

2009

# Invest in Canada NIEUWE MEDIA & GAMING



Canada

### INVESTERINGEN IN CANADA

- » Het in de Amerikaanse staat Californië gevestigde **Activision** heeft zijn Beenox-faciliteiten in Québec tussen 2007 en 2009 uitgebreid, wat honderden nieuwe banen heeft opgeleverd en een training faciliteit.
- » **Longtail Studios** uit New York heeft in 2008 zijn activiteiten in Canada uitgebreid door een nieuwe studio te openen in Charlottetown (Prins Edward-eiland).
- » Het Franse **Ubisoft Entertainment SA** heeft in 2007 de productiecapaciteit vergroot, waardoor in Montréal (Québec) ongeveer 1000 nieuwe banen zijn ontstaan.
- » Het in het Verenigd Koninkrijk gevestigde **Eidos Interactive Ltd.** heeft in 2007 een nieuwe faciliteit geopend in Montréal (Québec), waardoor 350 banen zijn gecreëerd.

### BELANGRIJKE PRODUCENTEN IN CANADA

Activision Blizzard  
 Electronic Arts  
 Eidos Interactive  
 Koei  
 THQ  
 Ubisoft Entertainment

### TOONAANGEVENDE CANADESE BEDRIJVEN

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 developed by Artificial Mind & Movement (Montréal, Canada)

In Canada is een aantal van de bekendste namen uit de videogamesindustrie actief.

Onder andere Activision, Disney, Electronic Arts (EA), Eidos, Koei, Microsoft Games, THQ en Ubisoft hebben ervoor gekozen vestigingen in Canada te openen.

Meer dan 500 bedrijven zijn betrokken bij de verschillende aspecten van deze industrie, variërend van hardware en ontwikkeltools tot ondersteunende services, ontwikkeling en distributie. In 2008 waren bij de 260 gamesoftwarebedrijven alleen al 14.000 mensen werkzaam, die meer dan \$2,2 miljard<sup>1</sup> aan inkomsten<sup>2</sup> hebben gegenereerd.

Bedrijven die actief zijn op het gebied van digitale media kiezen voor Canada vanwege de hoge levenskwaliteit, heffingskortingen voor productiebedrijven en creatieve professionals. Deze bedrijven hebben hoog opgeleid personeel, afkomstig van befaamde Canadese onderwijsinstellingen, zoals het Centre for Digital Media, de Simon Fraser University, de University of British Columbia, de hogescholen Sheridan, Seneca en Centennial, Matane Cégep, de Université de Sherbrooke, het National Animation Design Centre en de University of New Brunswick.

### Sterke punten

In Canada gevestigde ontwikkelaars en uitgevers hebben voor alle platforms bekroonde games ontwikkeld.

**Console games:** Tot de meest toonaangevende in Canada ontwikkelde games voor consoles behoren Too Human van Silicon Knights, Unreal Tournament van Digital Extremes, Crash of the Titans van Radical Entertainment (Activision Blizzard), Neverwinter Nights van Bioware (EA), Super Mario Strikers van Next Level Games en Bee Movie van Beenox (Activision).

**Online games:** Populaire onlinegames die in Canada zijn gemaakt omvatten Warhammer van Relic (THQ), Club Penguin van New Horizon Interactive (Disney Interactive), NHL 09 SPORTS™ van HB Studios, Need for Speed van EA en Assassin's Creed van Ubisoft.

**Mobiele games:** In Canada zijn diverse ontwikkelaars van software voor mobiele apparatuur gevestigd. Bekende games uit dit subsegment zijn Emily Yeung van Marblemedia, Spiderman: Friend or Foe van Artificial Mind & Movement en Super Monkey Ball van Other Ocean Interactive.

**Casual games:** Canada is een belangrijke speler binnen de snel groeiende markt voor casual games, dankzij titels zoals Sally's Salon van Games Café en de Webkinz-speeltjes en website van Ganz. Daarnaast wordt in Canada momenteel op grote schaal expertise opgedaan met het ontwikkelen van serieuze games voor trainings- en simulatiedoeleinden. CMLabs en CFB Gagetown ontwikkelen simulaties voor defensie, terwijl Coole Immersive, Artifact Software en Xpan Interactive zijn gespecialiseerd in trainingen voor het bedrijfsleven.

Spongelab Interactive en Project Whitecard produceren games met rekenen en wis- en natuurkunde als thema.

Andere spelers op dit gebied zijn bijvoorbeeld in Canada gevestigde makers van ontwikkeltools, zoals Softimage (Autodesk) en XYZ RGB; in bewegingseffecten gespecialiseerde bedrijven zoals D-BOX, GestureTek Technologies en Mgestyk Technologies, en ontwikkelaars van middleware voor games voor meerdere spelers, zoals Quazal Technologies. Ook op het gebied van hardware timmert Canada aan de weg, met ATI-chips voor grafische kaarten (AMD), joysticks (Quanser) en systemen voor driedimensionale beeldtechniek (Arius3D). Er worden tools geproduceerd en services geleverd op het gebied van animatie (Side Effects, Toon Boom), visuele effecten (Rainmaker), tests (Bug-Tracker, Enzyme), lokalisatie (Babel) en portabiliteit tussen platforms (TransGaming).

<sup>1</sup> Tenzij anders aangegeven, zijn alle bedragen in Canadese dollars  
<sup>2</sup> Entertainment Software Association of Canada

## British Columbia

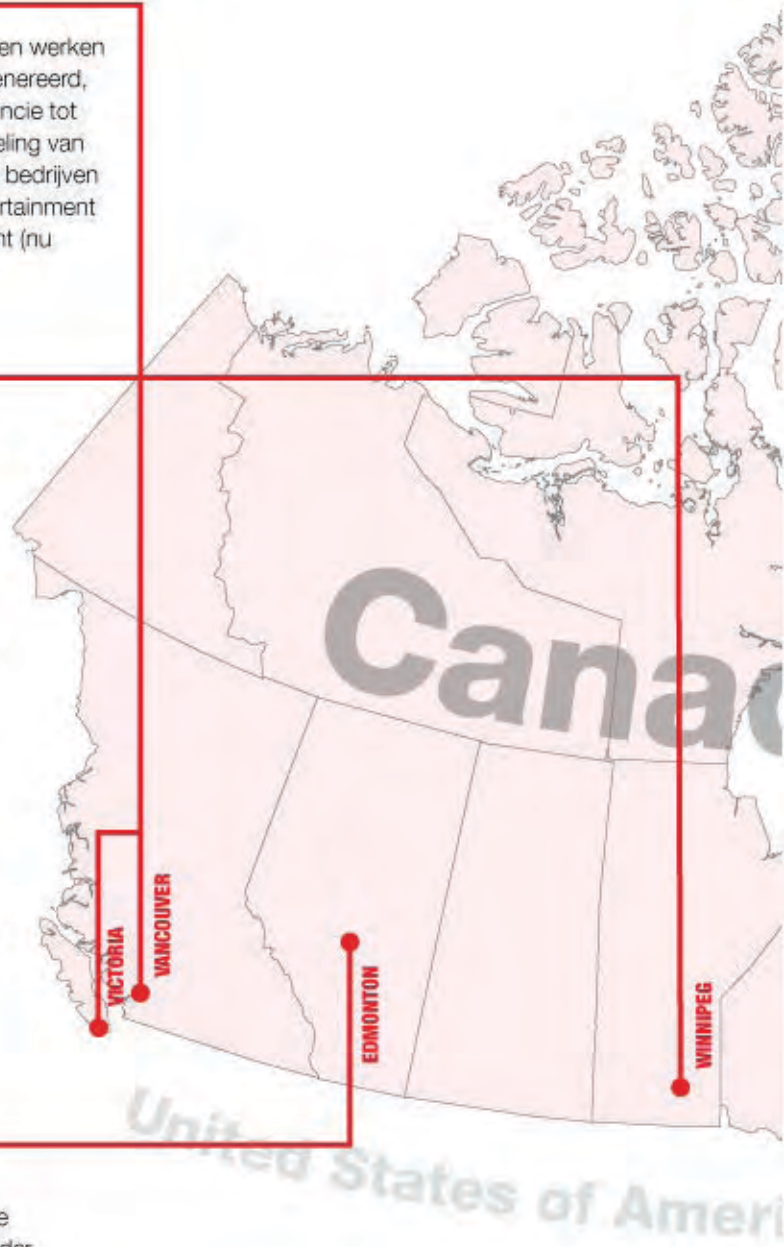
Dankzij meer dan 1000 bedrijven, waar ongeveer 15.000 mensen werken en waar op jaarbasis ruim \$2 miljard aan inkomsten wordt gegenereerd, behoren de clusters voor digitale media en games in deze provincie tot de beste ter wereld. **Vancouver** is een centrum voor de ontwikkeling van de meest geavanceerde videogames. Diverse toonaangevende bedrijven hebben er vestigingen, waaronder Electronic Arts, Radical Entertainment (nu een onderdeel van Activision Blizzard) en Relic Entertainment (nu onderdeel van THQ Inc).

## Manitoba

**Winnipeg** heeft een groeiende cluster voor digitale media, waar ongeveer 125 bedrijven actief zijn op het gebied van interactieve digitale media en games. De afgelopen drie jaar zijn de inkomsten uit de videogamesindustrie in Manitoba met 850 procent gestegen. Dat is onder andere te danken aan fiscale stimulansen, zoals het Manitoba Interactive Digital Media Tax Credit, dat voorziet in een verrekenbare heffingskorting van 40 procent op bepaalde kosten voor digitale mediaprojecten, en de beschikbaarheid van gespecialiseerde financieringsfondsen. Daarnaast weet deze bedrijfstak zich gesteund door toonaangevende opleidingen aan de University of Manitoba en Red River College, waar mensen worden geschoold en opgeleid voor alle aspecten van digitale media, en de aanwezigheid van grote incubators zoals Fortune Cat Games Studio en het Eureka Project van het Smartpark Research and Technology Park van de University of Manitoba.

## Alberta

In **Edmonton** is een groot aantal toonaangevende spelers binnen de gamesindustrie gevestigd, waaronder BioWare (nu onderdeel van Electronic Arts), een wereldberoemd gamesbedrijf, en XGen, ontwikkelaar en producent van flash games. De bedrijven en onderzoeksinstanties van Alberta hebben daarnaast expertise in het ontwikkelen van serieuze toepassingen van gametechnologie.



## Prince Edward Eiland (PEI)

**Charlottetown** is in opkomst als locatie voor gamesontwikkelaars, vooral dankzij de Gameplan-strategie van de overheid. Krap drie jaar eerder was er in PEI nog geen gamesindustrie, maar nu zijn bedrijven als Other Ocean Interactive, Bight Games, Telos Productions en Longtail Studios er actief. Er zijn aantrekkelijke kortingen op de loonkosten voor ontwikkelaars en onlangs zijn er nieuwe vervolgoopleidingen opgezet om ook in de toekomst aan de vraag naar opgeleid personeel te kunnen voldoen. Maar Prins Edward-eiland heeft meer te bieden, zoals Game Force, een buitenschools opleidingsinitiatief voor middelbare scholieren, en GameGarage, een incubatorprogramma voor onlangs afgestudeerde informatici in de zomermaanden.

## Nova Scotia

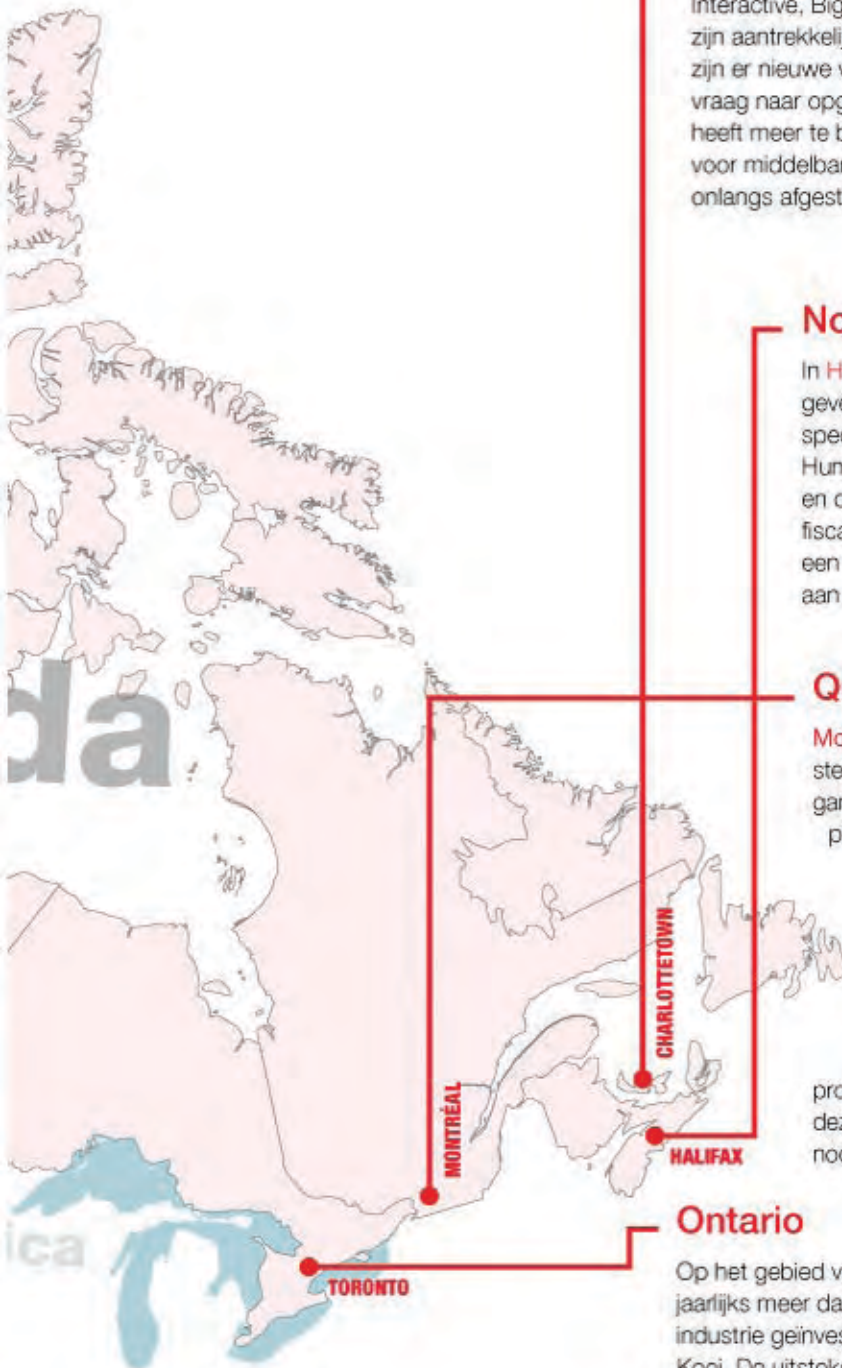
In **Halifax** zijn diverse toonaangevende bedrijven uit de gamesindustrie gevestigd, waaronder HB Studios, dat is gespecialiseerd in spectaculaire en uitdagende games voor computers en consoles, en Huminah Huminah Interactive, dat is gespecialiseerd in flashgames en driedimensionale casual games. Nova Scotia biedt een belangrijke fiscale investeringsstimulus in de vorm van de Digital Media Tax Credit, een verrekenbare heffingskorting voor kosten die direct zijn gerelateerd aan de ontwikkeling van interactieve digitale mediaproducten.

## Quebec

**Montréal** is zich snel aan het ontwikkelen tot een van de beste steden ter wereld voor nieuwe en groeiende bedrijven uit de gamesindustrie. Er heeft de afgelopen vijf jaar een groei van 400 procent plaatsgevonden. Er werken momenteel ruim 5000 mensen in wegbereiders binnen deze branche, waaronder Ubisoft, Eidos Interactive, Electronic Arts en Activision. Daarnaast zijn in deze provincie succesvolle, creatieve studio's zoals Artificial Mind & Movement en Sarbakan gevestigd. Dankzij een zeer gunstig pakket verrekenbare heffingskortingen dat de provincie Québec aanbiedt (tot 37,5 procent van de toegestane arbeidskosten voor de productie van multimediaproducten), zijn de operationele kosten in deze branche laag en krijgen bedrijven de fiscale stimulans die zij nodig hebben.

## Ontario

Op het gebied van digitale media wordt door bedrijven in Ontario jaarlijks meer dan \$1 miljard aan inkomsten gegenereerd. Er is in deze industrie geïnvesteerd door internationale bedrijven zoals Capcom en Koei. De uitstekende onderwijsinstellingen van Ontario bieden meer dan 124 opleidingen aan op het gebied van digitale games en de provincie staat wereldwijd bekend om de illustrators, ontwerpers, animators en programmeurs die er actief zijn. Daarnaast leveren de heffingskortingen voor R&D en de fiscale stimulansen voor digitale mediabedrijven een maximale kostenverlaging van ruim 60% op.



## GAMES – METHODOLOGIE

Voor dit benchmarkonderzoek is in kaart gebracht in welke mate diverse Canadese clusters kunnen concurreren met andere internationale bedrijfslocaties. Voor het onderzoek en de analyse is gekozen voor de invalshoek van een investeerder en is gebruikgemaakt van een representatief investeringsproject (een bedrijf dat software en multimedia ontwikkelt – zie het profiel op pagina 5) om de locatie-eisen te evalueren die besluitvormers in het bedrijfsleven laten meewegen bij de locatiekeuze voor een buitenlandse investering.

Dit internationale locatiebenchmarkonderzoek is uitgevoerd door IBM-Plant Location International (IBM-PLI), een autoriteit op het gebied van internationale locatieconsultancy. IBM-PLI heeft objectief onderzoek gedaan naar de relatieve kosten en de kwaliteit van het ondernemingsklimaat op diverse locaties, op dezelfde manier als investeerders die kandidaten selecteren voor een investeringsproject. Voor het benchmarkonderzoek zijn 250 tot 300 financiële en kwalitatieve locatie-indicatoren onderzocht om een goed beeld te krijgen van de diverse subsegmenten van deze bedrijfstak.

Om de kwaliteit van het bedrijfsklimaat op een bepaalde locatie in kaart te brengen, zijn uit verschillende bronnen gegevens verzameld met betrekking tot de diverse subfactoren, verdeeld over de categorieën van de tabel ondernemersklimaat (pagina 5). Voor een kwantitatieve, vergelijkende evaluatie werden voor elke subcategorie de gegevens aan de hand van gewogen scores omgerekend naar een score tussen 0 en 10. Aan elke locatiecategorie en subfactor werd een gewicht toegekend om het relatieve belang voor de locatiekeuze weer te geven. Deze gewichten zijn voor elk subsegment van deze bedrijfstak anders. Ze zijn gebaseerd op de ervaring die IBM-PLI heeft opgedaan met het steunen van investeerders bij het maken van een strategische locatiekeuze.

Er is ook een financiële analyse uitgevoerd, met speciale aandacht voor de belangrijkste locatieafhankelijke investerings- en bedrijfskosten en inkomsten per projectprofiel. Er zijn prognoses berekend voor de bedrijfskosten gedurende tien jaar, waarin de verwachte inflatie is verdisconteerd, met als doel de huidige nettowaarde te berekenen.



benchmarkonderzoek naar de relatieve kosten en kwaliteit van ondernemen op verschillende internationale locatie

# GAMES



Dawn of War II developed by Relic Entertainment (Montréal, Canada)

# BENCHMARK INVESTERINGSLOCATIES

## METHODIEK – REPRESENTATIEVE PROJECTPROFIELEN



### GENERAL DESCRIPTION OF OPERATIONS

Development of games and multimedia

### KEY PROJECT DRIVERS

- » Presence of experienced industry specific staff as well as dedicated graduate level staff
- » Access to research and technology (universities, incubators, R&D funding, etc.)

### OPERATING COST ANALYSIS PROJECT REQUIREMENTS FOR FINANCIAL MODELLING

#### LABOUR

(HEADCOUNT = 28)

- Programmers: 10
- Animators: 6
- Producers: 2
- Artists: 2
- Designers: 2
- Team Leaders: 3
- Testers: 2
- Level Builders: 1

#### PROPERTY

Building: 25,000 sq ft

## ONDERNEMINGSKLIMAAT – LOCATIEFACTOREN

<b>GENERAL BUSINESS ENVIRONMENT</b> » 10%*	» Compliance with protection of privacy regulations, information security, IP rights; » Availability of financial support & incentives; » Quality of support from local government & development agencies; » Business permitting procedures; » Economic and financial stability; » Political stability
<b>LOCAL POTENTIAL TO RECRUIT SKILLED STAFF</b> » 30%*	» Presence of experienced gaming employees; » Presence of student population; » Overall tightness in the labour market (unemployment); » Overall size of labour pool
<b>PRESENCE OF INDUSTRY/CLUSTER</b> » 20%*	» Presence of industry base; » Importance of R&D
<b>FLEXIBILITY OF LABOUR &amp; REGULATIONS</b> » 5%*	» Hiring & firing flexibility; » Industrial relations/attitude of unions; » Working time regulations; » Work permits
<b>INFRASTRUCTURE &amp; COMMUNICATIONS</b> » 10%*	» Air access; » Quality & reliability of IT & telecommunications; » Reliability of power supply; » Highway network & congestion; » Public transport
<b>REAL ESTATE</b> » 10%*	» Availability of office space
<b>LIVING ENVIRONMENT</b> » 15%*	» Attractiveness for young international recruits; » Attractiveness for expatriates; » Cost of living

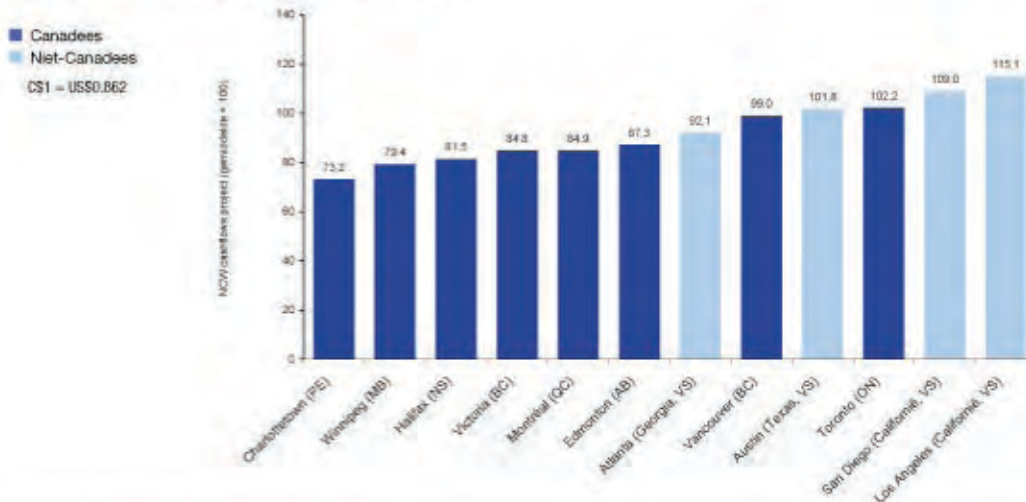


# WAT CANADA TE BIEDEN HEEFT

In Canada zijn diverse bloeiende clusters voor digitale media gevestigd, en er is een grote beroepsbevolking die volop beschikt over de specialistische vaardigheden die nodig zijn voor het ontwerpen van games en verwante producten.

Dankzij de hoge levenskwaliteit en de lage levensonderhoudskosten is Canada een toplocatie voor het aantrekken van de creatieve werknemers die onmisbaar zijn voor een gamesbedrijf.

## SCHATTING VAN KOSTEN\*

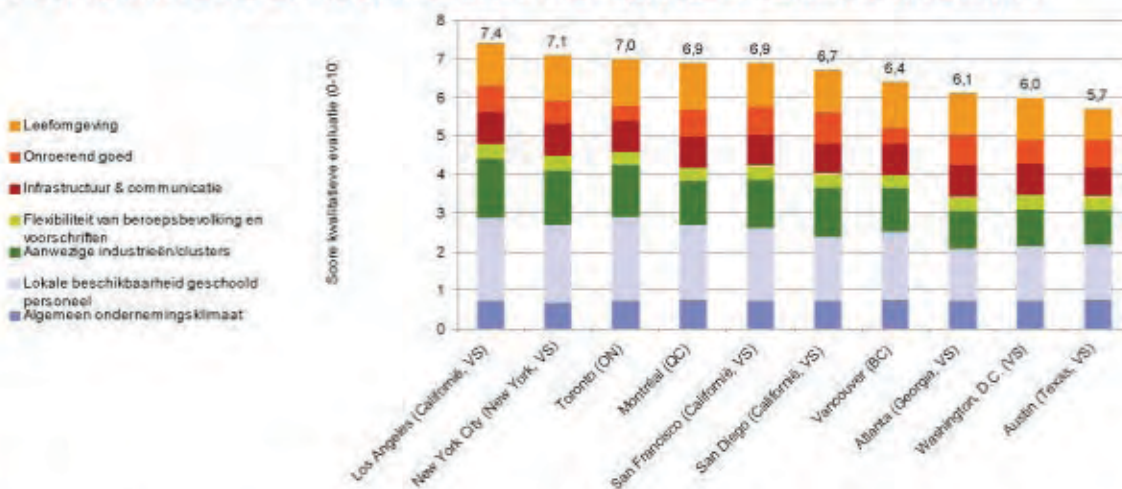


## Gunstige bedrijfskosten

Canadese locaties zoals Charlottetown, Winnipeg, Halifax, Victoria, Montréal en Edmonton bieden investeerders uitstekende opties voor het onderbrengen van hun gamesontwikkeling in Noord-Amerika,

met een voordelig kostenplaatje. Vancouver en Toronto zijn duurdere locaties, maar nog altijd veel rendabeler dan de meeste game ontwikkeling hotspots in de Verenigde Staten van Amerika en Europa.

## KWALITATIEVE EVALUATIE VAN HET ONDERNEMINGSKLIMAAT\*



## Sterke clusters met een rijkdom aan bronnen.

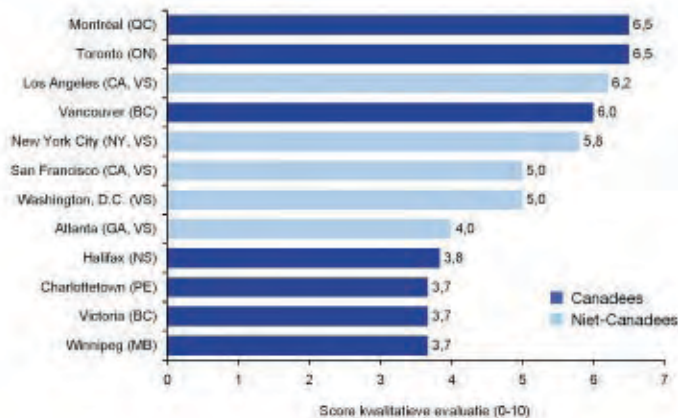
De drie grootste gamesclusters van Canada – Toronto, Montréal en Vancouver – scoren wat kwaliteit betreft bijzonder hoog. Toronto en Montréal behoren beide tot de top 5 van Noord-Amerika. Deze

locaties scoren ook goed wat betreft de beschikbaarheid van personeel met kwalificaties op het gebied van multimedia, film of IT.

\* Tenzij anders vermeld geven de diagrammen de evaluatiescores van IBM-PLI weer.



## Aanwezigheid van werknemers ervaren in de games-sector (hoogst scorende steden)\*



## Een hooggekwalificeerde, gedreven beroepsbevolking

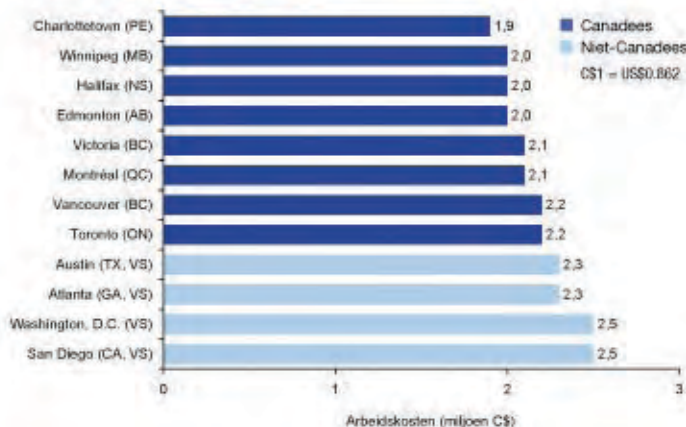
Games ontwikkelingsbedrijven hebben behoefte aan een combinatie van gekwalificeerde softwareontwerpers en mediaspecialisten. Voor dit onderzoek zijn schattingen gedaan van het aantal in deze regio beschikbare werknemers dat aan deze eisen voldoet.

Doordat Canada investeert in mensen en talent uit de hele wereld verwelkomt, hebben gamesbedrijven er de beschikking over een productieve en hoogopgeleide beroepsbevolking. Investeerders vinden in bekende centra zoals Montréal, Toronto en Vancouver en groeiende clusters zoals Halifax, Charlottetown, Victoria en Winnipeg een groot aantal ervaren werknemers die al actief zijn in de gamesindustrie.

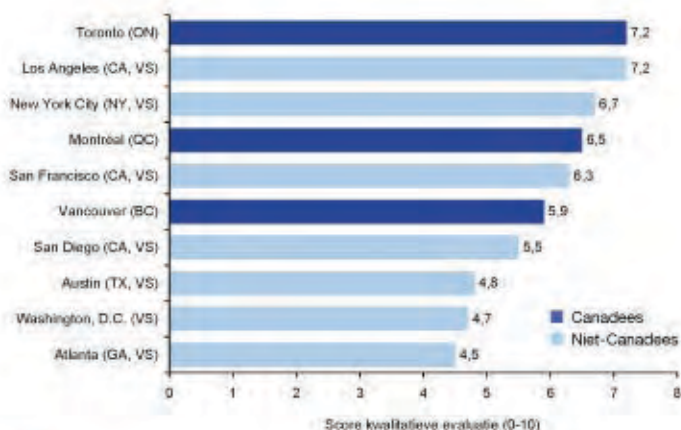
## Voordelige loonkosten

Uit een berekening van de geschatte loonkosten op jaarbasis voor een gemiddeld gamesbedrijf blijkt dat Canadese locaties veel meer mogelijkheden bieden om kosten te besparen dan de belangrijkste alternatieven in de VS. De evaluatie heeft betrekking op programmeurs en animators, twee beroepsgroepen die samen een belangrijk deel van de arbeidsplaatsen in games ontwikkelingsbedrijven uitmaken. Een belangrijke component van Canada's loonkostenvoordeel in vergelijking met de Verenigde Staten zijn de lagere kosten voor werknemersvoorzieningen. Canada's nationale gezondheidszorgsysteem houdt in dat de meeste medische verzekeringskosten publiekelijk gefinancierd zijn in plaats van dat de werkgever ervoor betaalt, wat resulteert in belangrijke besparingen.

## Geschatte salariskosten op jaarbasis (hoogst scorende steden)\*



## Mogelijkheid om lokaal personeel te werven (hoogst scorende steden)\*



## Volop gekwalificeerd personeel

De grootte van de beroepsbevolking als geheel, het aantal werknemers op het gebied van game ontwikkeling (zoals programmeurs) en van film/video, de omvang van de studentenpopulatie en de krapte op de arbeidsmarkt zijn belangrijke factoren bij de evaluatie van locaties en de beschikbaarheid van personeel.

Canadese steden zoals Toronto, Montréal en Vancouver bieden volop gekwalificeerd personeel voor de gamesindustrie en dankzij de aanwezigheid van grote aantallen informaticastudenten is in de drie grootste gamesclusters van Canada permanent gekwalificeerd personeel voor potentiële investeerders beschikbaar.

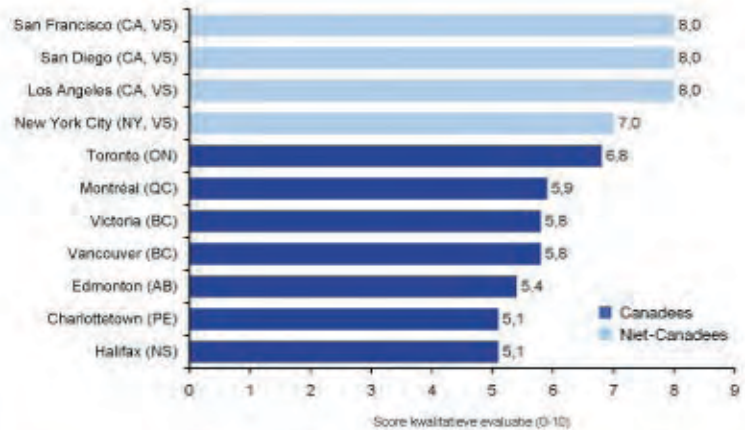


## Toonaangevende gamesclusters

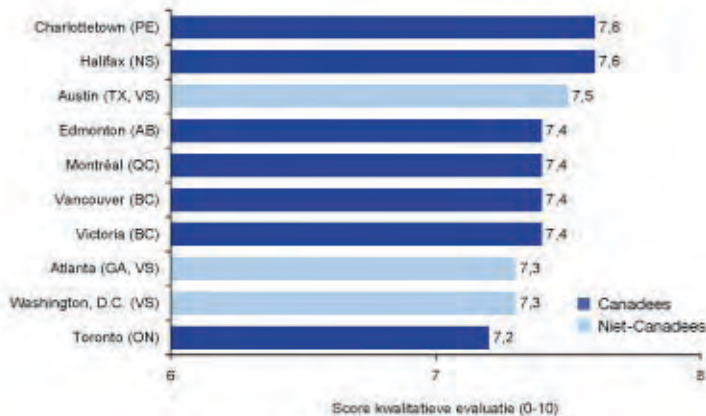
In Canada zijn zowel gevestigde centra als hotspots voor de games ontwikkeling in opkomst te vinden. Deze onderkennen het belang van R&D en de gevolgen daarvan voor de creatieve mogelijkheden van gamesbedrijven.

Canadese clusters hebben een concentratie aan belangrijke R&D resources wat het bedrijven mogelijk maakt om de grenzen van het video game design terug te duwen. Voor de evaluatie van R&D is gekeken naar de uitgaven, de aanwezigheid van universiteiten en onderzoeksinstanties gespecialiseerd in programmeren, het aantal animatiebedrijven, octrooien en de World Knowledge Competitive Index.

## Belang van R&D (hoogst scorende steden)\*



## Algemeen ondernemingsklimaat (hoogst scorende steden)\*



## Een gunstig ondernemingsklimaat

Economische stabiliteit, steun door de overheid en lokale ontwikkelingsorganisaties, stimuleringsmaatregelen voor R&D, de verstrekking van vergunningen aan bedrijven, financiële steun aan bedrijven, privacyvoorschriften, informatiebescherming en intellectuele eigendomsrechten – het zijn allemaal belangrijke overwegingen voor bedrijven die van plan zijn te investeren of hun activiteiten uit te breiden.

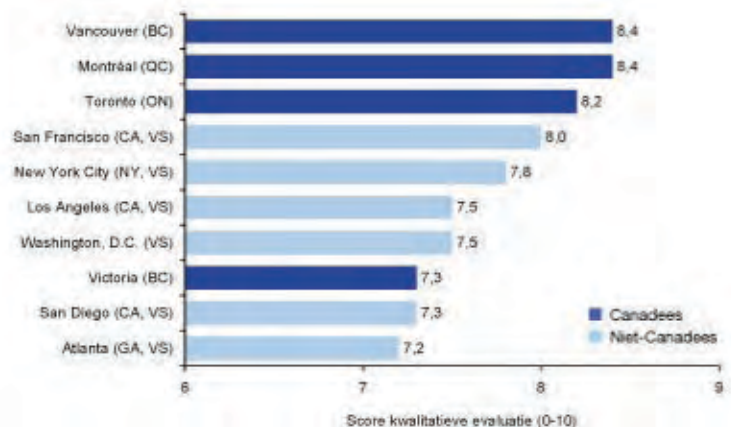
Canada als een geheel en alle onderzochte Canadese steden kennen een zeer gunstig algemeen ondernemingsklimaat afgemeten naar internationale maatstaven van het IMD, de Economist Intelligence Unit, het World Economic Forum en andere instanties. Canada staat bijvoorbeeld binnen de G7 op de tweede plaats wat betreft de bescherming van octrooien en auteursrechten. Met name Charlottetown en Halifax scoren goed, dankzij de goede steun die er bestaat vanuit het lokale ontwikkelingsnetwerk.

## Bijzonder hoge levenskwaliteit

De hoge levenskwaliteit in Canada speelt ook een belangrijke rol bij het aantrekken van internationaal talent. Dankzij het prachtige natuurschoon, de relatief lage kosten voor levensonderhoud en de hoge levenskwaliteit wordt Canada door velen beschouwd als een van de beste landen om in te wonen.

Het aantrekken van creatief talent is voor bedrijven in de gamesindustrie van essentieel belang. Zowel vanuit Noord-Amerikaans als vanuit internationaal perspectief bekeken, bieden Canadese steden een aantrekkelijke leefomgeving, niet alleen voor pas afgestudeerden maar ook voor expats. Bij internationale vergelijkingen, waaronder Mercer Cost of Living, Cities Ranked & Rated van Sperling en de levenskwaliteitindex van de Economist Intelligence Unit, eindigen Canadese steden steevast op een hoge plaats.

## Leefklimaat (hoogst scorende steden)\*



\*Unless otherwise noted, graphs represent IBM-FU assessment scores.

# Invest in Canada

## wij staan voor u klaar

### Wij bieden u de volgende service:

- strategische marktinformatie over uw bedrijfstak
- direct contact met belangrijke besluitvormers bij de overheid
- verwijzing naar contactpersonen binnen de particuliere sector, de brancheorganisaties en het bedrijfsleven
- informatie en advies met betrekking tot het vestigen van een bedrijf in Canada
- advies bij de keuze van een strategische locatie voor uw investering
- steun bij het ontwikkelen van een zakelijk plan voor uw volgende investering

Ons wereldwijde netwerk vertelt u graag waarom Canada dé strategische keuze is voor iedereen die zich op groei richt.

Wilt u contact opnemen met een investment officer in uw sector?

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

Voor informatie in het Nederlands:

[investincanada.gc.ca/nld/default.aspx](http://investincanada.gc.ca/nld/default.aspx)

Invest in Canada Bureau:  
Foreign Affairs and International Trade Canada  
111 Sussex Drive  
Ottawa, ON Canada K1A 1J1

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

Catalogusnummer: FRS-38/11-2009OU  
ISBN: 978-0-0662-03207-6



**Mixed Sources**

Product group from well-managed  
forests and other controlled sources  
[www.fsc.org](http://www.fsc.org) Cert no. SGS-COC-005217 G  
© 1996 Forest Stewardship Council