

2009

投资加拿大

数字媒体和游戏产业



Canada 

投资项目

- » 总部位于加利福尼亚的**Activision**公司在2007-2009年扩大其位于魁北克省的Beenox工作室, 新增数百个工作岗位及一个培训中心。
- » 纽约的**Longtail Studios**公司2008年在爱德华王子岛的夏洛特敦建立一个新的工作室, 继续扩大其在加拿大的业务。
- » 法国的**Ubisoft Entertainment SA**公司2007年扩大了其位于魁北克省蒙特利尔地区的生产设施, 创造了约1000个工作岗位。
- » 英国公司**Eidos Interactive Ltd.**公司2007年在魁北克省蒙特利尔新建一个设施, 创造了350个工作岗位。

加拿大汇集了电游行业数个最著名的品牌。Activision, 迪斯尼, Electronic Arts, Eidos, Koei, Microsoft Games, THQ和Ubisoft等企业有合理的理由已在加拿大设立机构。

加拿大的整个游戏产业链共有500多家企业, 产业链范围从硬件、开发工具和技术到支持服务、开发商和出版商等。2008年, 仅260家游戏软件企业的雇员人数达到14, 000人, 销售收入超过22亿加元。

加拿大的高品质生活、生产优惠措施和创造型专业人员是数字媒体企业选择加拿大的主要原因。他们从著名的加拿大大学招聘已经过良好培训的员工队伍, 这些学校包括数字媒体中心、西蒙菲沙大学、不列颠哥伦比亚大学、雪尔顿学院、辛力加学院、百年理工学院、Matane Cegep大学、谢布克大学、国家动画设计中心及新不伦瑞克大学等。

加拿大游戏产业的主要优势

总部设在加拿大的游戏开发和出版商已经开发出适用各种平台的一流游戏。

- » **电脑单机游戏**: 加拿大游戏企业开发的著名单机游戏包括 Silicon Knights 公司的“Too Human”, Digital Extremes 公司的“Unreal Tournament”, Radical Entertainment (Activision Blizzard) 公司开发的“Crash of the Titans”, Bioware (EA) 公司的“Neverwinter Nights”, Next Level Games 公司开发的“Super Mario Strikers” 游戏以及 Beenox (Activision) 公司开发的“Bee Movie” 游戏等。
- » **网络游戏**: 在加拿大开发创作的热门网络游戏包括 Relic(THQ) 公司的“Warhammer”, New Horizon Interactive (Disney Interactive) 公司的“Club Penguin” 游戏, HB Studio 公司开发的“NHL 09 SPORTSTM”, EA 公司创作的“Need for Speed” 以及 Ubisoft 公司开发的“Assassin’s Creed” 游戏等。
- » **手机游戏**: 加拿大汇集了多个手机游戏开发商, 这其中包括 Marblemedia 公司的“Emily Yeung”, 人工智能与运动公司 (A2M) 公司的“Spiderman” 以及 Other Ocean Interactive 公司开发的“Friend or Foe” 和“Super Monkey Ball” 等游戏。
- » **休闲游戏**: 加拿大在快速发展的休闲游戏市场中发挥着重要作用, 如 Games Cft 公司开发的 Sally’s Salon 游戏, Ganz 公司的 Webkinz 玩具和网站等。

加拿大主要的出版商

Activision Blizzard
Electronic Arts
Eidos Interactive
Koei
THQ
Ubisoft Entertainment

领先的加拿大企业

Artificial Mind & Movement
Artifact Software
Beenox
Bioware
Digital Extremes
HB Studio
New Horizon Interactive
Other Ocean Interactive
Project Whitecard
Radical Entertainment
Relic Entertainment
Silicon Knights

加拿大在严肃游戏领域正在发展专业技术, 严肃游戏主要是采用游戏式的方式来进行培训和模拟。CMLabs和CFB Gagetown公司主要进行安防模拟, Coole Immersive, Artifact Software 和Xpan Interactive公司则主要从事工业培训。

加拿大游戏产业价值链上的其他企业还包括Softimage (Autodesk), XYZ RGB等开发工具制造商, D-Box, GestureTek Technologies和Mgestyk Technologies等动作特效专家, 以及Quazal Technologies等多媒体中间件开发商。加拿大开发的硬件包括ATI显卡 (AMD公司)、操纵杆 (Quanser公司)、三维成像系统 (Arius3D) 等。支持性工具和服务包括动画 (Side Effects公司, Toon Boom公司)、视觉效果 (Rainmaker公司)、测试 (Bug-Tracker和Enzyme公司)、游戏本土化 (Babel公司) 和平台可携带性(TransGaming公司)。

不列颠哥伦比亚省

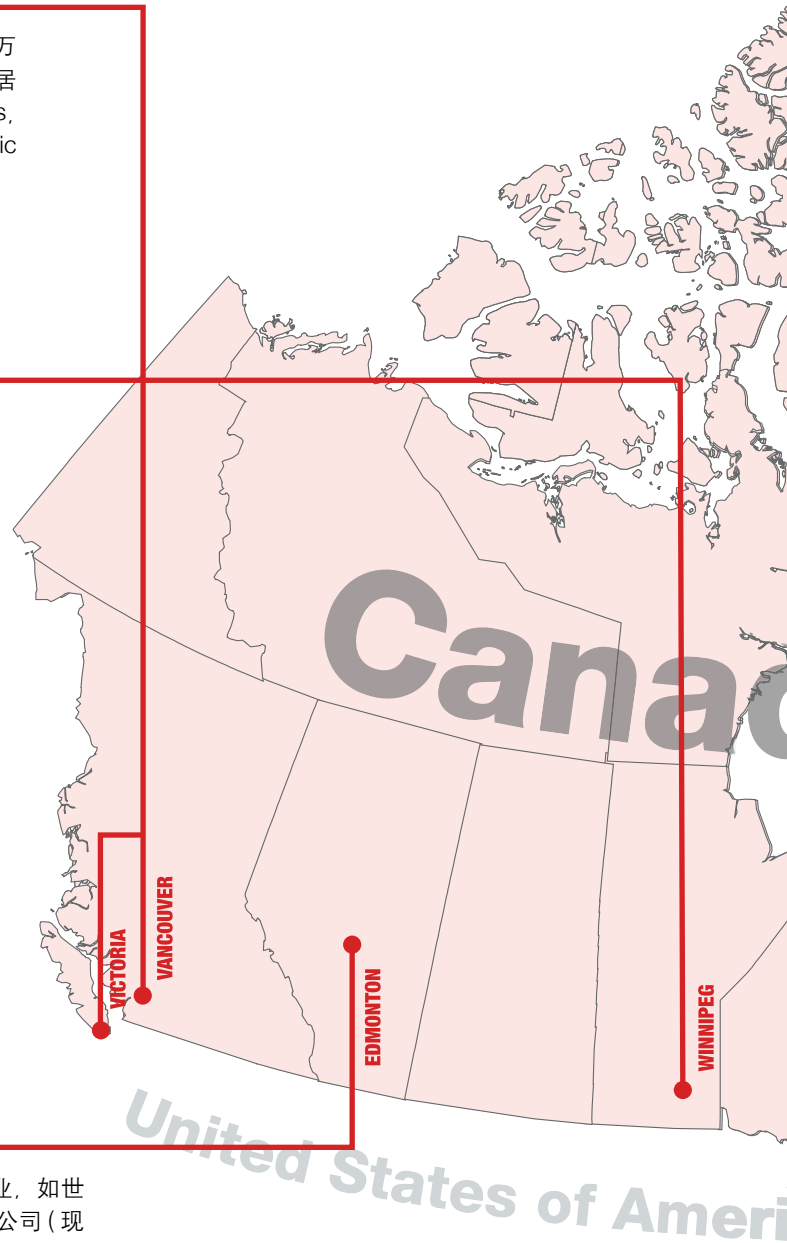
不列颠哥伦比亚省共有 1000 多家游戏企业，雇员人数约为 1.5 万人，年产值超过 20 亿加元，该省的数字媒体和游戏产业中心位居世界前列。**温哥华**是顶尖电游开发中心，吸引了 Electronic Arts, Radical Entertainment(现属于 Activision Blizzard 公司)和 Relic Entertainment(现为 THQ 公司的一部分)等。

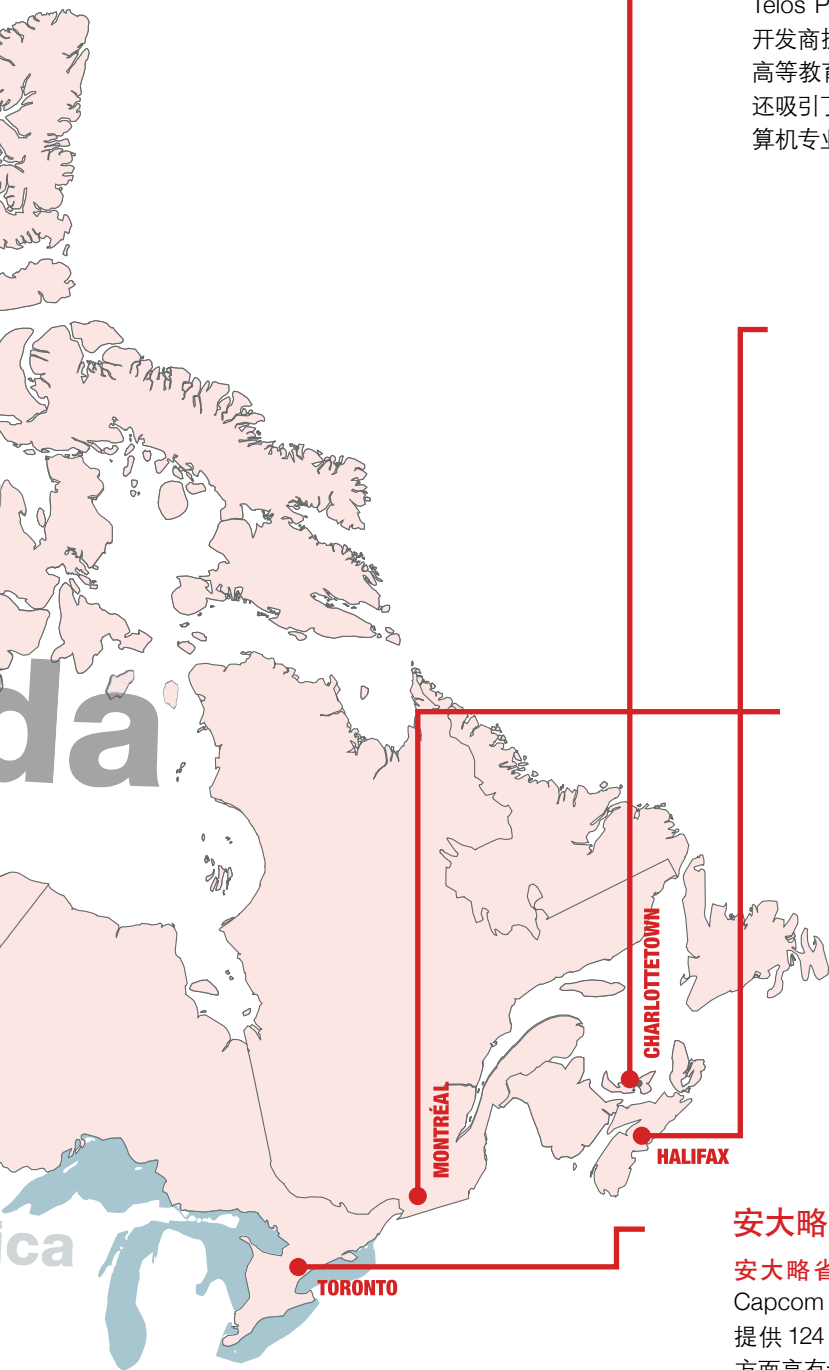
明尼托巴省

温尼伯是一个正在发展的数字媒体产业中心，约有 125 家企业从事互动数字媒体和游戏产业。明尼托巴省的电游产业收入在过去的 3 年里增加了 850%。该省实行互动数字媒体税收优惠政策，该政策为数字媒体项目的免税支出提供 40% 的退税优惠政策，同时该省的一个定向行业基金还可以为数字媒体企业提供融资，这些激励措施促进了明尼托巴省电游产业的发展。同时明尼托巴大学和红河大学的先进教育项目为该省的数字媒体产业开发和培训人才，它们与 Fortune Cat Games Studio 和明尼托巴大学 Smartpark 研究和 技术园区的 Eureka Project 等主要行业孵化器共同为明尼托巴省游戏产业提供支持。

艾伯塔省

埃德蒙顿汇集了多家知名游戏企业，如世界知名的电子娱乐公司 BioWare 公司(现属于 Electronic Arts 公司)及开发和发布 flash 游戏的 XGen 公司。艾伯塔省游戏企业和研究机构在开发严肃游戏方面也已拥有相当强的实力。





爱德华王子岛

由于政府实行的游戏产业战略，**夏洛特敦**正成为一个不断发展的游戏产业开发中心。在短短 3 年内，爱德华王子岛的游戏产业经历了从无到有的过程，并吸引了 Other Ocean Interactive, Bright Games, Telos Production 和 Longtail Studios 等公司。爱德华王子岛为游戏开发商提供一项具有吸引力的劳动力减免项目，并于最近成立了新的高等教育培训项目以满足对技能工人的未来需求。同时爱德华王子岛还吸引了专为中学生提供课余游戏培训的 Game Force 项目以及为计算机专业毕业生提供暑假孵化器的 GameGarage 项目。

新斯科舍省

在新斯科舍省的游戏产业中，**哈利法克斯**汇集了多家知名游戏企业，如专门开发场面宏大、具有挑战性的电脑和单机游戏的 HB Studios 公司，从事 flash 和三维休闲游戏开发的 Huminah Huminah Interactive 公司等。新斯科舍省在其数字媒体税收优惠政策中提供一项主要的投资激励措施，与互动数字媒体产品开发直接有关的成本可享受退税优惠。

魁北克省

蒙特利尔正快速发展成为全球游戏开发企业建立和扩展业务最富吸引力的城市之一，在过去 5 年里，游戏产业增长了 400%。全省游戏产业雇员人数达到 5000 人，吸引了 Ubisoft, Eidos Interactive, Electronic Arts 和 Activision 等领先企业。像人工智能与运动公司 (A2M) 和 Sarbakan 这样的成功创造型工作室也选择落户该省。魁北克省政府采取一项非常具有竞争力的税收优惠政策，为多媒体生产的免税支出提供高达 37.5% 的退税优惠，这为该省游戏企业提供了相对低的运营成本及满足自身需求的财政激励措施。

安大略省

安大略省数字媒体产业的年均产值超过 10 亿加元，吸引了来自 Capcom 和 Koei 等国际大企业的投资。安大略省的知名教育机构可提供 124 个数字游戏教育项目，在艺术、设计、动漫和编程专家等方面享有世界声誉。另外，安大略省的研发税收优惠政策和数字媒体产业激励措施可节约 60% 的成本支出。

投资区域比较

游戏产业 - 方法

这项比较调查主要将加拿大游戏产业中心与世界各地的竞争地进行比较。这项研究和分析从投资者的视角选择一项具有代表性的样本投资项目（一个开发软件和多媒体产品的项目 - 请见第五页详细信息）来对企业决策者在评估投资地时最主要考虑的因素进行评估。

这项全球性投资地比较调查由 IBM-PLI 公司进行。IBM-PLI 公司是一家知名的国际投资目的地咨询企业，它通过客观的调查研究来分析各地从事商业活动的比较成本和质量，并采用投资者筛选企业投资项目候选目标的方法。这项比较调查在评估过程中对每个行业领域内的 250-300 个财务和质量投资地指数进行调查。

为评估不同投资地的商业经营环境，这项调查通过不同渠道对每个行业内子行业的数据进行收集，具体可见第 5 页的经营环境因素表。用于质量评估的数据根据一项加权记分方法转换成不同子行业和子因素的相对分数 (0-10 分)。每个投资地类型和子因素获得不同权重以显示它们在投资地选择过程中的相对重要性。每个行业的子行业所给予的权重是特定的，并以 IBM-PLI 公司在投资者选择投资地时帮助他们做出战略性决定方面所获得的经验为基础。

这项比较调查还进行高层财务分析，以对每个有代表性投资项目的主要投资意向地的投资和运营成本及收入进行考虑。这项调查还对 10 年的现金流量预测表进行计算，并根据预估的通货膨胀率进行折算，从而确定他们的净现值，并对项目在进行比较研究的每个投资地的利润率进行评估。



对全球不同投资目的地
开展业务的比较成本和质量
进行比较分析



投资区域比较

方法 - 代表性项目数据



项目概述

游戏和多媒体产品开发

项目的主要推动因素

- » 熟练的产业专业队伍和研究级别的员工
- » 研发和技术支持 (大学, 孵化器项目, 研发投入等)

运营成本分析

对财务模型的项目要求

劳动力

- (总人数: 28人)
- 编程人员: 10人
- 动画设计人员: 6人
- 制作人员: 2人
- 艺术制作人员: 2人
- 设计人员: 2人
- 管理人员: 3人
- 测试人员: 2人
- 关卡创建人员: 1人

地产

建筑物: 2.5 万平方英尺

运营环境 - 投资地因素

总体商业环境 » 10%*	» 遵守隐私保护规定、信息安全和知识产权; » 可获得金融支持和刺激措施; » 当地政府和研发机构所提供的支持质量; » 企业准入程序; » 政治稳定; » 经济和金融稳定
当地雇佣高技能人才 的潜力 » 30%*	» 现有经验丰富的游戏产业员工; » 现有学生人口规模; » 劳动力市场的 总体紧缺度 (失业); » 劳动力市场的总体规模
行业/行业区的 存在 » 20%*	» 拥有行业基地; » 研发的重要性
劳动&规定的灵活性 » 5%*	» 聘用&解雇弹性度; » 劳动关系/工会态度; » 工作时间规定; » 工作许可
基础设施&交通 » 10%*	» 空中交通便利; » IT & 通讯质量与安全性; » 电力供应安全性; » 公路网络 & 交通拥挤; » 公共交通
不动产 » 10%*	» 办公区域
生活环境 » 15%*	» 生活成本; » 对年轻国际员工的吸引力; » 对外国居民的吸引力

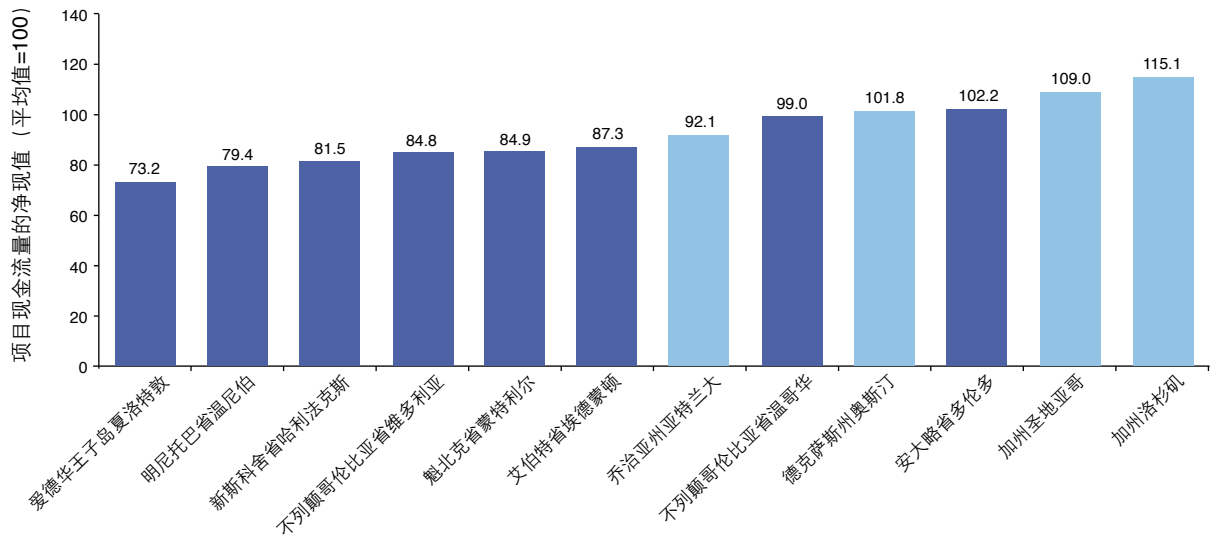


加拿大的价值优势

加拿大的数字媒体产业中心正在蓬勃发展，拥有大量具备游戏软件和产品设计所需技能的员工队伍。同时加拿大的高品质生活及负担得起的生活成本支出使加拿大成为吸引创新型人才的主要产业中心，这些人才是游戏企业成功的关键。

成本分析

■ 加拿大地区
■ 非加拿大地区



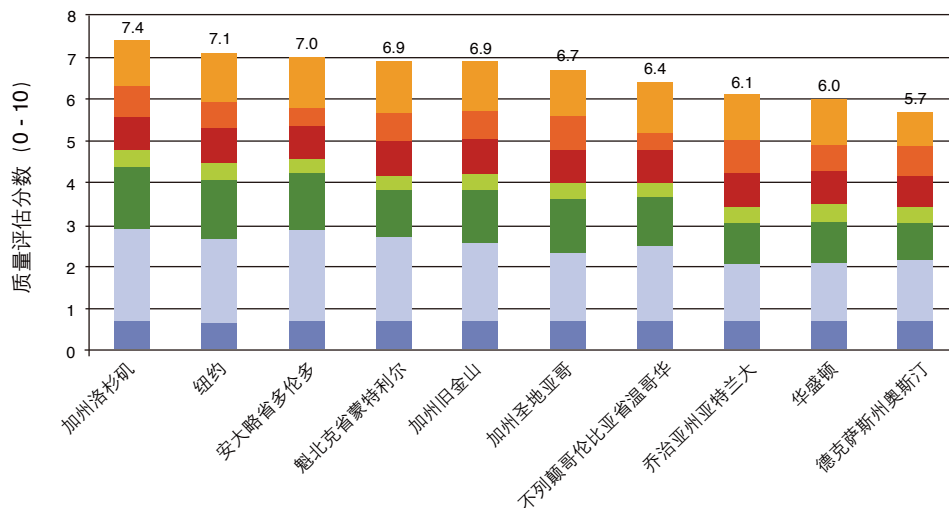
给您更好的投资回报

夏洛特敦、温尼伯、哈利法克斯、维多利亚、蒙特利尔和埃德蒙顿等加拿大城市可为投资者在北美地区建立游戏开发企业提供具有成本竞

争力的选择。温哥华和多伦多的成本虽然高一些，但仍比欧美其他热点软件开发地区更为节省成本。

运营环境的质量评估

■ 生存环境
■ 不动产
■ 基础设施及交通
■ 劳动和规定的灵活性
■ 行业/集群的存在
■ 当地雇佣高技能人才的潜力
■ 当地商业环境



Strong clusters with a wealth of resources

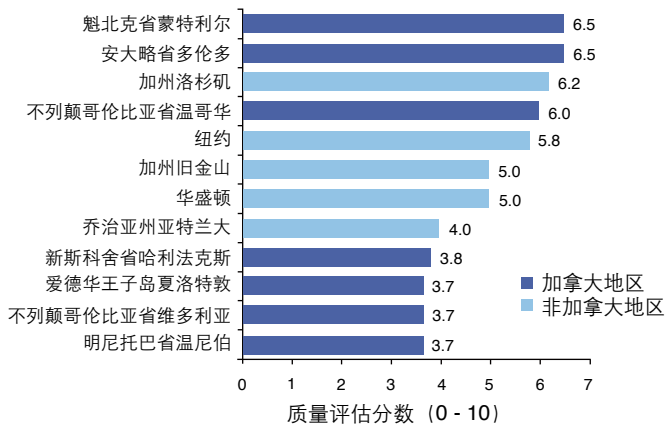
加拿大三大游戏产业中心，多伦多、蒙特利尔和温哥华在质量评估的排名十分靠前，多伦多和蒙特利尔进入北美地区的前五位，非常具有

竞争优势。这三个市场可提供多媒体、电影产业和计算机技术，这也使得他们在招聘技能员工方面具有很强的潜力和表现。

加拿大的价值优势



经验丰富的游戏产业员工 (排名最高的城市)



经验丰富、充满活力的劳动力队伍

游戏开发公司需要有软件设计和媒体方面接受过培训的专业人才。这项调查主要采用不同地区这些人才的估计数量进行分析。

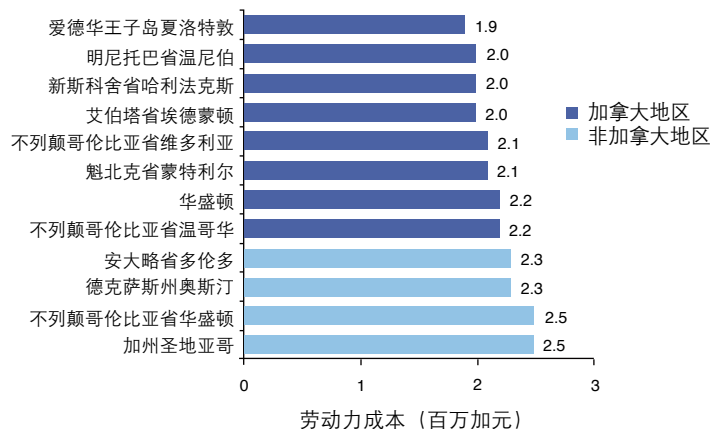
通过对人才进行投资并吸引世界各地的人才, 加拿大可以为游戏企业提供富有生产力的技能劳动力队伍。蒙特利尔、多伦多和温哥华这些已成熟发展的产业中心和哈利法克斯、夏洛特敦、维多利亚和温尼伯等新兴产业中心可以为投资者提供大规模劳动力储备, 这些劳动力已具有游戏产业的工作经验。

具有优势的劳动力成本

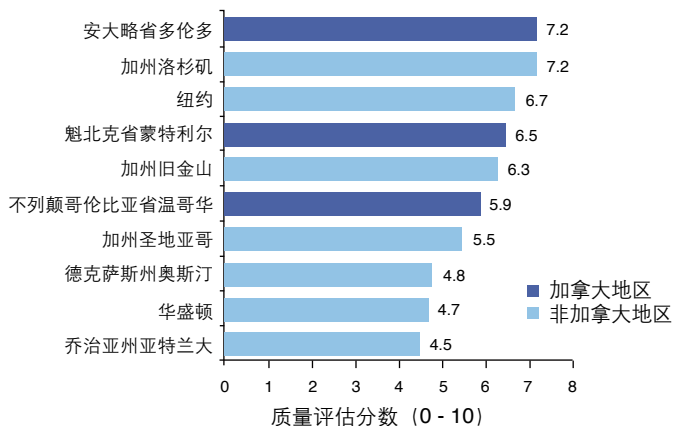
对一个典型的游戏企业的预计年劳动力成本进行计算表明, 与其他主要的美国竞争对手相比, 数个加拿大产业中心可提供相当大的成本节约。这项评估考虑到编程人员和动画设计人员因素, 这两类员工在游戏开发企业的劳动力需求中占据相当大比重。

与美国相比, 加拿大的劳动力成本优势一个重要的部分体现在员工福利的较低成本上。加拿大健全的国家医疗系统, 保障了大部分的医疗保险支出由国家负担, 而非由雇主来支付, 从而为企业节省了大量的成本。

预估年劳动力成本 (排名最高的城市)



当地雇佣员工潜力 (排名最高的城市)



雄厚的人才市场

劳动力市场的总体规模、程序员等游戏开发公司员工, 产业、电影产业和音像业员工数量、学生人口的规模和劳动力市场的紧缺程度等是投资者在评估投资目的地和劳动力获得情况时所考虑的重要因素。

多伦多、蒙特利尔和温哥华这样的加拿大城市可提供大量适合游戏产业的技能人才。拥有庞大的计算机专业学生队伍确保了加拿大的三大游戏产业中心可为潜在投资者提供合适的员工。

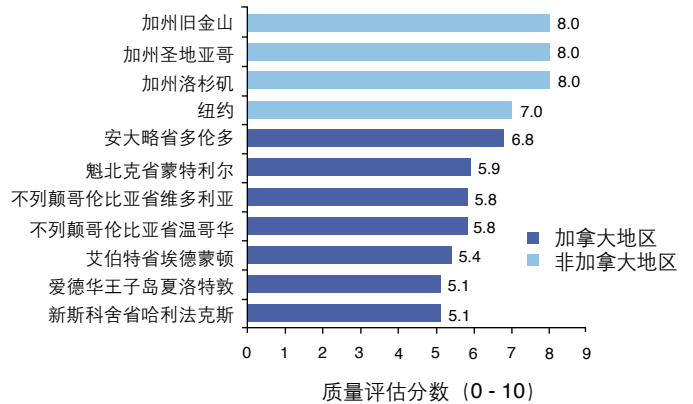
加拿大的价值优势

领先的游戏产业中心

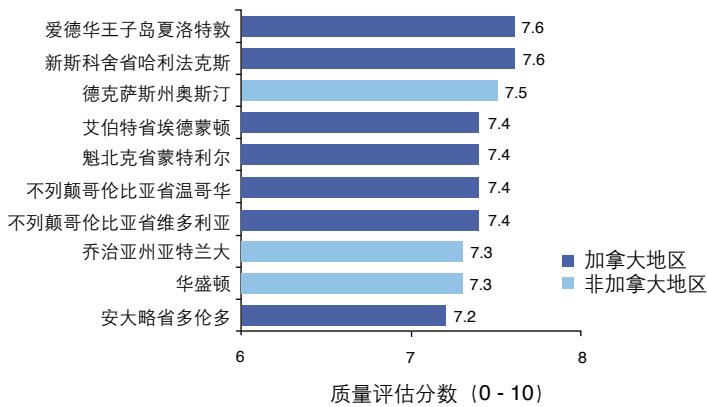
加拿大的游戏产业中心凭借着强势的研发网络，与培训机构，供应商，客户保持良好的关系，不断提高产业改进和创新的效率和速度。

加拿大汇集了众多发展成熟的产业中心枢纽以及新兴的热点发展地区，这些产业中心了解研发的重要性及研发对游戏企业整体创造性运营环境的影响。加拿大的产业中心集中了关键的研发资源，帮助企业克服游戏设计的各种障碍。对研发能力的评估主要考虑到成本支出、以计算机编程为重点的大学和研究机构数量、动画制作机构数量、专利以及世界知识竞争力指数等因素。

研发的重要性 (排名最高的城市)



总体商业环境



有利的商业环境

经济稳定、来自政府和地方发展机构的支持、研发激励措施、企业准入程序、企业可获得的财政支持、隐私保护规定、信息安全和知识产权等是企业在进行投资或扩大业务时所需要考虑的重要因素。

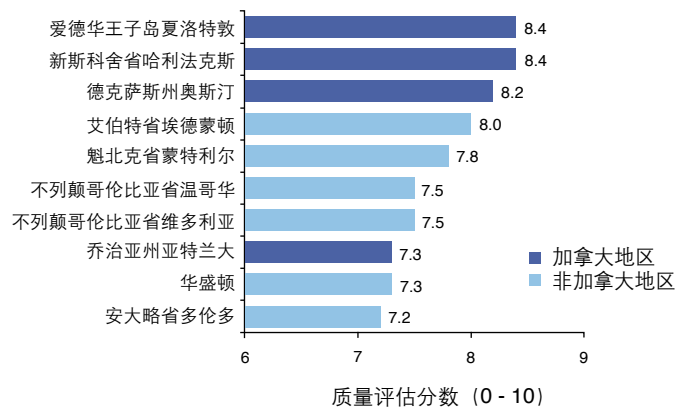
根据IMD, Economic Intelligence Unit, 世界经济论坛和其他机构公布的数个国际标准，加拿大整体，并且所有进行评估的加拿大城市都拥有一个非常强劲的总商业环境。比如，加拿大在专利和版权保护方面居七国集团第二位。夏洛特敦和哈利法克斯因其发挥支持作用的地方发展网络而获得非常好的排名。

卓越的生活质量

加拿大得到高度评价的生活环境在吸引国际人才的竞争中发挥着重要作用。美丽的自然风景、相对低的生活成本和高品质的生活和价值使加拿大成为全球公认的最佳宜居地之一。

对游戏企业来说，吸引创造型人才是一个非常关键的因素。无论是从北美或是全球的角度来看，数个加拿大城市既为年轻的毕业生也为外国人才提供极具吸引力的生活环境。Mercer Cost of Living, Sperling的Cities Ranked & Rated以及Economist Intelligence Unit的生活质量指标等国际评估标准总是将加拿大城市放在前列。

生活环境 (排名最高的城市)



加拿大投资局 为您服务

我们为客户提供下列有价值的服务：

- 针对客户特定行业提供战略市场信息
- 与政府的主要决策人员保持直接联系
- 与企业、行业协会以及专家保持联系
- 提供在加拿大建立企业所需要的信息和建议
- 帮助客户确定合适的投资地点
- 帮助客户为下一个投资决定来开发商业案例

我们的全球网络将向您展现为什么加拿大是您企业发展的战略选择。与您所处地区的投资官员联系。可登陆：

www.investincanada.com/globalnetwork

加拿大投资局

加拿大外交和国际贸易部

地址：111 Sussex Drive

Ottawa ON K1N 1J1

Canada

电子邮件：investincanada@international.gc.ca

网址：www.investincanada.com

