

Pressemitteilung

Fishing: Barents Sea

Geht in acht weiteren Sprachversionen auf Fischzug

Mönchengladbach, 14. März 2018 – Seit Anfang Februar dürfen Hochsee-Fans nun schon mit astragons neuer Fischerei- und Schiffssimulation **Fishing: Barents Sea** in See stechen und sich in den rauen Gewässern vor der Küste Nordnorwegens auf Fischzug begeben. Ab sofort stehen den unerschrockenen Seebären acht neue Sprachversionen des Spiels zur Verfügung.

Neben den bei Release bereits vorhandenen Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Tschechisch und Polnisch spricht man an Bord von Børge, Vibeke Cathrin und Co. ab sofort auch Italienisch, Dänisch, Finnisch, Schwedisch, Chinesisch (Kurz- und Langzeichen), Brasilianisches Portugiesisch und Türkisch.

Fishing: Barents Sea wurde vom norwegischen Entwicklerteam Misc Games auf Basis der Unreal® Engine 4 entwickelt und lässt den Spieler mit sechs authentischen Schiffen die optisch beeindruckende, überaus fischreiche Barentssee befahren. Auf einer riesigen Open-World-Karte, die realen Regionen im nördlichen Norwegen nachempfunden wurde, bekommt der Skipper die Möglichkeit, sich mit seinen Fischkuttern frei zu bewegen und auf die Suche nach den besten Fanggebieten von Kabeljau, Rotbarsch, Makrele und Co. zu gehen. Unterstützt wird er dabei von den elektronischen Fischfang-Systemen des Lizenzpartners Scanmar AS, die ihm dabei helfen, die ständig weiterziehenden Fischschwärme aufzuspüren.

Ob an Bord des kleinen Kutters Børge oder des gigantischen, hochmodernen Tiefkühltrawlers des Fischereiunternehmens und Lizenzpartners Hermes AS, bei **Fishing: Barents Sea** erlebt der Spieler nicht nur dynamische Tag-, Nacht- und Mondzyklen, sondern auch wechselnde Jahreszeiten, Wetterbedingungen und Seegang, die auf den realen Daten des Gebietes aus den letzten 20 Jahren basieren. Und wenn dann auch noch die spektakulären Polarlichter die Nacht der Barentssee erhellen, ist die Freiheit des norwegischen Fischerlebens zum Greifen nah.

Für Technikbegeisterte stellt die offizielle Kooperation von **Fishing: Barents Sea** mit den Lizenzpartnern Scanmar AS und Hermes AS sicherlich das Highlight des Fischerei-Abenteuers für PC dar. Während Scanmar AS als erfolgreicher Entwickler elektronischer Fischfang-Steuersysteme für den professionellen Einsatz in der Fischerei-Industrie die entsprechende Ausstattung für die verschiedenen im Spiel vorkommenden Schiffe beisteuert, bringt das norwegische Fischereiunternehmen Hermes AS eine detailgetreue Nachbildung ihres imposanten Hochsee-Trawlers ins Spiel.

Fishing: Barents Sea für PC ist für 19,99 Euro (UVP) sowohl im Handel als auch online als Download erhältlich.

Weitere Informationen zu **Fishing: Barents Sea**:

www.fbsgame.net

www.facebook.com/FishingBarents

http://store.steampowered.com/app/501080/Fishing_Barents_Sea/

All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

Unreal, Unreal Engine, the circle-U logo and the Powered by Unreal Engine logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and elsewhere.

Ansprechpartner:

Daniella Wallau

Head of Public Relations

Fon: +49 (0) 21 66 - 6 18 66 - 59

Fax: +49 (0) 21 66 - 6 18 66 - 20

E-Mail: d.wallau@astragon.de

Über astragon Entertainment GmbH

astragon Entertainment (gegründet 2000) gehört zu den führenden unabhängigen deutschen Games-Publishern. Im Zentrum des vielseitigen Produktportfolios stehen qualitativ hochwertige technische Simulationen wie der Bau-Simulator, der Landwirtschafts-Simulator oder der Bus-Simulator, aber auch komplexe Wirtschafts-Simulationen und Strategiespiele. Der Vertrieb der Big Fish-Reihe (Mystery Case Files, Dark Parables, Grim Tales) rundet das Sortiment ab. astragons Spiele sind weltweit für verschiedenste Plattformen wie Konsolen, Smartphones, Tablets und PCs erhältlich. Mehr Informationen unter www.astragon.de.