

Pressemitteilung

Fishing: Barents Sea

Ab Februar 2018 geht es raus auf die raue See!

Mönchengladbach, 20. November 2017 – Schiff ahoi! heißt es bereits in wenigen Wochen für alle begeisterten Anhänger des Simulations-Genres, denn das offizielle Release-Datum für **Fishing: Barents Sea** steht nunmehr fest: Ab dem 07. Februar 2018 wird die neue Fischerei- und Schiffsimulation aus dem Hause astragon Entertainment, die sich derzeit bei Developer Misc Games AS in Norwegen in der Entwicklung befindet, erhältlich sein.

Die digitale Download-Fassung der detailgetreuen Simulation wird weltweit erhältlich sein, für ausgewählte Territorien wird es darüber hinaus auch eine Retail-Box für den stationären Handel geben. Der Preis für **Fishing: Barents Sea** wird bei 19,99 € (UVP) liegen.

Über Fishing: Barents Sea

Fishing: Barents Sea nimmt den Spieler mit auf die nicht nur optisch beeindruckende, sondern auch überaus fischreiche Barentssee. Auf einer riesigen Open-World-Karte, die realen Regionen im nördlichen Norwegen nachempfunden wurde, hat der Spieler die Möglichkeit, sich mit seinen eigenen Fischkuttern frei zu bewegen. Sein Ziel: Die besten Fanggebiete suchen, seine Ausrüstung stetig verbessern und nach und nach größere Schiffe erwerben. Zugleich gilt es, die Schönheit der nordnorwegischen Küsten und des Ozeans zu bestaunen.

Das große Abenteuer beginnt für den Spieler in der nördlichsten Stadt Norwegens – Hammerfest. Nach ertragreichen Tagen auf See kann der virtuelle Fischer einen der zahlreichen Häfen von **Fishing: Barents Sea** ansteuern, wo sich ihm mehrere Interaktionsmöglichkeiten bieten: So kann er neue Fischfang-Missionen annehmen, Helfer einstellen oder seine Vorräte aufstocken. Zudem hat er hier die Option, sein Schiff zu reparieren oder es mit besserem Equipment aufzuwerten, um auf diese Weise Geschwindigkeit und Reichweite zu erhöhen. Und wer hierfür einen Kredit benötigt, bekommt diesen in der nahegelegenen Bankfiliale.

Fishing: Barents Sea wird auf Basis der Unreal® Engine 4 entwickelt, als Lizenzpartner sind Scanmar AS, der Entwickler elektronischer Fischfang-Steuersysteme für den professionellen Einsatz in der Fischerei-Industrie, sowie das norwegische Fischereiunternehmen Hermes AS mit an Bord.

Weitere Informationen zu **Fishing: Barents Sea** finden Sie auch auf Facebook unter:

www.facebook.com/FishingBarents

Sowie auf der offiziellen Webseite unter:

www.fbsgame.net

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:

Felix Buschbaum

Head of Public Relations

Fon: +49 (0) 21 66 - 6 18 66 - 60

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

E-Mail: f.buschbaum@astragon.de

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 die verschiedensten Plattformen wie Konsolen, Smartphones, Tablets und PCs erhältlich. Mehr Informationen unter www.astragon.de.

Misc Games

Das Entwicklerstudio Misc Games ist im norwegischen Stavanger beheimatet. Bekannt ist das Team durch seinen bereits in der Fachpresse angekündigten Simulations-Titel Fishing: Barents Sea. Die 2013 gegründete Firma konzentriert sich in erster Linie auf die Entwicklung einzigartiger Spiele für derzeit wachsende Marktnischen. Das Team möchte dabei vor allem herausfordernde und anspruchsvolle Titel für populäre Plattformen wie VR, iOS, Android, Mac, PC und stationäre Konsolen entwickeln.