



新闻稿  
2020年12月10日发布

## Scavengers Studio 宣布新游戏《Season》：一场在世界终结前的骑行之旅

游戏大奖[线上]，2020年12月10日

Scavengers Studio 发表了他们的第二款游戏《Season》，该游戏可在 PlayStation 和 PC 上的 Steam 平台运行。《Season》是一款以第三人称视角展开，使人身临其境的冒险类游戏。你将作为一名来自偏远村庄的年轻女子，骑自行车，首次探索这个世界，在一场将世间一切冲刷殆尽的灾难前，收集尚存的遗物和回忆。

《Season》是一项探索新世界的任务，那是一个未知却又熟悉的世界。你将会沉浸于不同的文化里，在最后时刻亲身体验那些生活。在你还来得及的时候，去记载、拍摄和录下那些你找到的生活印记。闭上眼睛，深呼吸，让自己沉浸在《Season》为你带入的非凡冒险旅程中。

游戏的编剧和创意指导 Kevin Sullivan 表示，他激动万分地想要展示这个孕育已久的游戏项目。“将《Season》中的世界分享给现实中这个真实的世界这一事，令我们十分雀跃。就像游戏中的角色进行文化收集一样，《Season》这款游戏本身也在为我们收集文化。它吸收了我们对这个星球状态的担忧，我们在这个星球上生存的喜悦，我们所见之物，我们爱过和失去的人们，所有的这些浑然一体，成为了充满希望、美妙绝伦又光怪陆离的产物。”Kevin Sullivan 说道。

游戏工作室在创始人之一，Amélie Lamarche，于 2019 年成为首席执行官后经历了一系列改变，使得新游戏十分不同于他们的上部作品《Darwin Project》(2018)。“我曾很希望工作室可以制作一款在其游戏类型里与众不同的、且玩家受众面广的游戏，并且可以引领玩家进入一个引人入胜、优美精致又能身临其境的故事里。Kevin 在合适的时间向我表达了他的想法和游戏所呈现出的世界，这立刻吸引住了我。《Season》的创意指导在我所见的各方面都尽全力向极限推进。这是在精妙绝伦冒险中的一项任务，但又充满着意想不到的事物。”Lamarche 女士说道。

Scavengers 工作室在 2015 年创立于蒙特利尔，是一个将多样化团队中大胆勇敢的创作者们融合起来的独立游戏工作室。通过设计、想象所有他们所制作的游戏，这个涵盖了各个学科的团队致力于通过独特的世界观向玩家展现独一无二的游戏体验。Scavengers 工作室不断打破常规，是一个容纳多元思维的游乐场，一个将挑战与协同合作共同作为创作基础的场所。

- 30 -

[play-season.com](http://play-season.com)

公关: Evolve PR: [Evolve PR](mailto:Evolve PR)

Kate Hall: [kate@evolve-pr.com](mailto:kate@evolve-pr.com)

Astrid Rosemarin: [astrid@evolve-pr.com](mailto:astrid@evolve-pr.com)