

## PSYGNOSIS COMPANY PROFILE

### PSYGNOSIS FIRMENPROFIL

#### **Die andere Spiele-Company**

Psygnosis ist einer der führenden europäischen Hersteller und Entwickler von Computer- und Videospiele. Seit der Gründung in Liverpool/England 1984 stand Psygnosis an der Spitze des Marktes für interaktive Unterhaltung und hat mehr als 100 preisgekrönte Titel für die verschiedensten Hardware-Systeme veröffentlicht.

Das Rückgrat von Psygnosis bildet die kompromißlose Positionierung als Hersteller wegweisender Produkte.

Seit Jahren prägt Psygnosis den Fortschritt in der Technologie bei der Spiele-Entwicklung für führende Hardware-Plattformen. Von seinen ersten Klassikern für 8bit- und 16bit-Generation über die Nutzung revolutionärer 3D-Grafik-Technologien bis zum Pionierstatus als Schrittmacher bei der Nutzung von CD-ROM für Konsolen und PC: Psygnosis war immer an der Speerspitze der interaktiven Industrie.

#### **Weltweiter Erfolg in der Spiele-Entwicklung**

Die Kompetenz fortschrittliche Technologien zu meistern, war ein Schlüssel, als Psygnosis 1993 eine Tochterfirma der Sony Corporation wurde. Psygnosis spielte eine führende Rolle beim Start der PlayStation – die ideale Gelegenheit zu zeigen, welches kreatives und programmiertechnisches Potential in Psygnosis steckt. Spiele wie *Wipeout®* und *Destruction Derby* revolutionierten den Markt und dominierten im ersten Jahr die PlayStation-Verkaufscharts.

Weitere Titel setzten den Erfolg fort: *Formel 1* (seit Ende 1996 im Handel) brach alle Rekorde und verkaufte sich weltweit über 1,7 Millionen Mal, der Nachfolger *Formel 1 '97* übertraf diese Zahlen noch und entwickelte sich zum bestverkauften Rennspiel überhaupt – allein in Deutschland fand das Spiel über 350.000 Käufer. Weitere Welterfolge unter dem Psygnosis-Banner sind die legendäre *Lemmings*-Reihe, *Destruction Derby 2*, *Wipeout® 2097*, *Discworld 1&2*, *Colony Wars* und *G-Police*.

#### **Bereit für weltweites Wachstum**

Bei einem Katalog von über 120 Spielen und einem Umsatz von mehr als 300 Millionen DM (1997) beschäftigt Psygnosis über 800 Mitarbeiter in Entwicklungsstudios und Büros in aller Welt, u.a. in London, Paris, Frankfurt, San Francisco und im Hauptquartier in Liverpool/England. Mit weiteren Investitionen ist Psygnosis bestrebt, seine Kapazitäten im Publishing und in der Spiele-Entwicklung auch in den nächsten Jahren weiter zu ergänzen und seinen Produkt-Katalog aggressiv auszubauen. Momentan befinden sich 25 Titel für eine Veröffentlichung 1998 in Arbeit, geplant sind 40-50 Spiele der nächsten Generation in den Jahren ab 1999. Während ein Großteil davon in internen Psygnosis-Studios entsteht, wird Psygnosis auch weiterhin Spiele von talentierten externen Entwickler-Firmen veröffentlichen.

Trotz der Zugehörigkeit zur Sony-Gruppe ist es Psygnosis wichtig, unabhängig in seiner Produktpolitik zu agieren und seine Position als führender Multiformat-Publisher weiter auszubauen. Diese Position wird besonders deutlich gemacht durch die kürzlich erfolgte Ankündigung, daß Psygnosis seit April 1998 auch Spiele für das Nintendo 64-Spielkonsolen-System entwickelt. Der erste Titel für das N64 wird *Wipeout® 64* sein - aufbauend auf den weltweiten Kultstatus der legendären *Wipeout®* -Reihe.

Ein wichtiges Schlüsselement der Wachstumsstrategie ist der Aufbau von geschäftlichen und technologischen Partnerschaften mit multinational operierenden Firmen von Weltruf. Bei der großen Herausforderung der Weltmärkte gehören für Psygnosis Kooperationen mit Konzernen wie Disney, adidas oder Intel zum Pflichtprogramm.

Auf der technologischen Seite arbeitet Psygnosis eng mit Firmen wie Diamond Multimedia oder ATI zusammen, die Psygnosis in die Lage versetzen, an der Spitze der Spiele-Entwicklung zu bleiben und die nächste Generation von PC-Spielen auf den Markt zu bringen.

Im kommenden Jahr wird Psygnosis seine Verkaufs- und Marketingkräfte in der gesamten Welt verstärken und seine globale Reichweite verbessern – besonders in Märkten wie Spanien, Benelux, Skandinavien, Italien, dem Pazifikgürtel und dem Mittleren Osten. Geplant ist zudem der Ausbau des US-Entwicklungsstudios in San Francisco – erwartet werden mehrere wegweisende Spieleinnovationen in den nächsten zwei Jahren.

Psygnosis ist bestrebt, Menschen von höchstem kreativen Kaliber zu gewinnen, um seinen Erfolgsweg fortzusetzen. Mehr als 30.000 Geschäfte führen weltweit Psygnosis-Produkte – Psygnosis hat die Plattform, dem weltweiten Multimediemarkt seinen Stempel aufzudrücken.

Die Visionen von Psygnosis kennen keine Grenzen.