



新聞稿  
2020年12月10日發佈

## Scavengers工作室新作《Season》：世界末日之前的騎行

全球遊戲大賞【線上】，2020年12月10日

Scavengers工作室透露了他們的第二款遊戲《Season》，遊戲將支持PlayStation和PC端的Steam平台。《Season》是一款沉浸式第三人稱冒險遊戲。你將扮演一名來自遙遠村莊的年輕女子，以騎行的方式首次探索世界，在災變降臨帶走一切之前收集神器和記憶。

《Season》是一個關於發現全新世界的任務；一個未知卻莫名熟悉的世界。你將會沉浸在不同的文化之中，陪他們度過最後一刻。在為時尚晚之前，用文字、照片以及影像記錄你發現的一切。閉上雙眼，深吸一口氣，讓自己沉浸在《Season》的奇妙旅程中。

遊戲的創意總監和編劇凱文·沙利文對於能給大家帶來這款醞釀已久的遊戲而表示十分興奮。“與真實的世界分享《Season》中的世界，我們感到興奮不已。正如遊戲中的角色收集不同的文化一樣，遊戲本身也在為我們收集不同的文化。遊戲吸收了我們對於地球的擔憂，生活在其中的歡樂，我們所見的事物，我們深愛以及失去的人們，我們將這些結合在了一起，希望能給大家帶來美妙而又陌生的體驗。”凱文·沙利文說。

2019年，工作室的聯合創始人阿梅利·拉馬爾奇出任首席執行官，這為工作室帶來了一陣變革之風，他主導了一個非常不同於2018年的前作《Darwin Project》的新項目。“我真的很想工作室能創作出一款類型獨特的遊戲，一款受眾廣泛的遊戲，帶領玩家體驗一個引人入勝的故事，簡約而又讓人感同身受。凱文在合適的時機向我闡述了他的想法，其中展現的世界立刻就吸引了我。《Season》的創意方向打破了我迄今為止見過的所有界限。這是一場充滿了美感的驚奇冒險，其中也充滿了很多令人意想不到的東西。”拉馬爾奇女士說。

Scavengers是一家坐落於蒙特利爾的獨立遊戲工作室，成立於2015年，他們有著一隻多樣化的團隊，其中也有很多果敢的創作者。他們製作的遊戲都由他們自己獨立設計和構思，這個多面團隊旨在通過獨特的世界為玩家帶來獨一無二的遊戲體驗。他們擯棄慣例，工作室就像一個遊樂場，以其多樣化的視角脫穎而出，而挑戰與合作則是他們創作的一切基礎。