



# Playstation presenta los detalles de la banda sonora de **Detroit: Become Human**

Sony Interactive Entertainment Europa (SIEE) presenta los detalles de la banda sonora original (BSO) del drama interactivo de ciencia-ficción ***Detroit: Become Human***, que llegará en exclusiva a PlayStation 4 (PS4) el próximo 25 de mayo a un precio de 69,99€ y PEGI 18. El estudio francés Quantic Dream (creadores de *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas*), ha trabajado especialmente en la creación de una impactante BSO para dotar al juego de una personalidad y ambientación única que permita a los usuarios sumergirse en este asombroso Detroit del año 2038.

En este sentido, la música de ***Detroit: Become Human*** refleja a la perfección de forma individual la personalidad, historia y comportamiento de Kara, Connor y Markus, los tres androides protagonistas de la historia, que vivirán diferentes

situaciones a lo largo de la aventura. En el caso de Kara, un androide asistente doméstico en un hogar desestructurado con un padre violento y su hija aterrorizada, la melodía ha sido compuesta por el chelista profesional Philip Sheppard, que ha plasmado el sentimiento de angustia que se vive en la casa donde trabaja.

Por su parte, Nima Fakhrara ha sido el compositor encargado de reflejar la personalidad de Connor, un androide súper avanzado que ayuda a la policía para resolver situaciones críticas contra los denominados 'divergentes', androides cuyo comportamiento se ha desviado de la programación servicial inicialmente establecida. En cuanto a Markus, androide que verá aumentar de manera notable su consciencia a lo largo de la aventura convirtiéndose en el líder de la rebelión de los androides frente a la opresión humana, Quantic Dream escogió las composiciones de orquesta de John Paesano (*Daredevil* y *El Corredor del Laberinto*) para enfatizar la revolución e intensidad del personaje.

***Detroit: Become Human*** sitúa al jugador en la ciudad de Detroit en el año 2038, un futuro distópico donde el tejido industrial ha tomado impulso gracias a la introducción de los androides. Pero la convivencia con los humanos no siempre será fácil y más ahora que los androides han comenzado a comportarse como si realmente estuvieran vivos. Es en ese momento cuando el jugador tomará el control de Kara, Connor y Markus, interactuando con numerosos personajes de su entorno y tomando decisiones que determinarán el destino tanto de los androides como el de la Humanidad.

## **Presentación en Madrid**

Por otra parte, ayer tuvo lugar en Madrid la presentación oficial en nuestro país de ***Detroit: Become Human*** en un evento que contó con la presencia de Adam Williams, Lead Writer de Quantic Dream, encargado de la creación y supervisión de la narrativa del título; y de Rafael Conde, experto en IA aplicada a máquinas que explicó las claves de esta tecnología a los asistentes. Asimismo, la cita permitió a los invitados probar una extensa demo del videojuego, así como la realización de diferentes actividades en consonancia con el futuro que plantea ***Detroit: Become Human*** bajo el hashtag #DetroitPS4Madrid.

El juego ya está disponible para su reserva a través de [PlayStation®Store](#) incluye como incentivos: la banda sonora original del juego (diferente a la

Deluxe), un tema dinámico para PS4 ambientado en la ciudad de Detroit y el acceso anticipado al título *Heavy Rain*™ desde el mismo momento en que se haga la reserva. La reserva de la versión física, junto con los incentivos (dependiendo de dónde se adquiera), puede hacerse ya en los puntos de venta habituales.