



Communiqué de presse
Sous embargo - 10 décembre 2020, suite à l'annonce

Scavengers Studio annonce *Season*, un voyage à vélo avant la fin du monde

GAME AWARDS [EN LIGNE], 10 DÉCEMBRE 2020 - Scavengers Studio dévoile aujourd'hui son second jeu *Season*, sur PlayStation et sur PC via Steam. *Season* est un jeu atmosphérique d'aventures à la troisième personne qui vous mènera, à travers le regard émerveillé d'une jeune femme d'une contrée éloignée, à explorer à vélo un monde nouveau et à collecter des artefacts ainsi que des souvenirs, avant qu'un mystérieux cataclysme ne balaie le monde entier de ces précieux trésors.

Season vous emportera dans la quête d'un monde nouveau; inconnu, mais étonnamment familier. Vous serez immergé à travers différentes sociétés qui vous feront découvrir les mystères de ce monde. Collectez, photographiez, dessinez et enregistrez la vie telle que vous la connaissez actuellement... pendant qu'il en est encore temps. Fermez les yeux, respirez et laissez-vous emporter dans le grand voyage de *Season*.

À titre d'écrivain et de directeur créatif, Kevin Sullivan se dit excité de présenter un jeu d'une telle profondeur artistique. "Nous sommes fébriles à l'idée de partager le monde de *Season* avec le monde du monde réel. À travers sa quête, le personnage principal du jeu remplit un bagage d'items culturels. Nous avons le sentiment profond de faire de même par la création de ce jeu, qui a doucement absorbé nos inquiétudes concernant l'état du monde, notre joie d'y vivre, les choses que nous avons vues, les gens que nous avons aimés et perdus, tout ceci relié, d'une manière si belle, mais si étrange. Espérons-le, cela ne finira jamais. Nous ne mourrons jamais.", déclare Kevin Sullivan.

Le studio ayant récemment connu un vent de changement alors qu'Amélie Lamarche co-fondatrice devient présidente-directrice générale en 2019, il semblait opportun pour celle-ci de créer un projet bien différent de leur précédent titre *Darwin Project* (2018). "J'avais vraiment envie que le studio bâtisse un jeu unique en son genre, accessible à un large public; qui transmettrait une histoire marquante aux joueurs, élégante et pleinement ressentie. Kevin Sullivan m'a présenté cette idée au bon moment et l'univers proposé m'a immédiatement charmé. La direction créative de *Season* repousse les limites de tout ce que j'ai vu jusqu'à présent. C'est une quête à l'aventure d'une beauté étonnante, mais empreinte d'imprévus.", déclare Mme Lamarche.

Fondé en 2015 à Montréal, Scavengers est un studio indépendant de jeux vidéo regroupant une équipe diversifiée de créateurs audacieux. Concevant et imaginant l'entièreté des jeux vidéo qu'ils produisent, cette équipe pluridisciplinaire de passionnés a pour objectif de faire vivre des expériences uniques à ses joueurs, et ce à travers des univers singuliers. Repoussant les conventions, le studio est un terrain de jeu qui se démarque par sa diversité de perspectives où la collaboration et le dépassement de soi sont à la base de la création.

- 30 -

play-season.com

Relations de presse / Press relations: Evolve PR

Kate Hall: kate@evolve-pr.com

Astrid Rosemarin: astrid@evolve-pr.com