

PERFIL DE LA EMPRESA PSYGNOSIS

Una empresa de juegos diferente

Psygnosis es la empresa líder en Europa en publicación y desarrollo de programas de juegos electrónicos. Desde la fundación de la empresa en Liverpool, en 1984, Psygnosis se ha mantenido a la cabeza del mercado de los juegos electrónicos, con más de 100 títulos premiados para una variada gama de plataformas de juego.

El éxito de Psygnosis radica en su intensa dedicación al desarrollo de juegos de vanguardia. Con el avance de la tecnología, esta empresa ha sabido aprovechar el potencial que ofrecían las plataformas de los juegos líderes en el mercado. Desde sus primeros clásicos en formato de 8 bits y 16 bits, hasta el empleo de la tecnología patentada de gráficos en 3D, así como el desarrollo pionero del formato en CD-ROM para su empleo tanto en consolas como en PC, Psygnosis ha creado regularmente los juegos que constituyen el punto de referencia al que aspira la industria.

Éxito mundial en el desarrollo de juegos

Su pericia en el dominio de tecnología avanzada quedó patente en 1993, año en el que Psygnosis fue adquirido por Sony Corporation. La empresa desempeñó un papel fundamental en el lanzamiento de Sony PlayStation en 1995, acontecimiento que le proporcionó la plataforma adecuada para demostrar el buen nivel alcanzado en el desarrollo de su tecnología en juegos. Juegos de Psygnosis tales como *Wipeout* y *Destruction Derby* abrieron nuevos caminos y dominaron las ventas de PlayStation el primer año.

Posteriormente lanzamientos han continuado el éxito: el original *Formula 1*, lanzado hacia finales de 1995, batió nuevos récords representando el 68% de las ventas totales en CD de ocio en el Reino Unido sólo durante la primera semana, con unas ventas de 30.000 unidades en los primeros tres días después de su lanzamiento; el posterior lanzamiento de *Formula 1 97* ha convertido a esta serie en el juego de carreras con más éxito del mundo; otros títulos superventas incluyen títulos como *Destruction Derby 2*, *Wipeout 2097*, *Discworld 2*, *G-Police* y *Colony Wars*.

Creando el marco adecuado para un crecimiento global

Con un catálogo que incluye más de 100 juegos y una facturación cercana a los £100 millones (unos 25.000 millones de pesetas) en 1997, Psygnosis emplea actualmente a más de 800 personas entre estudios de desarrollo y editoriales en todo el mundo, incluyendo Londres, París, Frankfurt, San Francisco así como en su sede central en Liverpool. Con una contratación continua e inversiones dedicadas a la expansión de su capacidad editorial y de desarrollo de software, la empresa cuenta con planes agresivos para aumentar su calendario de lanzamientos en los próximos dos a tres años. Cuenta con más de 25 títulos en desarrollo para ser lanzados a lo largo de 1998 y se ha marcado el objetivo de lanzar 40-50 juegos de nueva generación por año a partir de 1999. Si bien la mayoría de estos títulos se desarrollarán en la propia empresa, Psygnosis continuará publicando juegos procedentes de otros estudios de software externos de gran talento artístico.

Aunque pertenece a Sony, Psygnosis mantiene un fuerte compromiso con su independencia así como con el afianzamiento de su posición como editora líder en formato múltiple. Esta posición se ha visto reforzada por el reciente anuncio de que a partir de abril de 1998 Psygnosis se dedicará al desarrollo de juegos para la consola de videojuegos Nintendo 64™. El primer juego producido para la N64 será *Wipeout 64™*, que se añadirá al legado de la emblemática serie *Wipeout* y constituirá el primer juego *Wipeout* que incluye una sola pantalla intensas carreras con varios jugadores.

Una de las estrategias clave para su crecimiento ha sido la creación de sociedades tecnológicas y comerciales con empresas multinacionales. Acuerdos con empresas como Disney, Adidas e Intel han brindado a Psygnosis la posibilidad de aumentar su penetración en el mercado mundial de los juegos.

Asimismo, se han establecido sociedades a nivel tecnológico con empresas tales como Diamond Multi Media y ATI, que permitirán a Psygnosis permanecer en la vanguardia del desarrollo de juegos, así como lanzar al mercado la próxima generación de títulos para PC.

Durante el próximo año, Psygnosis preparará sus ventas e instrumentos de marketing a nivel mundial con el fin de ampliar su alcance global en mercados tales como España, el Benelux, Escandinavia, Italia, los países de la costa del Pacífico y Oriente Medio. El estudio de desarrollo norteamericano de la empresa, ubicado en San Francisco, también se ampliará durante 1998 y se espera que produzca varios títulos históricos a lo largo de los dos próximos años.

Psygnosis se siente fuertemente comprometida en atraer a personas del más alto nivel creativo con el fin de mantener su éxito. Con más de 30.000 tiendas al por menor en todo el mundo distribuyendo actualmente los productos Psygnosis, esta empresa cuenta con la plataforma adecuada desde la que causar el mayor impacto sobre el mercado multimedia global.