



Comunicado de imprensa
Sob embargo/sem "pre-seeding" - 10 de dezembro de 2020, após o anúncio

Scavengers Studio anuncia Season, uma viagem de bicicleta antes do apocalipse

GAMES AWARDS [ONLINE], 10 DE DEZEMBRO DE 2020 - Scavengers Studio revela o segundo jogo, Season, para PlayStation e PC via Steam. Season é um jogo de aventura atmosférico em terceira pessoa. Você joga como uma jovem de uma vila remota, explorando o mundo de bicicleta pela primeira vez, coletando artefatos e lembranças antes de um cataclismo acabar com tudo.

Season é uma jornada de descoberta de um novo mundo: desconhecido, porém familiar. Você vai conhecer diferentes culturas enquanto vivem seus momentos finais. Documente, fotografe e registre o que encontrar, enquanto ainda pode. Feche os olhos, respire fundo e deixe-se levar pela jornada extraordinária de Season.

Como roteirista e diretor criativo, Kevin Sullivan disse que não vê a hora de apresentar este projeto que está há tanto tempo em desenvolvimento. "Estamos extremamente empolgados para compartilhar o mundo de Season com o mundo real. Assim como a personagem do jogo faz uma coleção de diferentes culturas, o jogo em si cumpre esse papel para nós. Ele absorveu nossas preocupações sobre o estado do planeta, nossa alegria de viver nele, as coisas que vimos, as pessoas que amamos e perdemos, tudo isso junto, com o intuito de criar algo bonito e estranho", disse Kevin Sullivan.

O estúdio sofreu uma grande mudança quando a cofundadora Amélie Lamarche se tornou diretora executiva em 2019, o que levou a um projeto muito diferente do anterior, Darwin Project (2018). "Eu queria muito que o estúdio criasse um jogo único dentro do seu gênero, acessível a um grande público, que proporcionasse aos jogadores uma história marcante, mas também elegante e comovente. O Kevin me apresentou a ideia no momento certo, e eu fiquei encantada com o universo. A direção criativa de Season ultrapassa os limites de tudo que já vi. É uma jornada em busca de aventuras de beleza surpreendente, mas também repleta de coisas inesperadas", disse Lamarche.

Fundado em 2015, na cidade de Montreal, Scavengers é um estúdio independente de jogos eletrônicos que traz uma equipe diversificada de criadores ousados. Criando e imaginando todos os jogos que produz, este grupo multidisciplinar tem o objetivo de oferecer experiências únicas aos jogadores por meio de mundos singulares. Convenções à parte, o estúdio se destaca pela sua variedade de perspectivas, um lugar onde desafio e colaboração são a base da criação.

- 30 -

play-season.com

Relations de presse / Assessoria de imprensa: Evolve PR

Kate Hall: kate@evolve-pr.com

Astrid Rosemarin: astrid@evolve-pr.com