



Pressemitteilung

Unter Embargo/Kein Pre-Seeding – 10. Dezember 2020, nach der Ankündigung

Scavengers Studio kündigt Season an, eine Radtour vor dem Weltuntergang

GAMES AWARDS [ONLINE], 10. DEZEMBER 2020 – Scavengers Studio enthüllt sein zweites Spiel Season, das für PlayStation und PC via Steam erhältlich sein wird. Season ist ein atmosphärisches Third-Person-Adventure. Du spielst als junge Frau aus einem abgeschiedenen Dorf, die mit dem Fahrrad zum ersten Mal die Welt erforscht und dabei Artefakte und Erinnerungen sammelt, bevor eine Katastrophe alles wegschwemmt.

In Season geht es um die Suche nach einer neuen Welt, die unbekannt und doch vertraut zugleich ist. Tauche ein in verschiedene Kulturen, während sie ihre letzten Augenblicke erleben. Fotografiere und dokumentiere das Leben, auf das du stößt, solange es noch möglich ist. Schließe deine Augen, atme tief ein und lass dich von der außergewöhnlichen Reise in Season mitreißen.

Autor und Creative Director Kevin Sullivan drückt seine Begeisterung für die Präsentation des Projekts aus, das schon lange in Entwicklung ist: „Wir sind ganz außer uns vor Freude, die Welt von Season jetzt mit der echten Welt zu teilen. So wie der Charakter im Spiel sich eine kulturelle Sammlung anlegt, so fühlte sich für uns auch die Entwicklung des Spiels an. Das Spiel hat unsere Sorgen über den Zustand der Erde aufgesogen und unsere Freude daran, hier zu leben, genau wie Erlebnisse, die wir hatten, und Menschen, die wir geliebt und verloren haben – all das ist nun gebündelt in etwas, das hoffentlich wundervoll und seltsam geworden ist“, so Sullivan.

Das Studio durchlief einen Wandel, als die Co-Gründerin Amélie Lamarche 2019 Geschäftsführerin wurde, was zu einem Projekt führte, das sich deutlich vom ersten Spiel des Studios Darwin Project (2018) unterscheiden sollte. „Ich wollte gerne, dass das Studio ein Spiel entwickelt, das in seinem Genre einzigartig und einem breiten Publikum zugänglich ist. Spieler sollen in eine eindrucksvolle Geschichte entführt werden, elegant und mit allen Sinnen. Kevin präsentierte mir die Idee genau zur richtigen Zeit und ich war sofort verzaubert von dem Universum, das dort verborgen lag. Die kreative Leitung von Season sprengt die Grenzen von allem, was ich bisher gesehen habe. Es ist eine Reise auf der Suche nach Abenteuern von atemberaubender Schönheit, die aber auch Unerwartetes bereithält“, erklärt Amélie Lamarche.

Scavengers ist ein unabhängiger Videospieleentwickler, der 2015 in Montreal, Kanada gegründet wurde und unter seinem Dach ein vielfältiges Team mutiger Spieleerschöpfer vereint. Das interdisziplinäre Unternehmen, das all seine Videospiele selbst entwickelt und gestaltet, strebt stets danach, seinen Spielern mithilfe ganz besonderer Welten einzigartige Erfahrungen zu bieten. Das Studio gleicht einem Spielplatz, der unterschiedliche Blickwinkel versammelt und Konventionen keinen Raum lässt. Es ist ein Ort, an dem stetige Herausforderung und Zusammenarbeit die Basis des Schaffens bilden.

- 30 -

play-season.com

Pressearbeit: Evolve PR

Kate Hall: kate@evolve-pr.com

Astrid Rosemarin: astrid@evolve-pr.com