

**SUR LA CARTE**  
 Récents  
 investissements  
 étrangers dans  
 le secteur des  
 jeux numériques  
 au Canada



**1 000 emplois.** En 2007, **Ubisoft Entertainment SA**, de France, a agrandi son installation de production canadienne, créant environ 1 000 emplois à Montréal.

**350 emplois.** L'entreprise **Eidos Interactive Ltd.**, du Royaume-Uni, a ouvert un nouveau studio à Montréal, ce qui a entraîné la création de 350 emplois en 2007.

Entre 2007 et 2009, l'entreprise californienne **Activision** a agrandi son studio **Beenox**, créant par le fait même plusieurs centaines d'emplois dans la ville de Québec.

**Longtail Studios**, de New York, a poursuivi son expansion au Canada en ouvrant un nouveau studio à Charlottetown, à l'Île-du-Prince-Édouard, en 2008.

avantages fiscaux, des subventions ainsi que des connaissances et des compétences dans le secteur.

### INVESTIR DANS LE SECTEUR CANADIEN DES JEUX VIDÉO, CELA VA DE SOI

Les entreprises canadiennes ont acquis une reconnaissance mondiale pour avoir conçu un large éventail de produits de jeux vidéo de haute qualité. Environ 20 pour cent des jeux les plus vendus en Amérique du Nord sont issus de studios canadiens.

**Jeux sur console** Certains des jeux sur console les plus appréciés ont été conçus au Canada, notamment *Too Human*, de Silicon Knights, *Unreal Tournament*, de Digital Extremes, *Crash of the Titans* de Radical Entertainment (Activision Blizzard), *Neverwinter Nights* de Bioware (EA), *Super Mario Strikers* de Next Level Games et *Bee Movie (Drôle d'abeille)* de Beenox (Activision).

**Jeux occasionnels** Les entreprises canadiennes occupent une place de choix dans le marché des jeux occasionnels. Games Café, établie à Calgary, a créé un jeu qui s'est hissé au premier rang des ventes du réseau RealGames de Real Network. Ganz, de Toronto, a créé les très populaires jouets pour enfants *Webkins*, ainsi que le site Web qui y est rattaché.

**Jeux sérieux** Le Canada est un chef de file mondial dans le marché des « jeux sérieux », qui fait appel à une technologie semblable à celle des jeux à des fins de formation et de simulation. CMLabs collabore avec la BFC Gagetown dans le cadre de la conception de logiciels de simulation militaire; Artifact Software, Coole Immersive et Xpan Interactive conçoivent les logiciels de formation industrielle, et Spongélab et Project Whitecard, des jeux sur les mathématiques et les sciences. En outre, des entreprises

canadiennes telles que CAE et Presagis construisent des simulateurs de haute précision destinés aux transporteurs aériens militaires et commerciaux, aux agences spatiales et à d'autres clients innovateurs.

**Conception de jeux mobiles** Le Canada compte de nombreux concepteurs de jeux mobiles. L'entreprise française Ubisoft occupe une place importante à Montréal. Parmi les titres produits par des concepteurs mobiles canadiens, mentionnons : *Emily Yeung*, de Marblemedia, *Spiderman: Friend or Foe*, de A2M et *Super Monkey Ball* de Other Ocean Interactive.

**Jeux en ligne** Parmi les jeux en ligne les plus populaires créés au Canada, mentionnons : *Warhammer*, de Relic (THQ), *Club Penguin* de New Horizon Interactive (Disney Interactive), *NHL 09 SPORTS<sup>MC</sup>* de HB Studios, *Need for Speed* de EA et *Assassin's Creed* d'Ubisoft.

**Développement d'outils** Les entreprises canadiennes sont reconnues comme des chefs de file dans le domaine du développement d'outils d'animation novateurs, de modèles numériques et d'intelligence artificielle. De plus en plus de concepteurs de jeux se tournent vers le Canada pour les logiciels graphiques conçus par Alias d'Autodesk et Softimage, pour donner du réalisme à leurs jeux. Des entreprises comme Side Effects et Rainmaker conçoivent également des animations 3D et des effets visuels qui sont personnalisés et intégrés à leurs jeux afin d'offrir une expérience de jeu plus captivante.

Parmi les autres acteurs faisant partie de la chaîne de valeur, mentionnons des spécialistes des effets de mouvement tels que D-BOX, GestureTek Technologies, Mgestyk Technologies et XYZ RGB; des développeurs d'intericiels multijoueurs tels que Quazal Technologies et des développeurs de matériel comme AMD, qui fabrique les puces graphiques d'ATI au Canada.