

DETROIT: BECOME HUMAN S'EST VENDU A PLUS DE 6 MILLIONS D'UNITÉS DANS LE MONDE

Quantic Dream annonce des résultats records pour la deuxième année consécutive, alors que Detroit: Become Human passe le million d'unités vendues sur PC.

Quantic Dream, le studio primé pour ses jeux vidéo à la pointe de la narration interactive, est fier d'annoncer aujourd'hui le succès durable de son jeu vidéo Detroit: Become Human™, qui vient de franchir le cap des 6 millions d'unités payantes vendues dans le monde, dont 1 million sur PC en date du 6 Juillet 2021. En plus d'être le cinquième jeu PC le plus streamé sur PlayStation Now au printemps 2021*, Detroit: Become Human™ est désormais le jeu le plus vendu de l'histoire de Quantic Dream.

Quantic Dream se réjouit de pouvoir célébrer cette nouvelle étape qui s'inscrit dans la continuité du lancement sur PC de ses trois jeux vidéo phares, Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ et Detroit: Become Human™ sur la plateforme de téléchargement en ligne Steam.

« Malgré la crise sanitaire, l'année 2020 fut marquée par un fort développement de notre société », déclare Guillaume de Fondaumière, Directeur Général Délégué de Quantic Dream. « Notre groupe a confirmé l'année passée tout le bien fondé de sa stratégie d'autoédition, et réalisé un nouveau résultat après impôt record de 5,7 Millions d'euros. Cette tendance très positive se confirme par ailleurs au premier semestre 2021 avec des ventes record enregistrées ces dernières semaines. »

Après avoir annoncé devenir éditeur indépendant sur tous ses prochains titres à partir de 2019, Quantic Dream s'est aussi lancé dans l'édition de jeux vidéo développés par des studios partenaires. Après Sea of Solitude: The Director's Cut™ du studio berlinois Jo-Mei, édité sur console Nintendo Switch en mars 2021, Quantic Dream finance actuellement le développement du prochain projet du studio indépendant français Parallel Studio, et co-produit le prochain titre du studio norvégien Red Thread Games Dustborn™.

Quantic Dream consolide ainsi ses fondations, tant sur le plan humain que technique et artistique, afin de concrétiser sa vision d'un jeu vidéo singulier.

*Data du 1er mars 2020 au 1er juin 2021

À propos de QUANTIC DREAM

Quantic Dream est un studio de création de jeux vidéo indépendant créé en 1997 par David Cage. Le studio s'est spécialisé dans la création d'expériences originales basées sur l'émotion interactive. Quantic Dream établit des ponts entre les médias à travers des collaborations prestigieuses avec des artistes comme David Bowie, Elliot Page, Willem Dafoe, Clancy Brown et Jesse Williams. Les expériences uniques proposées par Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ et Detroit: Become Human™, ont touché des millions de joueurs à travers le monde et remporté plus de 250 récompenses internationales. Ils ont largement contribué à la reconnaissance de la narration interactive dans les jeux vidéo.

Quantic Dream décide de devenir un éditeur indépendant en 2019, pour soutenir la création vidéoludique et les créa-

teurs indépendants proposant des visions singulières et originales auxquels il apporte son expertise, ses moyens de production, le financement nécessaire et l'accès aux marchés internationaux et leurs audiences.

Pour plus d'informations, visitez le site officiel : <http://www.quanticroam.com>

Retrouvez Quantic Dream également sur :

Twitter: [@Quantic_Dream](#)

Instagram: [@QuanticDreamGames](#)

Facebook: [OfficialQuanticDream](#)

YouTube: [QuanticDreamOfficial](#)

Twitch: [quanticroam](#)

Visitez la boutique en ligne officielle : <https://shop.quanticroam.com/>.

Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ and Detroit: Become Human™ ©Sony Interactive Entertainment Europe. Heavy Rain™ is a trademark of Quantic Dream. Beyond: Two Souls™ and Detroit: Become Human™ are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Europe and are used under license.

Quantic Dream and the Quantic Dream logo are trademarks of Quantic Dream SA.