

Pressemitteilung

Fishing: North Atlantic

Ozeansimulation Volumetric Water sorgt für noch mehr Realismus

Mönchengladbach, 30. August 2019 – Die Erfolgsgeschichte geht weiter: Mit **Fishing: North Atlantic** werden astragon Entertainment und Entwickler Misc Games 2020 den Nachfolger des Simulations-Hits **Fishing: Barents Sea** auf den Markt bringen und mit einer Menge neuer Features, Fischarten, Fangtechniken und natürlich Schiffen jedes Fischerherz höherschlagen lassen. Wie der Titel des Spiels bereits suggeriert, dürfen sich Spieler zudem auf ein frisches Setting freuen: Die kanadische Provinz Nova Scotia am nordatlantischen Meer wird in **Fishing: North Atlantic** als Ort ausgedehnter Fischzüge dienen. Ebenfalls neu ist die Kooperation mit dem in Großbritannien ansässigen Software-Studio Simul Software. Misc Games wird für **Fishing: North Atlantic** sowohl den bekannten Wetter-Renderer trueSKY, als auch den noch in Entwicklung befindlichen, realistischen Ozean-Renderer Volumetric Water von Simul verwenden.

Den Teaser-Trailer zu **Fishing: North Atlantic** gibt es [hier](#) zu sehen!

Im Gegensatz zu der Open-Source-Ozeansimulation OceanProject aus **Fishing: Barents Sea**, welche die Wellen der Barentssee noch in Form von verstellbaren Sinuskurven wiedergab, ist der Renderer Volumetric Water von Simul in **Fishing: North Atlantic** in der Lage, die Wellen des virtuellen Nordatlantiks anhand der Windstärke und -richtung im Spiel zu berechnen, deutlich realistischer darzustellen und im Anschluss sogar brechen zu lassen. Der neue Wasser-Shader sorgt zudem für naturgetreue Transparenzen und Lichtreflektionen auf der Wasseroberfläche.

Zusätzlich plant Entwickler Misc Games einen komplett neuen Auftriebsalgorithmus für **Fishing: North Atlantic** zu entwickeln, um eine realistische physikalische Interaktion zwischen Wasser und Objekten zu gewährleisten, sodass jedes Wasserfahrzeug im Spiel ein möglichst realitätsnahes Auftriebsverhalten an den Tag legen wird. Fans können sich nämlich bereits jetzt auf eine Menge neuer Schiffe und Boote freuen, die natürlich in einem abwechslungsreichen Mix aus unterschiedlichen Größen, Formen und Funktionen ins Spiel kommen werden.

Detaillierte Partikeleffekte werden dabei für die natürliche Darstellung von Wasserverdrängung, Wasserverwirbelungen und Heckwasser sorgen und somit das Simulationserlebnis in **Fishing: North Atlantic** immersiver als je zuvor gestalten.

Fishing: North Atlantic wird 2020 erscheinen. Weitere Informationen zu Plattformen, Features und mehr folgen in naher Zukunft.

Mehr Informationen zu Fishing: North Atlantic:

[Fishing: North Atlantic Website](#)

[Fishing: North Atlantic Facebook](#)

[Misc Games Twitter](#)

[Misc Games Instagram](#)

[Misc Games Discord](#)

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

Ansprechpartner:

Yvonne Lukanowski

Junior PR & Marketing Manager

Fon: +49 (0) 21 66 - 6 18 66 - 72

E-Mail: y.lukanowski@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 verschiedenste Plattformen wie Konsolen, Smartphones, Tablets und PCs erhältlich. Mehr Informationen unter www.astragon.de.

Misc Games

Misc Games (gegründet im Jahr 2013) ist ein Spieleentwickler aus Stavanger in Norwegen. Mit einer großen Leidenschaft für Games haben wir uns von Misc Games das Ziel gesetzt, qualitativ hochwertige Simulationsspiele, wie unser derzeitiges Projekt Fishing: Barents Sea, zu entwickeln. Mehr Informationen unter <https://miscgames.no>