

2009

Kanada als Investitionsstandort

# DIGITALE SPIELE



## INVESTITIONEN IN KANADA

- » Die Firma **Activision** mit Sitz in Kalifornien erweiterte zwischen 2007 und 2009 ihren Standort in Beenox in Québec um Hunderte zusätzlicher Stellen und eine Schulungseinrichtung.
- » **Longtail Studios** aus New York haben auch im Jahr 2008 weiterhin in Kanada expandiert und ein neues Studio in Charlottetown, Prince Edward Island, eröffnet.
- » Das französische Unternehmen **Ubisoft Entertainment SA** hat 2007 seine Produktionsstätte in Montréal, Quebec, ausgebaut und etwa 1.000 neue Arbeitsplätze geschaffen.
- » Die Firma **Eidos Interactive Ltd.** mit Sitz in Großbritannien hat im Jahr 2007 eine neue Niederlassung mit 350 Stellen in Montréal, Québec, errichtet.

## FÜHRENDE VERLAGE IN KANADA

Activision Blizzard  
Electronic Arts  
Eidos Interactive  
Koei  
THQ  
Ubisoft Entertainment

## FÜHRENDE KANADISCHE UNTERNEHMEN

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

Iron Man entwickelt durch  
Artificial Mind & Movement (Montréal, Kanada)

In Kanada sind einige der bekanntesten Marken der Videospelbranche zu Hause.

Firmen wie Activision, Disney, Electronic Arts (EA), Eidos, Koei, Microsoft Games, THQ und Ubisoft haben sich aus gutem Grund in Kanada niedergelassen.

In Kanada gibt es mehr als 500 Unternehmen in dieser Sparte, die über die gesamte Wertschöpfungskette verteilt sind, von Anbietern von Hardware und Entwicklungstools über Dienstleister in den Bereichen Support und Entwicklung bis hin zu Verlagen. Im Jahr 2008 waren allein 14.000 Menschen in 260 Spielesoftwareunternehmen mit einem Umsatz von mehr als 2,2 Mrd. CAD\* tätig<sup>1</sup>.

Unternehmen für digitale Medien schätzen Kanada wegen seiner hohen Lebensqualität, der Produktionskredite und der kreativen Fachleute. Sie suchen sich ihre gut ausgebildeten Mitarbeiter unter den Absolventen renommierter kanadischer Ausbildungsstätten, etwa dem Zentrum für Digitale Medien *Centre for Digital Media*, der *Simon Fraser University*, der *University of British Columbia*, dem *Sheridan*, *Seneca* oder *Centennial College*, der technischen und voruniversitären Bildungseinrichtung *Matane Cégep*, der *Université de Sherbrooke*, dem *National Animation Design Centre* und der *University of New Brunswick*.

## Kernkompetenzen

In Kanada angesiedelte Entwickler und Verleger haben für ihre Spiele für alle Plattformen zahlreiche Auszeichnungen erhalten.

**Konsolenspiele:** Zu den in ihrer Kategorie führenden Konsolenspielen, die in Kanada entwickelt wurden, gehören *Too Human* von Silicon Knights, *Unreal Tournament* von Digital Extremes, *Crash of the Titans* von Radical Entertainment (Activision Blizzard), *Neverwinter Nights* von Bioware (EA), *Super Mario Strikers* von Next Level Games und *Bee Movie* von Beenox (Activision).

**Online-Spiele:** Unter den beliebten, in Kanada entwickelten Online-Spielen sind etwa *Warhammer* von Relic (THQ), *Club Penguin* von New Horizon Interactive (Disney Interactive), *NHL 09 SPORTS™* von HB Studios, *Need for Speed* von EA und *Assassin's Creed* von Ubisoft.

**Handy-Spiele:** In Kanada finden sich auch zahlreiche Unternehmen, die Spiele für Handys entwickeln und z. B. folgende Titel produziert haben: *Emily Yeung* von Marblemedia, *Spiderman* von Artificial Mind & Movement sowie *Friend or Foe* und *Super Monkey Ball* von Other Ocean Interactive.

**Casual Games:** Auch auf dem rasch wachsenden Markt für einfache elektronische Spiele, die unter dem Schlagwort *Casual Games* bekannt sind, ist Kanada mit Produkten wie *Sally's Salon* von Games Café sowie den *Webkinz*-Stofftieren und der Website von Ganz vertreten.

Auf dem Gebiet der so genannten **Serious Games**, der Video- und Computerspiele mit sinnvollen Lerninhalten, beheimatet Kanada ebenfalls Unternehmen mit enormer Expertise, die Spieltechnologien für Schulungs- und Simulationsanwendungen einsetzen. CMLabs und CFB Gagetown beschäftigen sich mit Gefechtssimulationen, während Coole Immersive, Artifact Software und Xpan Interactive auf betriebliche Schulungen spezialisiert sind. Spongelab Interactive und Project Whitecard arbeiten an Lernspielen für Mathematik und Naturwissenschaften.

Zu weiteren kanadischen Akteuren in dieser Wertschöpfungskette gehören Hersteller von Entwicklungstools wie etwa Softimage (Autodesk), XYZ RGB oder Spezialisten für Bewegungseffekte wie D-BOX, GestureTek Technologies und Mgestyk Technologies sowie Entwickler von *Multiplayer-Middleware* wie Quazal Technologies. Beispiele für in Kanada hergestellte Hardware sind ATI Graphikchips (AMD), Joysticks (Quanser) und 3D-bildgebende Systeme (Arius3D). Unter Hilfsmitteln und Dienstleistungen finden sich auch solche für die Animation (*Side Effects*, *Toon Boom*), für visuelle Effekte (*Rainmaker*), für die Prüfung (*Bug-Tracker*, *Enzyme*), Lokalisierung (*Babel*) und die Verwendbarkeit auf unterschiedlichen Plattformen (*TransGaming*).

\*Sämtliche Angaben in kanadischen Dollar, soweit nichts anderes angegeben ist.

<sup>1</sup> *Entertainment Software Association of Canada*, der kanadische Branchenverband für Unterhaltungssoftware.

## British Columbia

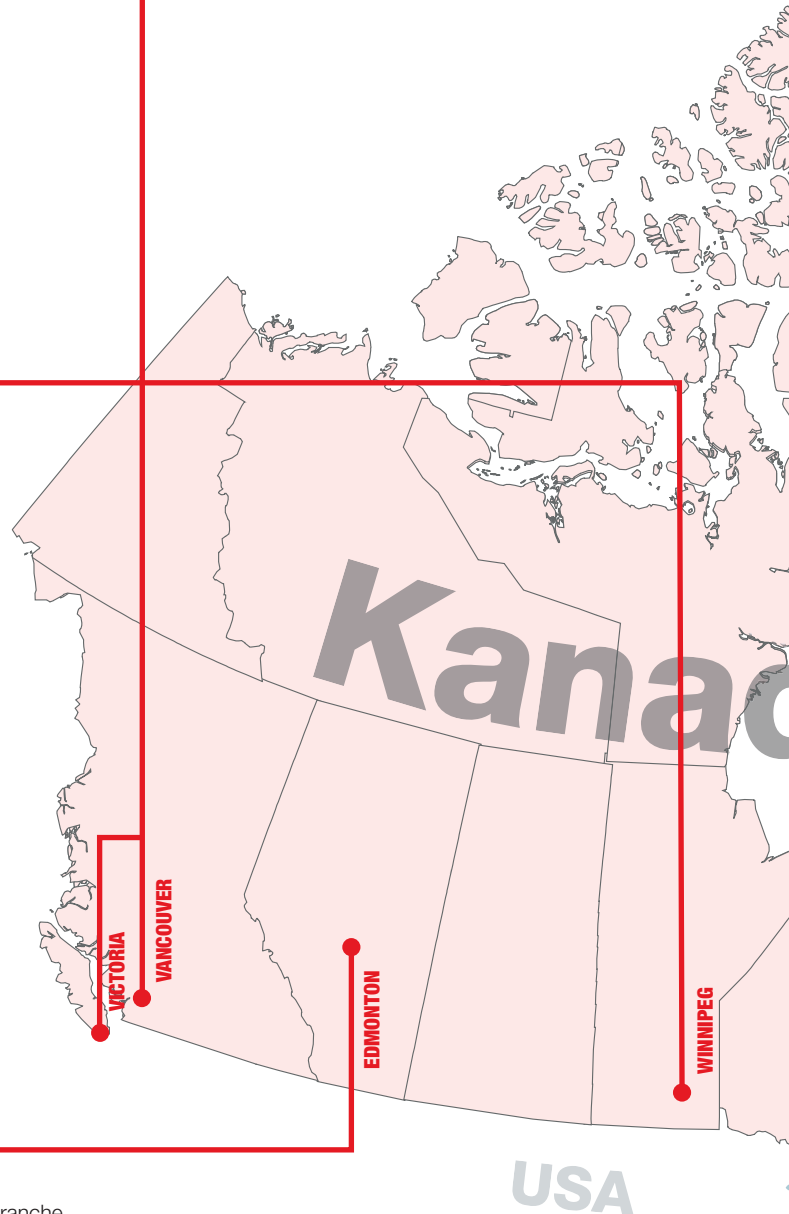
Mit über 1.000 Unternehmen, die mit etwa 15.000 Beschäftigten Umsätze von insgesamt mehr als 2 Mrd. CAD pro Jahr erwirtschaften, zählt die in dieser Provinz ansässige Branche für digitale Medien und Gaming zu den leistungsstärksten Clustern der Welt. **Vancouver** ist Entwicklungszentrum für modernste Videospiele und konnte in diesem Bereich führende Unternehmen wie Electronic Arts, Radical Entertainment (gehört inzwischen zu Activision Blizzard) und Relic Entertainment (von THQ Inc. übernommen) als Standort überzeugen.

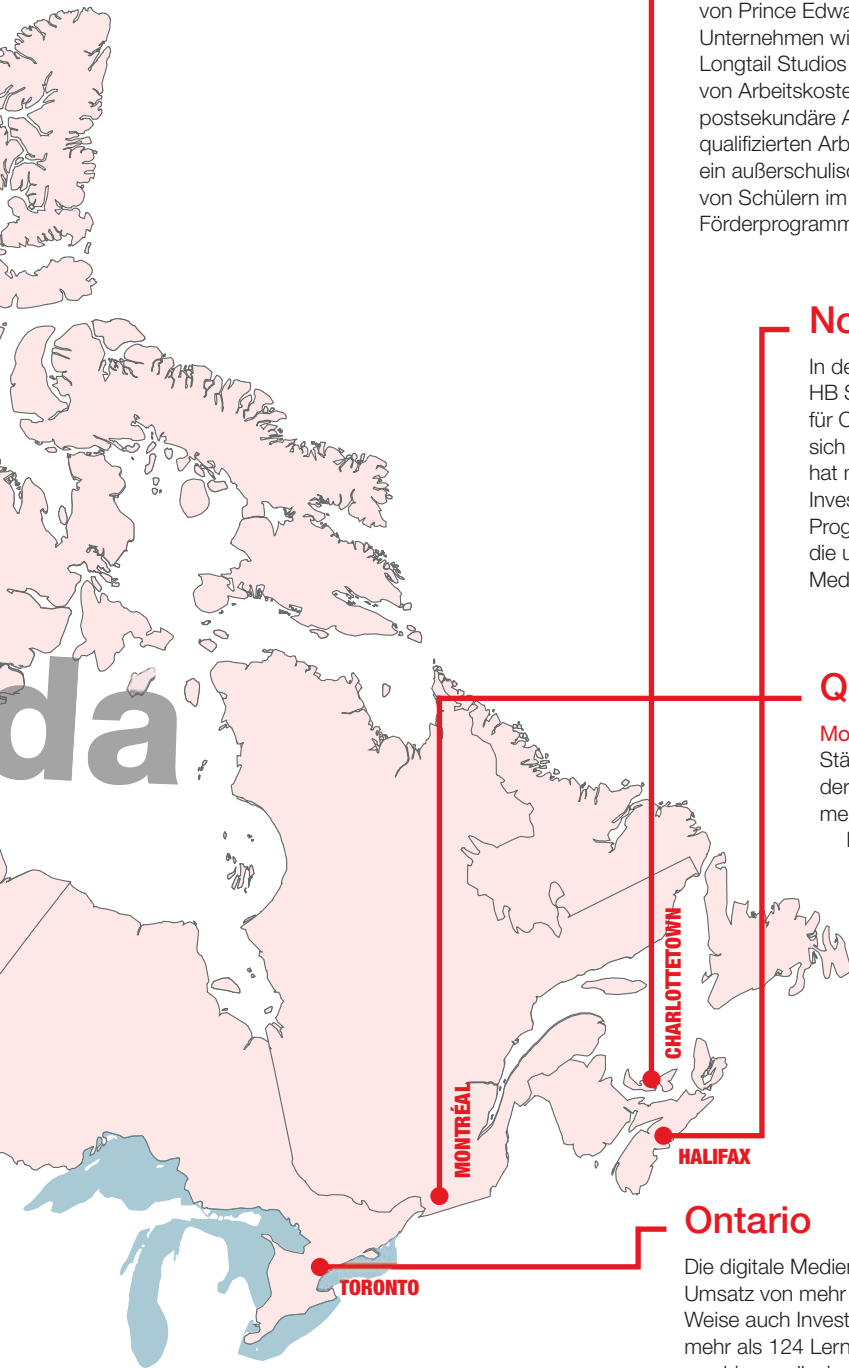
## Manitoba

**Winnipeg** ist ein wachsender Cluster für digitale Medien; es dürften etwa 125 Unternehmen sein, die sich hier auf interaktive digitale Medien und Spiele spezialisiert haben. In den vergangenen drei Jahren konnte die Branche für Videospiele in Manitoba ihre Umsätze um 850 Prozent steigern. Zum Teil ist dies auf Anreizpakete wie den sektorbezogenen Steuervergünstigungen des *Manitoba Interactive Digital Media Tax Credit* zurückzuführen, wonach auf abzugsfähige Produktionsaufwendungen für digitale Medienprojekte eine Steueranrechnung von 40 Prozent gewährt wird, zum Teil auf Kredite aus einem speziell für diese Branche eingerichteten Fonds. Unterstützung erhält die Branche auch durch die wegweisenden Lehrpläne der *University of Manitoba* and des *Red River College*, an denen begabte junge Menschen für alle Bereiche der digitalen Medien ausgebildet werden, sowie durch die hier ansässigen führenden Gründungszentren für Jungunternehmen, wie das *Fortune Cat Games Studio* und das *Eureka Project* im Forschungs- und Technologiepark *Smartpark Research and Technology Park* der *University of Manitoba*.

## Alberta

In **Edmonton** sind zahlreiche führende Entwicklungsunternehmen der Spielebranche zu Hause, wie z. B. BioWare (gehört jetzt zu Electronic Arts), weltbekannt auf dem Gebiet der elektronischen Unterhaltung, und XGen, ein Entwickler und Verleger von *Flash Games*. Unternehmen und Forschungseinrichtungen in Alberta verfügen aber auch über bewährte Expertise im Bereich der Entwicklung von Spielen mit sinnvollen Lerninhalten.





## Prince Edward Island (PEI)

**Charlottetown** wächst gerade zu einem zentralen Standort für die Entwicklung von Spielen heran, was die Stadt zu einem guten Teil dem Gameplan, dem öffentlichen Strategieplan zur Förderung der Spielebranche verdankt. Innerhalb von nur drei Jahren hat die zuvor gar nicht existierende Gaming-Branche von Prince Edward Island so an Bedeutung gewonnen, dass hier nun sogar Unternehmen wie Other Ocean Interactive, Bight Games, Telos Productions und Longtail Studios zu finden sind. PEI hat ein attraktives Programm zur Erstattung von Arbeitskosten für Game-Entwickler aufgelegt und vor kurzem neue postsekundäre Ausbildungsprogramme eingeführt, um den künftigen Bedarf an qualifizierten Arbeitskräften zu decken. Auf PEI beheimatet ist auch *Game Force*, ein außerschulisches Freizeitprogramm, das an High Schools zur Ausbildung von Schülern im Bereich Gaming angeboten wird, sowie *GameGarage*, ein Förderprogramm für junge Informatik-Absolventen.

## Nova Scotia

In der Gaming-Branche ist **Halifax** Standort führender Unternehmen wie HB Studios, Spezialist für spektakuläre und anspruchsvolle Videospiele für Computer und Konsole, und Huminah Huminah Interactive, das sich auf *Flash* und *3D-Casual Games* spezialisiert hat. Nova Scotia hat mit seiner Steuervergünstigung für digitale Medien einen echten Investitionsanreiz zu bieten. Im Rahmen des *Digital Media Tax Credit*-Programms erfolgen Steuergutschriften für erstattungsfähige Kosten, die unmittelbar im Rahmen der Entwicklung von interaktiven digitalen Medienprodukten entstehen.

## Québec

**Montréal** entpuppt sich derzeit rasch als eine der attraktivsten Städte der Welt für die Gründung und Expansion von Unternehmen der Spieleentwicklungsbranche, die in den letzten fünf Jahren um mehr als 400 Prozent gewachsen ist. Mit Wegbereitern wie Ubisoft, Eidos Interactive, Electronic Arts und Activision zählt dieser Sektor mehr als 5.000 Beschäftigte. Auch so erfolgreiche kreative Studios wie Artificial Mind & Movement und Sarbakan haben sich in dieser Provinz niedergelassen. Dank der sehr vorteilhaften Steuergutschriften, die die Regierung von Québec für bis zu 37,5 Prozent der anrechenbaren Personalkosten für die Produktion von Multimedititeln gewährt, können Unternehmen dieser Branche fest mit niedrigen Betriebskosten und mit auf ihre Bedürfnisse abgestimmten finanziellen Anreizen rechnen.

## Ontario

Die digitale Medienindustrie von Ontario erwirtschaftet jährlich einen Umsatz von mehr als 1 Mrd. CAD und sichert der Provinz auf diese Weise auch Investitionen von Weltfirmen wie Capcom und Koei. Mit mehr als 124 Lernprogrammen auf Grundlage elektronischer Spiele, die von hier ansässigen Einrichtungen von Weltrang angeboten werden, genießt Ontario weltweit einen besonders guten Ruf für seine Künstler, Designer, Animatoren und Programmierer. Außerdem erlauben die Steuervergünstigungen für Forschung und Entwicklung und die Anreize für digitale Medien in Ontario Kosteneinsparungen von bis zu 60 Prozent.

## METHODE

Diese Benchmark-Studie bewertet die Wettbewerbsfähigkeit einer Reihe kanadischer Cluster im Vergleich zu konkurrierenden internationalen Standorten für Unternehmen. Das Forschungs- und Analyseverfahren verwendet ein repräsentatives Modell eines Investitionsprojekts (ein Betrieb, der sich mit der Entwicklung von Software und Multimediaprodukten beschäftigt - s. Profil auf Seite 5) und beurteilt aus der Sicht eines Investors die Standortanforderungen, die Entscheidungsträger in Unternehmen in der Regel im Zusammenhang mit der Standortwahl für Auslandsinvestitionen prüfen.

Dieser internationale Standortvergleich wurde von IBM-Plant Location International (IBM-PLI) durchgeführt, einem renommierten Beratungsunternehmen für Fragen der globalen Standortwahl. Im Rahmen objektiver Forschungsleistungen führte IBM-PLI eine Beurteilung der komparativen Kosten und der Qualität der umfeldbedingten betrieblichen Standortfaktoren unterschiedlicher Standorte durch, wobei der Forschungsansatz demjenigen Ansatz entsprach, den Investoren bei der Auswahl potenzieller Kandidaten für unternehmerische Investitionsprojekte anwenden. Für die Beurteilung eines jeden Teilssektors einer Branche untersucht die Benchmark-Studie zwischen 250 und 300 finanzielle und qualitative Standortindikatoren.

Zur Beurteilung der Qualität jener betrieblichen Standortfaktoren, die durch das Umfeld bedingt sind, wurden für die verschiedenen Unterkategorien in jeder der Kategorien, die in der Tabelle „Betriebliches Umfeld“ (Seite 5) dargestellt sind, Daten aus ganz unterschiedlichen Quellen erhoben. Die Daten für die qualitative Beurteilung wurden für jede Kategorie und für jede Unterkategorie mithilfe einer gewichteten Rangliste auf vergleichbare Punkteskalen (von 0 bis 10) übertragen. Dabei wurde jede Standortkategorie und jede Unterkategorie entsprechend der relativen Bedeutung für die Standortwahl gewichtet. Diese Gewichtungen sind für jeden Teilssektor einer Branche spezifisch und basieren auf den Erfahrungen, die IBM-PLI bei der Beratung von Investoren im Rahmen strategischer Entscheidungen bei der Standortwahl gewonnen hat.

Daneben wurde eine überschlägige Finanzanalyse erstellt, um die wichtigsten standortabhängigen Investitions- und Betriebskosten und Umsätze für jedes repräsentative Projektprofil einfließen zu lassen. Die prognostizierten Betriebskosten wurden unter Berücksichtigung der erwarteten Inflationsraten über einen Zeitraum von 10 Jahren diskontiert, um ihren NPV festzustellen.



Benchmark-Vergleich weltweiter Standorte unter den Aspekten komparative Kosten und Qualität der umfeldbedingten betrieblichen Standortfaktoren



*Dawn of War II* entwickelt durch Relic Entertainment (Montréal, Kanada)

# VERGLEICH DER INVESTITIONSSTANDORTE

## REPRÄSENTATIVE PROJEKTPROFILE



EA Playground entwickelt durch Electronic Arts (Vancouver, Kanada)

### ALLGEMEINE BESCHREIBUNG DER GESCHÄFTSTÄTIGKEIT

Entwicklung von Spielen und Multimedia-Produkten

### WICHTIGSTE ENTSCHEIDUNGSFAKTOREN FÜR DAS PROJEKT

- » Verfügbarkeit erfahrener branchenspezifischer Mitarbeiter und engagierter Hochschulabsolventen
- » Zugang zur Forschungseinrichtungen und Technologie (Universitäten, Gründungszentren, F&E-Finanzierung usw.)

### ANALYSE DER BETRIEBSKOSTEN PROJEKTANFORDERUNGEN FÜR DIE FINANZIELLE MODELLIERUNG

#### ARBEITSKRÄFTE

(ANZAHL VON MITARBEITERN = 28)  
 Programmierer: 10  
 Animatoren: 6  
 Regisseure: 2  
 Künstler: 2  
 Designer: 2  
 Teamleiter: 3  
 Tester: 2  
 Level Builder: 1

#### IMMOBILIEN

Gebäude: 2.322 m<sup>2</sup>

## BETRIEBLICHES UMFELD

<b>ALLGEMEINES UMFELD FÜR UNTERNEHMEN</b> » 10 %*	» Einhaltung der Vorschriften in den Bereichen Datenschutz, Informationssicherheit und geistige Eigentumsrechte » Verfügbarkeit finanzieller Unterstützung und Anreize » Qualität der Unterstützung seitens lokaler Behörden und Wirtschaftsförderungseinrichtungen » Unternehmensrelevante Genehmigungsverfahren » Politische Stabilität » Wirtschaftliche und finanzielle Stabilität
<b>LOKALES POTENZIAL ZUR ANWERBUNG VON FACHKRÄFTEN</b> » 30 %*	» Verfügbarkeit erfahrener Mitarbeiter im Bereich Gaming » Verfügbarkeit von Studierenden » Enge des Arbeitsmarkts insgesamt (Arbeitslosigkeit) » Gesamtgröße des Arbeitskräftepools
<b>PRÄSENZ DER BRANCHE / CLUSTER</b> » 20 %*	» Vorhandensein eines Branchenfundaments » Bedeutung von Forschung und Entwicklung
<b>FLEXIBILITÄT DER ARBEITSBEDINGUNGEN &amp; REGELUNGEN</b> » 5 %*	» Flexibilität bei der Einstellung und Entlassung von Mitarbeitern » Arbeitgeber-/Arbeitnehmerbeziehungen / Haltung der Gewerkschaften » Arbeitszeitregelungen » Arbeitserlaubnisse
<b>INFRASTRUKTUR &amp; KOMMUNIKATION</b> » 10 %*	» Erreichbarkeit von Flughäfen » Qualität und Zuverlässigkeit von IT & Kommunikation » Zuverlässigkeit der Stromversorgung » Autobahnnetz & Überlastung der Autobahnen » Öffentlicher Nah- und Fernverkehr
<b>IMMOBILIEN</b> » 10 %*	» Verfügbarkeit von Büroflächen
<b>LEBENSUMFELD</b> » 15 %*	» Attraktivität für junge Stellenanwärter aus dem Ausland » Attraktivität für Mitarbeiter im Auslandseinsatz » Lebenshaltungskosten

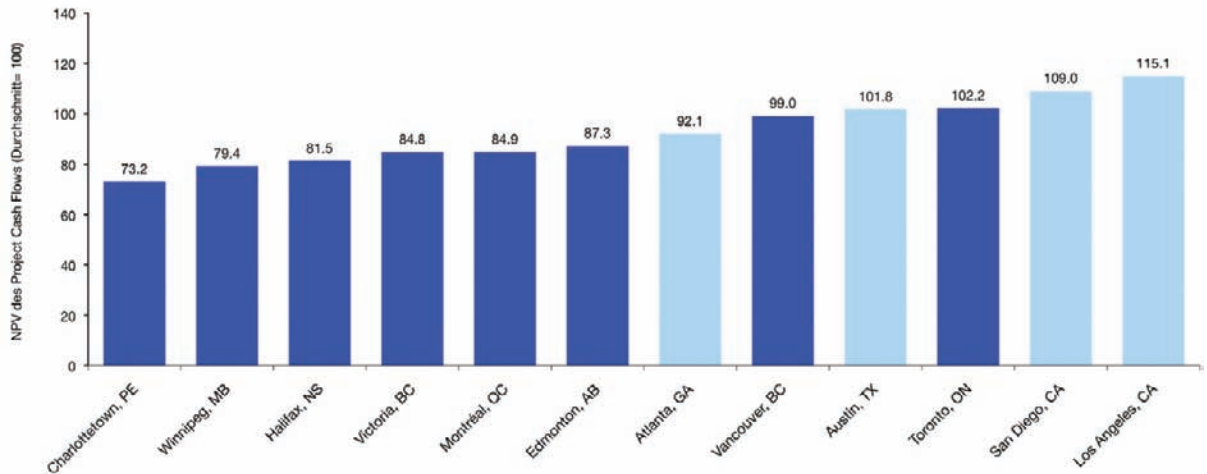


Kung Fu Panda: Legendary Warriors entwickelt durch Artificial Minds & Movement (Montréal, Kanada)

In Kanada sind florierende Cluster für digitale Medien mit einem großen Angebot an Mitarbeitern entstanden, die über die speziellen, für die Entwicklung von Gaming-Software und -Produkten erforderlichen Fähigkeiten verfügen. Kanada nimmt dank seiner hohen Lebensqualität und erschwinglichen Lebenshaltungskosten im Wettbewerb um kreative Talente, die für den Erfolg von Unternehmen der Spielebranche so wichtig sind, einen Spitzenplatz ein.

## KOSTENBEWERTUNG\*

■ Kanadisch  
 ■ Nicht-Kanadisch  
 1 CAD = 0.862 USD



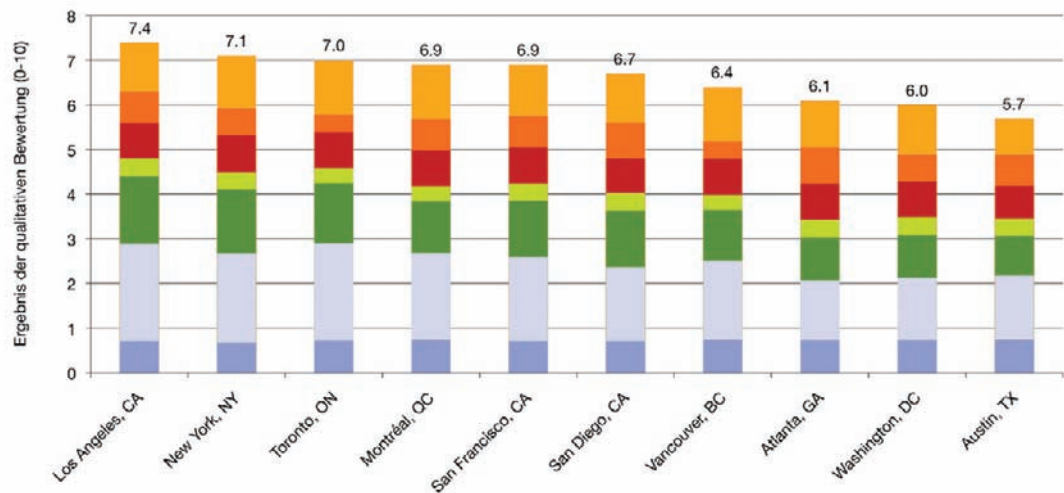
## Vorteilhafte Arbeitskosten

Kanadische Standorte wie Charlottetown, Winnipeg, Halifax, Victoria, Montréal und Edmonton bieten Investoren ausgezeichnete kostengünstige Möglichkeiten, um ihre Spieleentwicklungsaktivitäten im nordamerikanischen

Raum anzusiedeln. Vancouver und Toronto zählen zwar zu den etwas teureren Städten, sind aber immer noch wesentlich kostengünstiger als die meisten Hochburgen für Spieleentwicklung in den USA und Europa.

## QUALITATIVE BEURTEILUNG DER UMFELDBEDINGTEN BETRIEBLICHEN STANDORTFAKTOREN\*

■ Lebensumfeld  
 ■ Immobilien  
 ■ Infrastruktur & Kommunikation  
 ■ Flexibilität der Arbeitsbedingungen und Regelungen  
 ■ Präsenz der Branche / Cluster  
 ■ Lokales Potenzial zur Anwerbung von Fachkräften  
 ■ Allgemeines Geschäftsumfeld für Unternehmen



## Starke Cluster mit einer Fülle von Ressourcen

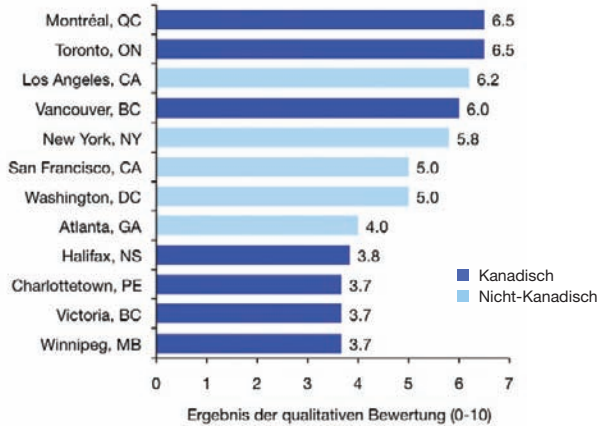
Die drei größten Spiele-Cluster Kanadas, Toronto, Montréal und Vancouver, rangieren in der qualitativen Beurteilung sehr hoch; Toronto und Montréal werden sogar unter den ersten fünf auf dem nordamerikanischen Kontinent

eingestuft. Da alle drei Märkte einen hohen Kenntnisstand in den Bereichen Multimedia, Filmindustrie und Computer zu bieten haben, sind die Aussichten, dort qualifizierte Mitarbeiter zu finden, ausgezeichnet.

\*Soweit nicht anders vermerkt, stellen die Grafiken die Ergebnisse der von IBM-PLI durchgeführten Studie dar.



## Verfügbarkeit von Arbeitskräften mit Erfahrung in der Spielebranche (Städte mit den besten Bewertungen)\*



## Qualifizierte und motivierte Arbeitskräfte

Spieleentwickler benötigen Fachleute sowohl im Bereich Software Design als auch im Bereich Multimedia. Die Zahl der in der Region verfügbaren Fachleute der jeweiligen Sparten wurde für diese Studie geschätzt.

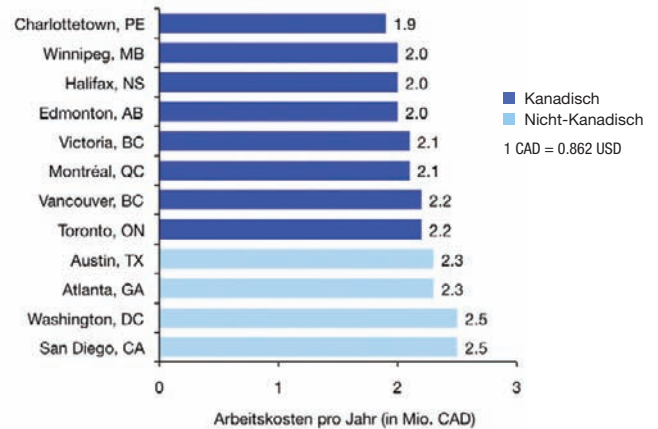
Da man in Kanada in Menschen investiert und Talente aus der ganzen Welt willkommen heißt, finden Unternehmen der Spielebranche hier ein reiches Angebot an produktiven und hochqualifizierten Arbeitskräften. Etablierte Zentren wie Montréal, Toronto und Vancouver, aber auch sich entwickelnde Cluster wie Halifax, Charlottetown, Victoria und Winnipeg bieten Investoren eine beträchtliche Zahl erfahrener Arbeitskräfte, die bereits in der Branche tätig sind.

## Vorteilhafte Arbeitskosten

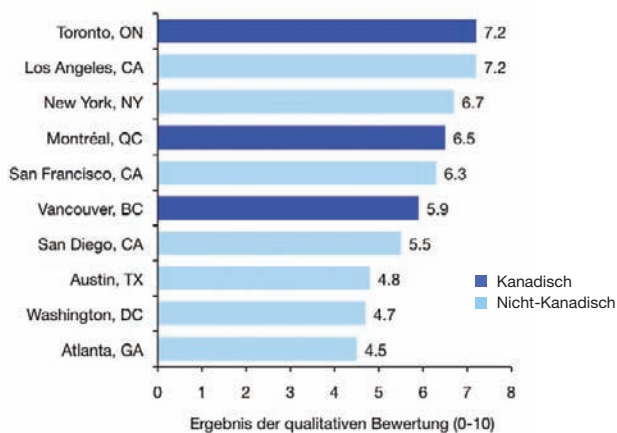
Die Berechnung der geschätzten jährlichen Arbeitskosten für einen typischen Betrieb der Gaming-Branche illustriert das enorme Einsparpotenzial, das kanadische Standorte gegenüber vergleichbaren Standorten in den USA bieten. Für die Bewertung wurden Programmierer und Animatoren berücksichtigt, die einen großen Anteil der von einem Unternehmen, das Spiele entwickelt, benötigten Mitarbeiter ausmachen.

Einen wichtigen Beitrag zu Kanadas Arbeitskostenvorteil gegenüber den USA leisten die niedrigeren Kosten für die Bereitstellung betrieblicher Versorgungsleistungen. Das nationale Gesundheitssystem in Kanada sieht vor, dass die Krankenversicherung zum Großteil nicht von den Arbeitgebern, sondern aus öffentlichen Geldern finanziert wird. Daraus ergeben sich erhebliche Einsparungen für die Unternehmen.

## Geschätzte Arbeitskosten pro Jahr (Städte mit den besten Bewertungen)\*



## Lokales Potenzial zur Anwerbung von Arbeitskräften (Städte mit den besten Bewertungen)\*



## Ein enormes Reservoir an Arbeitskräften

Die Größe des Pools an Arbeitskräften insgesamt, die Anzahl der in der Spieleentwicklung Beschäftigten wie Programmierer und Mitarbeiter der Film- und Videoindustrie, die Anzahl der Studierenden und die Enge des Arbeitsmarkts – diese Faktoren sind bei der Beurteilung von Standorten und der Verfügbarkeit von Arbeitskräften abzuwägen.

In kanadischen Städten wie Toronto, Montréal und Vancouver gibt es ein großes Angebot an qualifizierten Arbeitnehmern für die Spielebranche. Die große Zahl von Studierenden der Informatik gewährleistet, dass potentielle Investoren in den drei größten kanadischen Clustern der Gaming-Industrie stets ein gut gefülltes Reservoir qualifizierter Arbeitskräfte vorfinden.

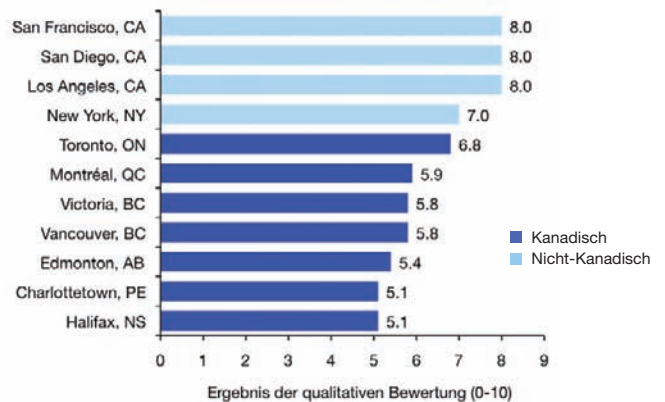


## Spitzen-Cluster der Spieleindustrie

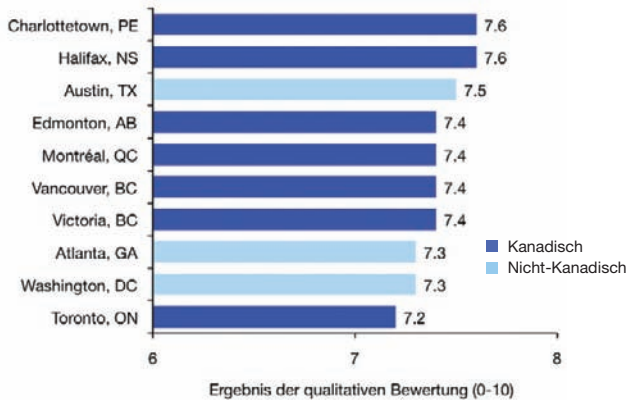
Cluster von Spieleunternehmen profitieren von einer hohen Effizienz und einer sich beschleunigenden Optimierung und Innovation dank stärkerer Forschungs- und Entwicklungsnetzwerke sowie enger Kontakte zu Ausbildungseinrichtungen, Käufern und Zulieferern.

Kanada beheimatet eine Reihe etablierter Zentren der Spieleindustrie und aufstrebender Hochburgen der Szene, die sich der Bedeutung von Forschung und Entwicklung bewusst sind und wissen, wie sehr das kreative betriebliche Umfeld von Unternehmen der Gaming-Branche ganz allgemein davon beeinflusst wird. Die kanadischen Cluster weisen eine Konzentration von Kernressourcen in Forschung und Entwicklung auf, die es den Unternehmen ermöglichen, die gestalterischen Grenzen von Videospielen immer stärker auszudehnen. In die Beurteilung der F&E-Aktivitäten fließen die entsprechenden Aufwendungen, die Existenz von Universitäten und Forschungseinrichtungen mit Schwerpunkt Computerprogrammierung, die Zahl von Animationsinstituten, die Anzahl von Patenten sowie der *World Knowledge Competitive Index*, der Wettbewerbsfähigkeitsindex für wissensbasierte Wirtschaftsbereiche, mit ein.

## Bedeutung von Forschung und Entwicklung (Städte mit den besten Bewertungen)\*



## Allgemeines Geschäftsumfeld für Unternehmen (Städte mit den besten Bewertungen)\*



## Ein günstiges Geschäftsumfeld für Unternehmen

Wirtschaftliche Stabilität, staatliche Förderung, Unterstützung durch lokale Wirtschaftsförderungseinrichtungen, F&E-Anreize, unternehmensrelevante Genehmigungsverfahren, die Verfügbarkeit finanzieller Hilfen für Unternehmen, Datenschutzrichtlinien, Informationssicherheit und die Rechte zum Schutz des geistigen Eigentums – die Abwägung dieser Faktoren ist wichtig, wenn es für Unternehmen darum geht, Investitionen zu tätigen oder ihre Geschäftstätigkeit auszubauen.

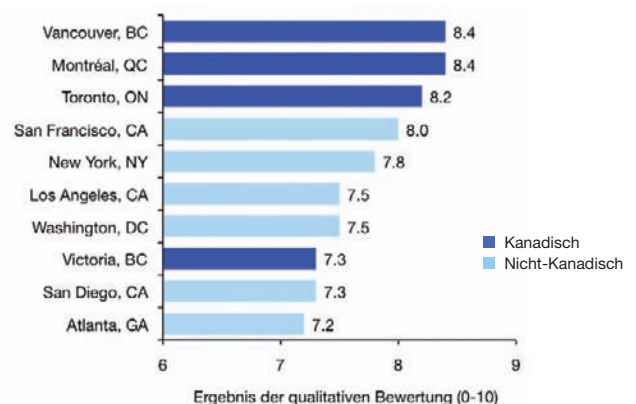
Nach den von der Schweizer Wirtschaftshochschule IMD, der Economist Intelligence Unit, der Forschungsabteilung des britischen Wochenmagazins *The Economist*, dem Weltwirtschaftsforum in Genf und anderen Einrichtungen veröffentlichten Maßstäben hat Kanada als Ganzes und haben auch sämtliche bewerteten Städte Kanadas ein sehr starkes Umfeld für Unternehmen zu bieten. Im Hinblick auf den Schutz von Patenten und Urheberrechten rangiert Kanada z. B. auf dem zweiten Platz im G7-Vergleich. Charlottetown und Halifax schneiden dank ihrer gut ausgebauten und lokal vernetzten Wirtschaftsförderung besonders gut ab.

## Außerordentlich hohe Lebensqualität

Im internationalen Wettbewerb um qualifizierte Arbeitskräfte ist die durch das Umfeld bedingte hohe Lebensqualität Kanadas ein wichtiges Entscheidungskriterium. Mit seiner landschaftlichen Schönheit, den vergleichsweise niedrigen Lebenshaltungskosten, einer hohen Lebensqualität und seinen ethischen Werten zählen viele Menschen Kanada zu den lebenswertesten Ländern der Welt.

Qualifizierte und kreative Mitarbeiter für sich zu gewinnen, ist für Unternehmen der Spieleindustrie von wesentlicher Bedeutung. Sowohl aus nordamerikanischer als auch aus globaler Sicht bieten zahlreiche kanadische Städte ein attraktives Lebensumfeld für junge Stellenanwärter und Mitarbeiter im Auslandseinsatz. Nach internationalen Vergleichsmaßstäben wie der alljährlich von der Beratungsgesellschaft Mercer durchgeführten weltweiten Vergleichsstudie zu den Lebenshaltungskosten (*Mercer's Cost of Living Survey*), der Studie *Cities Ranked & Rated* von Sperling und dem Index zur Lebensqualität der *Economist Intelligence Unit*, der Forschungsabteilung des britischen Wochenmagazins *The Economist*, liegen die kanadischen Städte in den Städterankings regelmäßig mit vorn.

## Lebensumfeld (Städte mit den besten Bewertungen)\*



\*Soweit nicht anders vermerkt, stellen die Grafiken die Ergebnisse der von IBM-PLI durchgeführten Studie dar.

# Das Invest in Canada Bureau ganz zu Ihren Diensten

## Wir unterstützen Sie gern mit den folgenden Leistungen:

- strategische Marktinformationen zu Ihrer spezifischen Branche,
- direkte Kontakte zu wichtigen staatlichen Entscheidungsträgern,
- Empfehlung von Ansprechpartnern in Firmen und Branchenverbänden sowie Experten,
- Information und Beratung zum Thema Aufbau eines Standorts in Kanada,
- Unterstützung bei der Suche nach geeigneten Investitionsstandorten,
- Unterstützung bei der Erarbeitung einer soliden Grundlage für Ihre nächste Investitionsentscheidung.

Unser globales Netzwerk wird Ihnen zeigen, warum Kanada für das Wachstum Ihres Unternehmens eine strategisch gute Wahl ist. Nehmen Sie zu einem Referenten Kontakt auf, der auf Investitionen in Ihrem Sektor spezialisiert ist:

[www.investincanada.com/globalnetwork](http://www.investincanada.com/globalnetwork)

Invest in Canada Bureau  
Foreign Affairs and International Trade Canada  
111 Sussex Drive  
Ottawa, ON Canada K1N 1J1

E-Mail: [investincanada@international.gc.ca](mailto:investincanada@international.gc.ca)  
Website: [www.investincanada.com](http://www.investincanada.com)

Katalognummer: FR5-38/8-2009D-PDF  
ISBN: 978-0-662-03261-8

