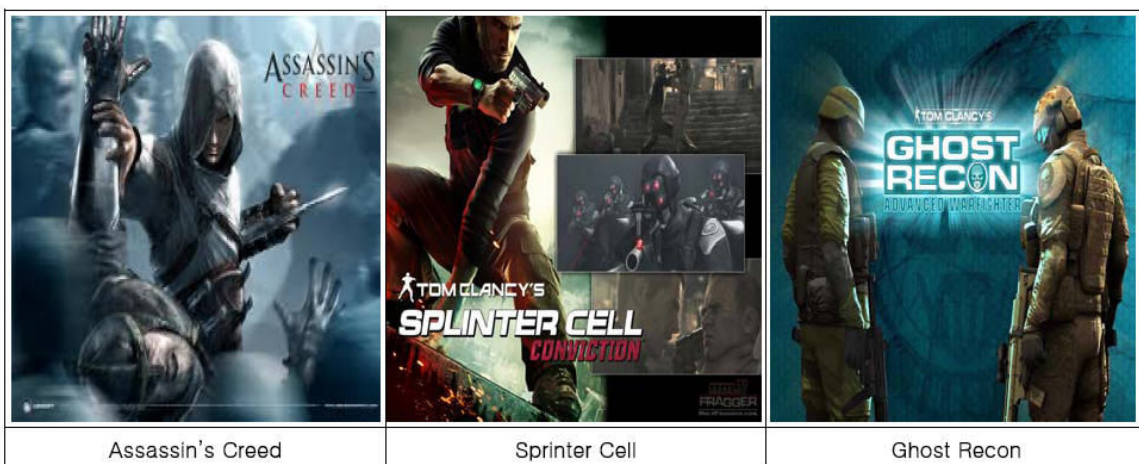
### Briefing

#### 유비소프트, 자사 인기 프랜차이즈 게임 3D로 영화화

- 프랑스 게임개발사 유비소프트가 지난 5월 영화 제작사 '유비소프트 모션 픽처스 (Ubisoft Motion Pictures; UMP)'를 설립하고, 자사 프랜차이즈 게임 '어쌔신 크리드 (Assassin's Creed)', '스플린터 셀(Sprinter Cell)', '고스트 리콘(Ghost Recon)<sup>1)</sup>'의 3D 영화 제작을 추진 중인 것으로 전해짐
- UMP의 장 바로네(Jean Baronnet) 대표는 "각 게임 타이틀을 분석해 그에 부합하는 스토리라인과 결합시키기 위해 게임 개발자 및 마케팅팀이 공동 작업을 진행 중"이라고 밝히면서, "작품의 원 저작권을 영화 제작에 직접 활용하고 싶다"고 전함

Figure 1

3D 영화로 출시 예정인 유비소프트의 게임 타이틀

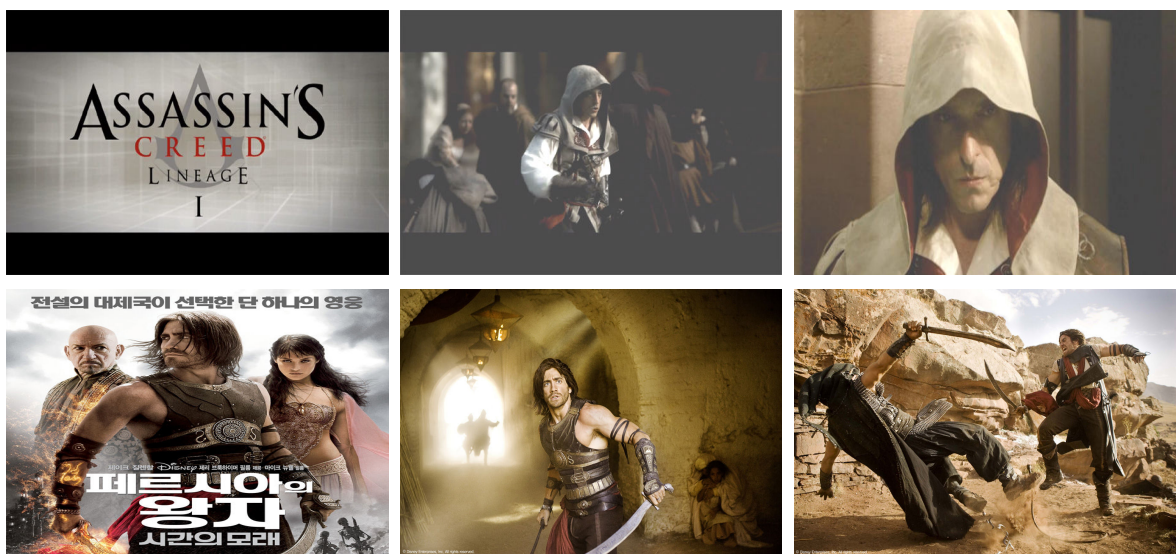


자료: 유비소프트

1) 각각 전 세계 누적 판매량 2,800만장, 2,200만장, 1,700만장을 기록하며 유비소프트의 3대 인기 게임 프랜차이즈로 자리매김함

- 유비소프트가 보유하고 있는 게임 IP 중 '스플린터 셀'에 대한 영화화가 가장 먼저 진행되고 있으며, 이미 시나리오 구성 단계를 넘어 배우 섭외 단계에 이른 것으로 알려짐
- 장 바로네 대표는 6월 중으로 미국 LA에 위치한 제작사와 스튜디오를 방문해 할리우드 영화사 및 에이전트와의 협상을 진행하고 올해 말까지 시나리오 작업을 완료할 것이라고 밝힘
- 한편, 유비소프트는 게임, 영화 IP를 영상화할 때 필요한 전문 CG 스튜디오를 설립, 인수함으로써 3D 영화 제작을 위한 맞춤형 사업 포트폴리오를 확보함
  - 2007년 자체 컴퓨터 애니메이션 스튜디오 '유비소프트 디지털 아트스(Ubisoft Digital Arts)'를 설립, 현물 투자를 통해 영화 '아바타(Avatar)' 제작에 참여하면서 라이선스를 획득하고 3D 게임 타이틀 '아바타: 더 게임(Avatar: The Game)'을 발매했음
  - 2008년에는 영화 '300'과 '씬 시티(Sin City)'의 특수효과를 담당했던 스튜디오 '하이브리드 테크놀로지(Hybrid Technology)'를 인수하면서 3D 모델링(3D Modeling) 및 스페셜 이펙트(Special Effect) 기술을 획득, 여기서 얻은 노하우를 3D 영화의 CG 영상 제작에 활용할 예정임
  - 2009년에는 자사의 히트게임 '어쌔신 크리드 2(Assassin's Creed 2)'의 프리퀄 실사 단편 3부작 '어쌔신 크리드: 리니지(Assassin's Creed: Lineage)'를 자체 제작해 공개함
  - 2010년에는 유비소프트의 동명 게임을 영화화한 제리 브룩하이머(Jerry Bruckheimer)의 '페르시아의 왕자: 시간의 모래(Prince of Persia: The Sands of Time)'가 개봉되어 3억 3,500만 달러(약 3,580억 원)의 흥행수익을 기록했음

**Figure 2** 유비소프트의 실사 영화 '어쌔신 크리드: 리니지'(상)와 '페르시아의 왕자'(하)



자료: 유비소프트

## Analysis

유비소프트의 영화시장 진출은 자사의 IP를 영화에 적극적으로 활용하는 실험적인 비즈니스 사업모델로 여겨지고 있다. 성공한 게임은 그 자체가 하나의 브랜드를 형성하고 있기 때문에 갈수록 치열해지는 영화 마케팅 경쟁에서 우월한 고지를 점령할 수 있다. 뿐만 아니라 3D 기술 도입이 활성화되면서 콘솔게임기에서 인기를 모았던 격투액션 장면을 사실적으로 묘사할 수 있다는 점이 장점으로 꼽힌다. 또한 자사가 보유한 CG 스튜디오를 통해 게임과 영화에 모두 활용할 수 있는 CG 컴포넌트를 생산함으로써 두 장르의 시너지 효과를 극대화하고 제작비용을 절감할 수 있을 것으로 전망된다.

## Source

1. Gamasutra, 'Ubisoft Developing *Assassin's Creed*, *Splinter Cell*, *Ghost Recon* Movies', 2011. 5. 16  
[http://gamasutra.com/view/news/34681/Ubisoft\\_Developing\\_Assassins\\_Creed\\_Splinter\\_Cell\\_Ghost\\_Recon\\_Movies.php](http://gamasutra.com/view/news/34681/Ubisoft_Developing_Assassins_Creed_Splinter_Cell_Ghost_Recon_Movies.php)
2. Variety, 'Gallic vidgamer Ubisoft lines up 3 features', 2011. 5. 15  
<http://www.variety.com/article/VR1118037076>