

# **Detroit: Become Human ya ha vendido 8 millones de copias**

**Quantic Dream ha anunciado que las ventas de sus reconocidos videojuegos de narración interactiva siguen creciendo, con Detroit: Become Human superando los 2,5 millones de unidades vendidas en PC**

Quantic Dream, el galardonado estudio a la cabeza de la narrativa interactiva, se complace en anunciar el éxito duradero de su videojuego Detroit: Become Human™, que ha superado la cifra de los 2,5 millones de unidades vendidas en PC, sumando, en total, más de 8 millones de copias vendidas alrededor del mundo en todas las plataformas (excluyendo las copias obtenidas a través de los servicios de suscripción).

Este nuevo hito forma parte del éxito continuo de sus tres videojuegos insignia, disponibles en PC desde 2019: Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ y Detroit: Become Human™.

"2022 ha sido un año extraordinario para QUANTIC DREAM. Hemos logrado un aumento significativo en las ventas de nuestros tres juegos históricos para PC comparándolo con 2021, un fenómeno inusual que se suma a los ya excelentes resultados de ventas registrados en los tres años previos", dijo Guillaume de Fondaumiére, Co-CEO de Quantic Dream. "El éxito continuado de Detroit: Become Human, de Heavy Rain y Beyond: Two Souls se debe a la calidad de estos títulos, su conexión imperecedera con los jugadores de PC, así como al trabajo de nuestro equipo editorial. Estamos encantados de poder presentar nuestras creaciones a una audiencia cada vez más amplia y joven, en todos los continentes. A finales de 2022, también hemos registrado un nivel récord de personas que han añadido estos tres títulos a su lista de deseos, lo que nos genera la esperanza de vivir un 2023 igualmente excepcional".

Quantic Dream es un estudio de videojuegos fundado en 1997 por David Cage, con sedes en París, Francia, y Montreal, Canadá. Las experiencias únicas ofrecidas por Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ y Detroit: Become Human™, han llegado a millones de jugadores en todo el mundo y han ganado más de 250 premios internacionales, además de haber contribuido, en gran medida, al reconocimiento de la narración interactiva en los videojuegos.

## **Datos de contacto:**

Paolo Queirazza  
636 84 70 15

Nota de prensa publicada en: [París](#)

Categorías: [Imágen y sonido](#) [Sociedad](#) [Juegos](#) [Emprendedores](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#) [Gaming](#)

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>