

# L'industrie **ontarienne** des jeux numériques



Jouez  
pour  
**GAGNER**



**ONTARIO**  
CANADA

## **Table des matières**

Un talent magique 2

Technologie de pointe 7

Faibles coûts de revient 11

L'endroit idéal pour travailler et s'amuser 14

Nous pouvons vous aider **Troisième de couverture**

## **Entreprises vedettes**

Ubisoft

Capcom Mobile

ProtoLaunch

Collège Seneca

Digital Extremes

Autodesk

Side Effects Software

Collège Sheridan

Magmic Games

Silicon Knights

Artech Studios

Tecmo Koei

**Remarque :** Tous les efforts ont été faits afin d'assurer l'exactitude des renseignements contenus dans la présente publication au moment de mettre sous presse; toutefois, les programmes dont il est question et les données présentées peuvent changer. Sauf indication contraire, tous les chiffres sont en dollars canadiens.

# L'Ontario – à l'avant-garde de la révolution des jeux numériques

Concevoir de bons jeux exige de la créativité, des technologies innovantes, des compétences financières et un gouvernement qui appuie l'industrie.

**L'Ontario offre tout cela** — en plus de faibles coûts de revient et d'une qualité de vie enviable qu'exige la crème de la main-d'œuvre.

C'est pourquoi de grands réalisateurs et éditeurs comme Capcom et Tecmo Koei ont établi leurs centres de production nord-américains en Ontario et qu'Ubisoft a récemment implanté un studio ici. C'est aussi la raison pour laquelle de brillantes entreprises locales comme Artech Studios, Digital Extremes, Magmic Games, March Entertainment et Silicon Knights y sont florissantes.

Notre industrie des jeux numériques est bien établie et très diversifiée. Elle croît à un rythme de 30 % par année et compte plus de 120 sociétés qui conçoivent des jeux pour les consoles, les ordinateurs personnels, les utilisateurs en ligne et les appareils portatifs et qui repoussent constamment les limites de l'innovation.

Si la conception de jeux numériques vous passionne,  
il n'y a pas de meilleur endroit que  
**l'Ontario.**



#### **Le saviez-vous?**

Le Canada constituera le meilleur pays du G7 où faire des affaires jusqu'à la fin de 2014, selon l'Economist Intelligence Unit.

## Ubisoft met à profit le talent de Toronto

L'entreprise parisienne Ubisoft Entertainment compte sur son nouveau studio de développement à Toronto pour l'aider à demeurer à l'avant-scène de l'industrie du jeu. Ubisoft, dont les ventes totalisent plus de 1,5 milliard de dollars par année, offre des jeux incluant les très populaires *Assassin's Creed*, *Prince of Persia*, *Far Cry* et *Tom Clancy's Rainbow Six*. « Nous sommes très enthousiastes à l'idée de pouvoir enfin mettre à profit le talent remarquable que l'Ontario prépare depuis plusieurs années », déclare Yannis Mallat, directeur général des opérations de l'entreprise à Toronto et à Montréal. « Il existe ici un énorme bassin de main-d'œuvre formée en conception et production cinématographique et de jeux vidéo. C'est un bassin qui continue de croître grâce à des programmes collégiaux et universitaires bien établis. » Au cours de la prochaine décennie, Ubisoft investira plus de 500 millions de dollars dans son studio de Toronto.



### Un talent magique

Le talent est au cœur de la conception et de la production de jeux et aucun endroit n'en offre autant que l'Ontario. Nous sommes reconnus mondialement pour la qualité de nos artistes, concepteurs, animateurs et programmeurs.

#### Former la crème du talent

Nous comptons 44 collèges et universités de pointe et des milliers d'étudiants dans des programmes de multimédia interactif, des beaux-arts, de musique, d'informatique et de programmation. Parmi ces collèges et universités, mentionnons le Collège Sheridan, le Collège Seneca, l'Université Algoma, l'Institut

universitaire de technologie de l'Ontario, l'Université de Toronto, l'Université McMaster et l'Université de Waterloo.

Les écoles spécialisées comme l'École d'art et de design de l'Ontario, la troisième plus importante du genre en Amérique du Nord, et le Royal Conservatory of Music forment également des diplômés hautement qualifiés et créatifs.

#### DIG London

La conférence Digital Interactive Gaming (DIG) London, qui attire les plus grands réalisateurs, éditeurs, entreprises technologiques, fournisseurs de services et talents

émergents de l'industrie du jeu vidéo, met en valeur et aide à former la main-d'œuvre du jeu numérique en Ontario. La conférence inclut un concours, organisé en partenariat avec l'entreprise torontoise Vortex, dans le cadre duquel de nouveaux réalisateurs et éditeurs de jeux présentent leurs concepts et prototypes à des financiers, à des sociétés de capital-risque et aux chefs de file mondiaux de l'industrie.

#### Les affaires dans toutes les langues

Société multiculturelle, l'Ontario fait des affaires dans presque toutes les langues, ce qui constitue un net avantage si vous concevez des jeux pour le marché mondial.

## Le studio de Toronto de **Capcom** Mobile – la clé du succès

Quand le géant du jeu vidéo Capcom a établi son premier centre de conception et de production à l'extérieur du Japon, il a choisi Toronto, parce qu'elle offre tout ce dont ce chef de file a besoin. « Toronto est un centre nord-américain du divertissement, déclare Midori Yuasa, président de Capcom Mobile. Grâce à ses collèges et universités, la ville offre un accès quasi illimité à une main-d'œuvre jeune et talentueuse, ayant le sens du divertissement. Elle offre aussi des coûts de revient relativement bas, des crédits d'impôt à la R-D exceptionnels que l'on ne retrouve nulle part ailleurs et des responsables du développement économique qui facilitent tous les aspects du démarrage d'entreprise. » Le studio de Toronto produit des jeux pour le marché du portable qui constituent la majeure partie des ventes de l'entreprise. « Sans le studio de Toronto, Capcom Mobile n'existerait tout simplement pas », affirme M. Yuasa.



« Sans le studio de Toronto, Capcom Mobile n'existerait tout simplement pas. »

### **Le saviez-vous?**

En Ontario, l'industrie du jeu numérique génère des revenus annuels dépassant le milliard de dollars et elle croît rapidement.

## ProtoLaunch : former l'avenir de l'industrie

S'appuyant sur le fait qu'il vaut mieux commencer jeune à apprendre quelque chose pour y exceller, l'Université Algoma a récemment lancé ProtoLaunch. Ce programme, axé sur les étudiants du secondaire intéressés à poursuivre une carrière dans le domaine du jeu numérique, combine une série d'ateliers dirigés par l'industrie ainsi qu'un concours de conception de jeu d'une durée de cinq semaines, au cours duquel les participants forment des équipes et travaillent ensemble à la création d'un jeu. En plus d'apprendre de nouvelles compétences, les étudiants ont une occasion en or d'établir des liens avec certains des plus gros joueurs de l'industrie comme Ben Mattes, producteur du jeu *Prince of Persia* d'Ubisoft, qui a lancé le premier programme d'atelier. « Je ne connais aucun autre programme comme celui-ci destiné aux élèves du secondaire, déclare Dwayne Hammond, qui dirige ProtoLaunch. Chaque année, environ 200 adolescents participent au programme, ce qui leur procure un énorme avantage dans une industrie hautement concurrentielle. Les concepteurs de jeux peuvent également se faire une idée du talent émergent. »



## Seneca offre une formation chef de file

L'industrie ontarienne des jeux croît à une vitesse vertigineuse, ce qui entraîne une demande en modélistes, créateurs de texture, animateurs, constructeurs/concepteurs de niveaux et concepteurs compétents. Le Collège Seneca de Toronto a répondu à cette demande en offrant des programmes spécialisés par l'entremise de son Animation Arts Center. Ce centre offre un programme de trois ans en animation traditionnelle avec spécialisation en animation numérique la troisième année, dont un volet sur la conception de jeux 3D. Il offre également un programme d'un an en art et animation de jeux 3D. « Nos étudiants sont très talentueux et reçoivent une formation de pointe. C'est pourquoi les sociétés conceptrices de jeux les recrutent dès qu'ils reçoivent leur diplôme », déclare Laura Jo Gunter, doyenne de la Faculté des arts et des technologies de l'information.



### Le saviez-vous?

L'Université Algoma offre la très réputée maîtrise es sciences en technologie des jeux pour ordinateurs de l'Université d'Abertay Dundee.

## Succès bien réel pour **Digital Extremes**

Digital Extremes s'est imposée dans l'industrie des jeux à l'époque de l'engouement pour les logiciels partagés au début des années 1990, lorsque les sociétés distribuaient un ou deux volets d'un jeu afin d'inciter les joueurs à acheter le jeu complet. Son fondateur, James Schmalz, un diplômé en génie mécanique de l'Université de Waterloo, a créé *Epic Pinball*, qui est devenu l'un des jeux partagés les plus populaires. Aujourd'hui, cette société primée de London (Ontario) fixe la norme pour les jeux d'action « à la première personne ». Sa franchise Unreal (créée en collaboration avec Epic Games) a vendu plus de 10 millions d'exemplaires dans le monde. Digital Extremes s'est récemment associée à 2K Games pour l'aider à instaurer sa franchise de gros calibre BioShock. « Les jeux numériques reposent sur le talent, précise M. Schmalz. Nous sommes en mesure d'embaucher les meilleurs de l'Ontario et de l'étranger – et de les retenir – en raison de notre réputation de créateurs de jeux de première qualité et de notre milieu de travail fantastique. »



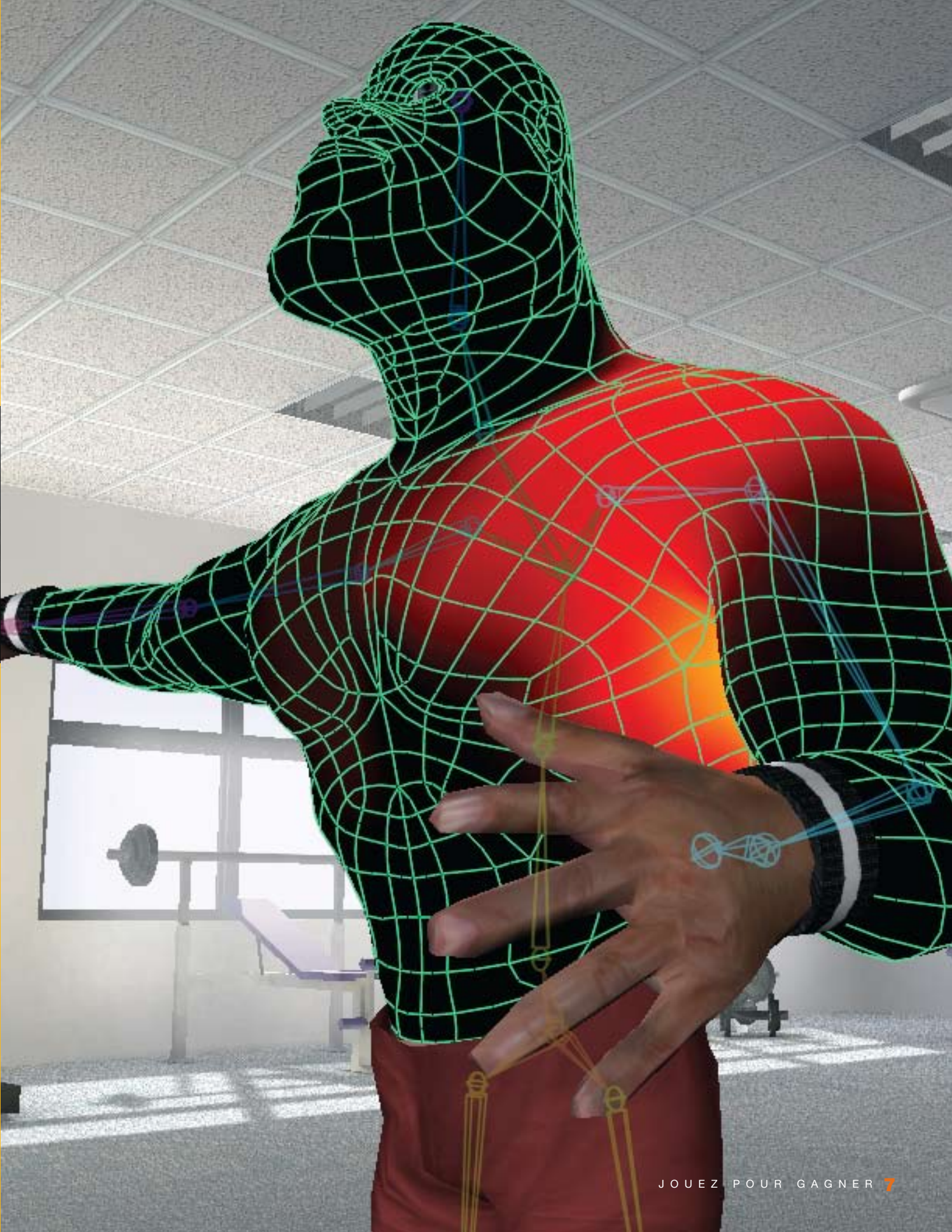
« Nous sommes en mesure d'embaucher les meilleurs de l'Ontario et de l'étranger – et de les retenir – en raison de notre réputation [...] »

## Et l'Oscar va à... **Autodesk**

« Dès les tout débuts de l'industrie, l'Ontario a fait figure de chef de file dans le domaine de l'infographie et des effets spéciaux », affirme Gord Kurtenbach. M. Kurtenbach est directeur de la recherche pour Autodesk Canada, anciennement Alias Wavefront, l'entreprise torontoise ayant créé Maya. En vedette dans des films comme *Peter Pan*, *Le Seigneur des anneaux* et *2012*, Maya constitue le logiciel de prédilection pour les studios d'Hollywood et un nombre croissant de concepteurs de jeux. Le logiciel a également reçu plusieurs prix, dont l'Oscar du mérite technique de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences ainsi que le prix Temple de la renommée (Hall of Fame award) du magazine *Game Developer*. « Nous avons réussi à prévoir l'orientation qu'allait prendre l'industrie et à y arriver les premiers, déclare M. Kurtenbach. Nous pouvons nous maintenir à la fine pointe grâce à une équipe de recherche hautement qualifiée et créatrice provenant des universités ontariennes, à de généreux crédits d'impôt pour la R-D et à une collectivité des médias numériques vivante. »



« Nous avons réussi à prévoir l'orientation qu'allait prendre l'industrie et à y arriver les premiers. »



## Side Effects Software – la passion de la production

Les concepteurs de jeux numériques qui désirent produire des jeux au contenu riche en détails de façon efficace et économique se tournent vers Side Effects Software. C'est parce que le logiciel 3D Houdini plusieurs fois primé de cette entreprise torontoise offre un rendement supérieur et un travail flexible. Utilisé par les plus grands studios de cinéma depuis plus de 20 ans, Houdini est de plus en plus sollicité par les concepteurs de jeux, notamment Blizzard, EA, Guerilla Games, Naughty Dog et Sony Computer Entertainment. Houdini est si avant-gardiste que l'Academy of Motion Pictures, Arts and Sciences a honoré ses créateurs à deux reprises pour leur contribution à « l'art et la science du cinéma ». « Nous repoussons sans cesse les limites, déclare Kim Davidson, présidente de Side Effects Software, grâce aux programmeurs exceptionnels qui sortent des universités ontariennes, aux incroyables crédits d'impôt à la R-D et à l'accès à une collectivité régionale croissante de professionnels des jeux vidéo. »



« Nous repoussons sans cesse les limites grâce aux programmeurs exceptionnels qui sortent des universités ontariennes [...] »

## Technologie de pointe

Afin de repousser les limites de l'innovation, les concepteurs misent sur la plus récente technologie, qu'ils trouvent en Ontario.

La fibre optique de pointe et l'accès à la bande passante sont répandus sur tout le territoire. Nous offrons une pleine reprise des activités après sinistre, un service de continuité des opérations, ainsi qu'un soutien technique permanent. Grâce à un vaste choix de fournisseurs, les coûts sont très concurrentiels.

### Logiciel primé aux Oscars

Nous excellons également en matière de logiciel. Vous trouverez Autodesk (Maya) et Side Effects Software (Houdini) à Toronto – parce que c'est là que ces entreprises ont vu le jour. Elles évoluent constamment pour produire de nouvelles techniques et technologies.

Sur le plan du matériel, AMD (qui a acquis ATI Technologies, une entreprise torontoise chef de file mondiale) est à l'origine de processus graphiques et de jeux de puces dernier cri qui offrent

et une équipe de cascadeurs. Il s'agit de l'un des complexes les plus perfectionnés du genre et est utilisé par des concepteurs comme Tecmo Koei, Silicon Knights et Digital Extremes.

### Définir l'avenir

Nous nous engageons à demeurer à la fine pointe du jeu numérique. C'est la raison pour laquelle nous avons créé de nouveaux centres de recherche axés sur les innovations technologiques et les pratiques exemplaires.

Le Screen Industries Research and Training Centre du Collège Sheridan, situé aux Pinewood Toronto Studios, réunit des chercheurs, des entreprises de contenu et de services ainsi que des artisans créatifs et techniques pour faire progresser la technologie numérique sur diverses plateformes. Un exemple de centre d'intérêt? Adapter les méthodes et processus de tournage utilisés dans des films comme *Avatar* à des productions à budget plus restreint, y compris les jeux.

Il y a également le nouvel Institut Stratford de l'Université de Waterloo, un centre d'études et de recherche et de formation qui fait la promotion de la collaboration entre les étudiants, les chercheurs, les entreprises et les entrepreneurs ayant pour objectif de créer et de commercialiser la prochaine génération de produits multimédias.

### Future Play

Nous avons instauré un forum international annuel pour faire progresser la conception et la technologie des jeux. Lancé en 2002 par l'Université Algoma, Future Play attire des chercheurs et concepteurs de jeux qui se penchent sur des enjeux essentiels pour l'avenir de l'industrie du jeu, y compris la théorie et la technologie de conception, les conséquences et les applications ainsi que les talents en conception de jeux.



### 151, rue Front

Le premier centre d'hébergement du Canada, situé au 151, rue Front à Toronto, constitue l'un des principaux nœuds de communication en Amérique du Nord pour les télécommunications mondiales et le stockage de données, n'étant dépassé que par l'édifice MCI à New York en ce qui a trait à la technologie. L'infrastructure et la connectivité de réseau excèdent les besoins de la plupart des concepteurs et réalisateurs de jeux les plus exigeants et assurent l'expérience utilisateur la plus convaincante pour les collectivités du jeu.

une qualité et des caractéristiques indispensables ainsi qu'un rendement graphique de premier ordre.

### Complexe de capture de mouvement

Nous avons également Fast Motion Studios. Situé à Toronto, ce complexe de 740 mètres carrés (8 000 pieds carrés) est entièrement équipé pour la conception de jeux vidéo et offre notamment une capacité de prévisualisation, des caméras de capture de mouvement, un écran vert

## Sheridan met en vitrine l'innovation 3D

Sheridan est depuis plusieurs années un chef de file des médias numériques. Il ne faut donc pas s'étonner que ce collège novateur situé à Oakville (Ontario) ait mis au point ce qui constitue une première dans l'industrie : un jeu 3D sans lunettes. « Nous voulions créer un jeu interactif et amusant qui attirerait l'attention des gens à l'occasion des Jeux olympiques 2010 de Vancouver et qui mettrait en valeur notre talent artistique et technologique », déclare Darren Lawless, doyen de recherche appliquée au Collège Sheridan. « IC3D » utilise les téléphones intelligents BlackBerry comme tablette de jeu pour assembler des puzzles mettant en vedette certaines des attractions touristiques les plus populaires en Ontario. Les étudiants en arts et animation, en génie appliqué et en informatique ont collaboré avec la société torontoise Spatial View et l'entreprise Research in Motion de Waterloo pour créer le jeu en 12 semaines seulement. Le jeu a non seulement connu un franc succès au pavillon de l'Ontario, mais il a également attiré l'attention d'un certain nombre d'entreprises intéressées à travailler avec le Collège Sheridan pour concevoir d'autres jeux du même genre.



« Nous voulions créer un jeu interactif et amusant qui attirerait l'attention des gens à l'occasion des Jeux olympiques 2010 de Vancouver et qui mettrait en valeur notre talent artistique et technologique. »



### Le saviez-vous?

Depuis des années, presque tous les films finalistes aux Oscars dans la catégorie des effets spéciaux ont utilisé une technologie mise au point en Ontario.

## Faibles coûts de revient

En plus d'une main-d'œuvre incroyablement qualifiée et d'une technologie qui laisse vagabonder votre imagination, nous offrons aux concepteurs et réalisateurs de jeux les plus faibles coûts de revient de tous les pays du G7, selon le rapport *Choix concurrentiels* 2010 de KPMG. En fait, nous vous offrons des coûts de 11 % inférieurs à ceux des États-Unis et de près de 19 % inférieurs à ceux du Japon.

Et ils continuent de diminuer.

L'Ontario a réduit considérablement les impôts des entreprises dans le cadre de la réforme de sa politique fiscale touchant l'impôt sur le capital, la taxe de vente et l'impôt sur le revenu des sociétés. Les entreprises exploitées en Ontario ne paient aucun impôt sur le capital. Le taux effectif marginal d'imposition des investissements dans les nouvelles immobilisations (taux combiné provincial-fédéral) a chuté à 18,6 % en 2010, comparativement à 32,8 % en 2009. Il sera ramené à 16,2 % d'ici 2018.

## Des incitatifs impressionnants

L'Ontario offre de puissants incitatifs financiers aux producteurs de jeux, qui peuvent réduire davantage leurs coûts de R-D, de main-d'œuvre, de marketing et de distribution.

Le crédit d'impôt de l'Ontario pour les produits multimédias interactifs numériques couvre 40 % des coûts de la main-d'œuvre, du marketing et de la distribution des jeux créés en Ontario. Pour les entreprises qui conçoivent des jeux dans le cadre d'un contrat de rémunération de services, le taux de crédit d'impôt est de 35 %. Dans un cas comme dans l'autre, il n'y a pas de limite annuelle ou par projet quant au montant qu'une entreprise peut demander.

L'Ontario offre également le crédit d'impôt pour l'éducation coopérative. Les réalisateurs de jeux qui embauchent des étudiants des collèges et universités de l'Ontario peuvent recevoir un crédit d'impôt remboursable couvrant 25 % des salaires, jusqu'à concurrence de 3 000 \$ par étudiant. En plus de réaliser des économies, les entreprises peuvent ainsi évaluer de nouveaux employés potentiels.

## De généreux crédits d'impôt à la R-D

Enfin, nos incitatifs fiscaux pour la R-D sont largement reconnus comme étant parmi les plus généreux au monde. En tenant compte des crédits d'impôt, le coût de 100 \$ dépensé en R-D peut être ramené à moins de 49 \$ après impôt, et à moins de 38 \$ si vous travaillez avec un centre de recherche ontarien admissible. En Ontario, un plus large éventail de coûts donne droit à des réductions que dans un grand nombre de territoires et les crédits d'impôt peuvent être reportés en arrière sur trois ans et reportés en avant sur 20 ans.

## Les crédits d'impôt réduisent considérablement les coûts de R-D

PME non manufacturières <sup>1</sup> (publiques, privées ou étrangères) 1 <sup>er</sup> juillet 2010	Dépenses en R-D	Dépenses en R-D dans des instituts de recherche ontariens admissibles <sup>2</sup>	Notes :
Dépenses brutes	100,00 \$	100,00 \$	<sup>1</sup> PME ayant un revenu imposable inférieur à 800 000 \$ et un capital imposable inférieur à 50 M\$.
Ontario — CIO <sup>3</sup> — 10 %	(10,00)	(10,00)	<sup>2</sup> Les instituts de recherche ontariens admissibles comprennent les universités, les collèges d'arts appliqués et de technologie, les hôpitaux de recherche et d'autres établissements de l'Ontario.
Ontario — CIOEPIR <sup>4</sup> — 20 %		(20,00)	<sup>3</sup> Crédit d'impôt à l'innovation de l'Ontario remboursable de 10 %.
Ontario — CIORD <sup>5</sup> — 4,5 %	(4,05)	(3,15)	<sup>4</sup> Crédit d'impôt de l'Ontario pour les entreprises parrainant les instituts de recherche remboursable de 20 %.
Crédit d'impôt à l'investissement fédéral — 20 %	(17,19)	(13,37)	<sup>5</sup> Crédit d'impôt de l'Ontario pour la recherche et le développement de 4,5 %.
Déduction fiscale <sup>6</sup> 68,76 \$ x 30 %	(20,63)		<sup>6</sup> Taux d'imposition des PME non manufacturières : 18,0 % (fédéral) plus 12,0 % (Ontario) = 30,0 %.
53,48 \$ x 30 %		(16,04)	
<b>Coût après impôts de 100 \$ de dépenses</b>	<b>48,13 \$</b>	<b>37,44 \$</b>	

Davantage de coûts donnent droit aux crédits d'impôt pour la R-D	Ontario	États-Unis
Traitements et salaires	✓	✓
Biens d'équipement	✓	
Matériaux	✓	✓
Coûts indirects	✓	
Frais de contrats	✓	65 % – 75 %

## Croissance rapide pour **Magmic Games**

À ses débuts en 2002, Magmic avait un objectif clair : devenir un important producteur et distributeur du secteur du divertissement mobile. Aujourd'hui, cette entreprise d'Ottawa se classe parmi les 10 principaux distributeurs nord-américains et sa liste de jeux populaires s'allonge. Des jeux comme *The New York Times Crosswords*, *Texas Hold-em King 3*, *Battlestations 1942* et *Ka-Glom* sont vendus partout dans le monde entre autres pour les appareils iPhone et iPad, Blackberry, J2ME, Brew, Android et Windows Mobile. « Ottawa est un bon endroit pour créer des jeux, déclare Phil Giroux, associé chez Magmic. Il y existe un esprit d'entreprise qui s'appuie sur des gens très talentueux en programmation et en gestion. Ottawa offre aussi un merveilleux mode de vie convenant à ceux qui aiment relever des défis au travail, mais qui désirent prendre du bon temps une fois la journée terminée. Le multiculturalisme, ajoute-t-il, nous aide à attirer différentes personnes. »



« Il existe un esprit d'entreprise qui s'appuie sur des gens très talentueux en programmation et en gestion. »

## Silicon Knights révolutionne constamment l'industrie

Silicon Knights n'est peut-être pas connue ici, mais elle constitue l'une des entreprises indépendantes de conception de jeux vidéo ayant le plus de succès au monde. Ses jeux vidéo sont très populaires auprès de millions de personnes en Amérique du Nord, en Europe et en Asie. Depuis sa création à la fin des années 1980, cette société basée dans la région du Niagara a conçu et produit des jeux révolutionnaires pour les principaux distributeurs mondiaux, notamment Microsoft, Nintendo, Activision et Konami. Comment Silicon Knights s'est-elle créé un créneau de choix? « Dans notre métier, tout se résume au talent créatif, déclare Denis Dyack, président et cofondateur de l'entreprise. Nous avons de brillants scénaristes, artistes, programmeurs et concepteurs de jeux; la plupart sont diplômés des collèges et universités de l'Ontario. De plus, la région du Niagara offre une qualité de vie sans égal, ce qui nous permet de recruter et de retenir des gens talentueux. »



### Le saviez-vous?

Le coût de la main-d'œuvre qualifiée constitue un facteur important pour les concepteurs et réalisateurs de jeux; les coûts de la main-d'œuvre en haute technologie au Canada comptent parmi les plus faibles des pays du G7.

## L'endroit idéal pour travailler et s'amuser

Nous savons que les entreprises veulent aller de l'avant; nous leur permettons donc de lancer leurs activités rapidement. Nous avons simplifié nos systèmes de réglementation. Pour lancer une entreprise en Ontario, il n'y a qu'une seule étape à franchir, en comparaison à six aux États-Unis et huit au Japon.

Nous accueillons également la main-d'œuvre étrangère et facilitons, pour les entreprises, le transfert de leurs employés clés.

Nos banques sont bien capitalisées et notre système bancaire est considéré comme le plus robuste au monde.

Et pour appuyer les concepteurs de jeux novateurs, nous avons créé le Fonds de développement des technologies émergentes, un fonds doté de 250 millions de dollars qui aide les concepteurs de jeux à obtenir des fonds équivalant aux investissements providentiels et en capital de risque liés aux nouvelles technologies.

### Proximité des principaux distributeurs et concepteurs

Nous vivons à l'heure de l'Est, c'est-à-dire qu'il y a au plus trois heures de différence avec la côte ouest nord-américaine et une plage en soirée avec l'Asie.

Il est facile d'établir des communications par téléphone, courrier électronique et conférence téléphonique tandis que cinq aéroports internationaux (Toronto, Ottawa, Hamilton, London et Thunder Bay) permettent de tenir rapidement des réunions sur place.

### Et après le travail...

Le Canada offre la meilleure qualité de vie parmi les pays du G7 selon le *World Competitiveness Yearbook*. Le coût de la vie à Toronto et à Ottawa est beaucoup plus bas qu'à New York, Los Angeles et San Francisco.

Nos écoles publiques et nos établissements postsecondaires sont de premier ordre et, dans notre société multiculturelle, peu importe vos origines, vous vous sentirez chez vous.

Enfin, le choix des loisirs est illimité. L'Ontario offre tout, de la vie nocturne branchée à la vie tranquille à la campagne.

**La conclusion?** Vous devriez déjà être ici, en train de concevoir des jeux. Il n'y a pas de meilleur endroit au monde pour concevoir et produire des jeux.



## Les distributeurs de jeux se tournent vers **Artech Studios**

L'année 2011 marquera le 30<sup>e</sup> anniversaire d'Artech Studios et cette entreprise d'Ottawa aura toutes les raisons de célébrer. Avec plus de 150 jeux dans tous les formats, Artech compte parmi ses clients les gros noms de l'industrie comme EA, Hasbro, Disney, Atari, THQ, Warner Bros, Sony, Intel et Infogrames. Titulaire à deux reprises du prix du jeu de l'année décerné par Billboard, Artech, qui possède un studio complet de production incluant la capture de mouvement et un écran bleu, a également reçu cinq prix Or et Platine pour ses jeux vendus à plus d'un million d'exemplaires. Quel est le secret de la réussite pour cette petite entreprise? « L'Ontario est l'endroit parfait pour créer des jeux, déclare son directeur Paul Butler. Nous avons des artistes et des techniciens fantastiques grâce à nos collègues et à nos universités, aux généreux crédits d'impôt à la R-D, à de faibles prix de revient et à une qualité de vie qui nous retient ici. »



« Nous avons des artistes et des techniciens fantastiques grâce à nos collègues et à nos universités [...] »

## Franc succès pour le studio torontois de **Tecmo Koei**

« Toronto est reconnue pour ses gens talentueux en scénarisation, en infographie et en conception de jeu », déclare Toshio Otake, vice-président de Tecmo Koei au Canada. Ce fut la principale raison pour laquelle cette entreprise de Yokohama, au Japon, s'est dirigée tout droit vers Toronto lorsqu'elle a décidé d'ouvrir un centre de production en Amérique du Nord. « Le multiculturalisme de la ville constitue aussi un avantage lorsque l'on conçoit des jeux pour le marché mondial, comme nous le faisons. » D'autres éléments contribuent à l'attrait de Toronto : les coûts y sont raisonnables et la ville offre un accès aux marchés nord-américain et européen ainsi qu'un style de vie qui plaît aux employés japonais et canadiens de l'entreprise. Tecmo Koei Canada, qui a ouvert ses bureaux en 2001, a pris de l'expansion en 2005 et a continué à embaucher de façon constante depuis. Le studio de Toronto crée des jeux pour tous les types de consoles et de plateformes portatives et conçoit les titres populaires *Fatal Inertia*, *Prey the Stars* ainsi que le prochain *Warriors: Legends of Troy*.



« Le multiculturalisme de la ville constitue aussi un avantage lorsque l'on conçoit des jeux pour le marché mondial, comme nous le faisons. »

### Le saviez-vous?

La région du grand Toronto (RGT) est le troisième regroupement en importance des secteurs de la télévision, du cinéma et du multimédia en Amérique du Nord.

## Nous pouvons vous aider

Vous souhaitez investir en Ontario? Nous pouvons vous aider.

Notre outil SIG SélectionOntario (<http://www.ontario.ca/siteselection/WebPages/Dashboard/DashBoardFr.aspx>) met à votre disposition des renseignements précieux sur tout ce que l'Ontario a à offrir et dont vous avez besoin pour prendre une décision éclairée, notamment des renseignements sur les divers groupements sectoriels de l'industrie, la disponibilité de la main-d'œuvre qualifiée, les biens-fonds commerciaux disponibles et la proximité des voies de transport et de l'infrastructure.

## Nous pouvons également vous aider avec :

- la coordination du choix d'un emplacement et des visites dans la collectivité;
- la communication avec les fonctionnaires fédéraux, provinciaux et municipaux, les entreprises de services publics, les organismes de transport et les facilitateurs d'entreprise;
- les réglementations et exigences concernant l'immigration des gens d'affaires.

Pour plus de renseignements sur les investissements en Ontario, visitez le site [www.investinontario.com/fr/Default.asp](http://www.investinontario.com/fr/Default.asp)





Pour plus de renseignements sur les investissements en Ontario,  
visitez le site  
[www.investinontario.com/fr/Default.asp](http://www.investinontario.com/fr/Default.asp)

Ici, le monde est en marche

Pour obtenir une liste de numéros de téléphone internationaux  
afin de communiquer avec nous, visitez le site  
[www.investinontario.com/fr/contactus/Default.asp](http://www.investinontario.com/fr/contactus/Default.asp)  
Courriel : [info@investinontario.com](mailto:info@investinontario.com)

Conseil ontarien des investissements  
et du commerce  
35<sup>e</sup> étage  
C.P. 1  
250, rue Yonge  
Toronto (Ontario)  
M5B 2L7  
CANADA

Tél. : 416 313-3469  
Télec. : 416 360-1817

