



プレスリリース  
以下2020年12月10日のアナウンスまで公表禁止

## Scavengers Studio「Season」制作発表——終わりゆく世界の自転車旅行へ

**GAMES AWARDS**[オンライン]、2020年12月10日 - Scavengers Studio より、PlayStation および PC (Steam 配信) 向けとなるスタジオ第2作、「Season」を発表いたします。「Season」は三人称視点のムードあふれるアドベンチャーゲームです。プレイヤーのキャラクターは、辺境の村で育った若い女性です。彼女は自転車で生まれて初めての旅に立出し、大変動によって失われようとしている世界を回り、消えゆく文化の遺物や記憶を集めることとなります。

未知ながらもどこか懐かしい、新たな世界を発見する探究の旅。それが「Season」です。プレイヤーはゲームを通して、今しも最後の瞬間を生きているさまざまな文化の中に飛び込んでゆきます。まだ日常の生が息づいているうちに、それらを記録し、写真や録音に残してゆきましょう。目を閉じ、深呼吸をして、さあ、「Season」がいざなうまたとない旅路の先へ。

ライターおよびクリエイティブ・ディレクターを務めるケヴィン・サリヴァンは、長らく温めてきた本プロジェクトの発表に胸躍らせています。ケヴィンはこう語ります。「現実世界の皆様に『Season』の世界をお披露目できることが嬉しくて、くらくらしてきます。本作の主人公は作中で文化をコレクションしてゆきますが、私たち制作陣にとっては、本作自体がそのようなコレクションでした。地球の現状に対する不安、この星で生きてゆく喜び、これまで目にしてきたさまざまなものと、愛してきた人々、失ってきた人々。そういったすべてをこのゲームは吸収し結び合わせて、別の何かを創り出してくれました。美しくも不思議な何かに仕上がっていれば、嬉しいです」。

Scavengers Studio では、共同設立者のひとりであるアメリ・ラマーシュが2019年にCEOに就任しました。これによりスタジオに新たな風が吹き込まれ、前作「Darwin Project」(2018年)とは大きく毛色を異にする「Season」のプロジェクトが誕生しました。ラマーシュ氏はこう語ります。「ジャンルとして独自性があり、広い層のオーディエンスに届き、鮮烈なストーリーへプレイヤーを招き入れるような、エレガントかつ情感あふれるゲームを、このスタジオで制作したいと強く思っていました。するとちょうどいいときに、ケヴィンが本作のアイディアを伝えてくれて、私はその中に広がる小宇宙にあってという間に夢中になりました。『Season』のクリエイティブ・ディレクションは、私の知るありとあらゆるものと比べても、既存の限界に大胆に挑むものです。このゲームは目の覚めるような美しい冒険の旅ですが、同時に想像もつかない驚きに満ち溢れてもいます」。

2015年にモントリオールで設立された Scavengers Studio は、インディペンデントのテレビゲーム・スタジオとして、多様かつ大胆なクリエイターたちのチームをまとめてきました。さまざまな分野に精通するスタッフを抱えた本スタジオは、制作する全ゲームの着想からデザインまでを担当し、プレイヤーにユニークな世界観と体験を提供することを目指しています。決まった型にとらわれない Scavengers Studio は、圧倒的な視点の多様性を誇る「遊び場」であり、挑戦とコラボレーションを創作活動の基盤とする場でもあります。