



Comunicado de prensa
Prohibida la divulgación previa al 10 de diciembre de 2020 del siguiente anuncio.

Scavengers Studio anuncia Season, un viaje en bicicleta antes del fin del mundo

GAMES AWARDS [ONLINE], 10 DE DICIEMBRE DE 2020 - Scavengers Studio revela Season, su segundo juego para PlayStation y PC (Steam). Season es un juego de aventuras evocador en tercera persona. Ponte en la piel de una joven de una aldea remota que decide recorrer el mundo en bicicleta por primera vez, recopilando artefactos y recuerdos antes de que un cataclismo acabe con todo.

Season es una aventura en busca de un nuevo mundo, desconocido pero familiar. Sumérgete en los últimos instantes de diferentes culturas. Documenta, fotografía y graba la vida a tu paso mientras puedes. Cierra los ojos, respira hondo y déjate llevar por el extraordinario viaje de Season.

Como guionista y director creativo, Kevin Sullivan se mostró entusiasmado por presentar este proyecto tras un largo desarrollo. «Estamos muy emocionados de poder compartir el universo de Season con el mundo real. En el juego, el personaje recopila distintos elementos culturales, algo similar a lo que nosotros hemos experimentado durante el desarrollo. El juego refleja nuestra preocupación por el estado del planeta, nuestra alegría por vivir en él, todo lo que hemos visto, la gente que hemos amado y perdido... Y todo ello unido en algo esperanzador, hermoso y extraño», dijo Kevin Sullivan.

El estudio experimentó un cambio de aires cuando la cofundadora Amélie Lamarche pasó a ocupar el puesto de directora ejecutiva en 2019, lo que derivó en un proyecto muy distinto a su juego anterior, Darwin Project (2018). «Tenía muchas ganas de que el estudio creara un juego único en su género, accesible al mayor público posible, y que sumergiera a los jugadores en una historia llamativa, elegante y llena de sentimiento. Kevin vino a mí con esta idea en el momento justo, y el universo que ofrecía me cautivó de inmediato. La dirección creativa de Season supera con creces todo cuanto haya visto hasta ahora. Se trata de una búsqueda de aventura de una belleza impactante, pero también repleta de situaciones inesperadas», dijo la señorita Lamarche.

El estudio de videojuegos independiente Scavengers, fundado en 2015 en Montreal, supuso el punto de encuentro de un equipo variado de creadores atrevidos. Al crear y diseñar todos los videojuegos que produce, este equipo multidisciplinar tiene como objetivo ofrecer a los jugadores experiencias innovadoras exclusivas a través de universos únicos. Huyendo de las convenciones, el estudio es un campo de creatividad que destaca por su amplia variedad de perspectivas; un lugar donde la colaboración y los retos constituyen la base de la creación.