

## Pressemitteilung

### theHunter™: Call of the Wild

#### Neues Jagdrevier im Pazifischen Nordwesten und Release-Trailer

**Mönchengladbach, den 09.02.2017** – Nur noch knapp eine Woche, dann dürfen virtuelle Jäger mit **theHunter™: Call of the Wild** auf die Pirsch gehen. Avalanche Studios, Expansive Worlds und astragon Entertainment freuen sich daher umso mehr, den Spielern heute nicht nur den offiziellen Release-Trailer, sondern auch das zweite wichtige Jagdrevier des Spiels namens Layton Lake District präsentieren zu dürfen.

Im Pazifischen Nordwesten Nordamerikas angesiedelt, bietet Layton Lake District einen merklichen Gegensatz zu den sanften herbstlichen Farbtönen des kürzlich angekündigten Jagdreviers Hirschfelden. In den dichten, von schneebedeckten Gipfeln umgebenen Pinienwäldern der weiten Landschaft tummeln sich majestätische Beutetiere wie Elche, Weißschwanz-Hirsche, Roosevelt-Wapitis, Schwarzbären und viele mehr.

14 einzigartige Basiswaffen stehen dem Jäger für seine Pirsch zur Verfügung, von Weitschussgewehren, über leise Präzisionsbögen bis hin zu handlichen Pistolen. Einige davon können mit Zielfernrohren ausgerüstet und verschiedenen Munitionsarten bestückt werden. Verschiedene Fähigkeiten können die Handhabung der Waffen ebenfalls beeinflussen und zum Beispiel den Rückstoß vermindern oder das schnelle Nachladen unter Zeitdruck ermöglichen.

Ein weiteres Feature das Fans von **theHunter™: Call of the Wild** begeistern wird: Das Spiel unterstützt direkt zum Release Tobii Eye Tracking. Diese beeindruckende Technologie verstärkt einen der wichtigsten Sinne des Jägers und macht ihn zu einem noch größeren Teil des Spielerlebnisses. Der Spieler kann so seine Umgebung frei erkunden, sich seiner Umwelt noch bewusster werden und tiefer ins Geschehen eintauchen.

Der Release-Trailer, der mit der Apex – Avalanche Studios Open World Engine ingame gerendert wurde, zeigt allen Spielern heute dieses einzigartige, im Pazifischen Nordwesten angesiedelte Setting in atemberaubender Detailtiefe.

**theHunter™: Call of the Wild** erscheint am 16. Februar 2017 zum Preis von 29,99 Euro (UVP) für PC. Fans der virtuellen Jagd dürfen sich zudem schon jetzt auf abwechslungsreiche DLC-Pakete freuen. **theHunter™: Call of the Wild** wird entwickelt von Expansive Worlds, von Avalanche Studios veröffentlicht und von astragon Entertainment vertrieben.

Den offiziellen Release-Trailer finden Sie unter folgendem Link auf unserem Youtube-Kanal:

<https://youtu.be/Uo4Eou1JJJc>

Weitere Informationen zu **theHunter™: Call of the Wild** finden Sie hier:

<http://www.astragon.de/en/games/thehunterm-call-of-the-wild/> und  
<http://callofthewild.thehunter.com>

---

## **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](mailto:f.buschbaum@astragon.de)

### **About astragon Entertainment GmbH**

astragon Entertainment (founded in 2000) ranks among the leading independent games publishers in Germany. Our versatile product portfolio focuses on high-quality technical simulation games such as Construction Simulator, Farming Simulator or Bus Simulator, but also covers complex economic simulations and strategy games. The distribution of the Big Fish franchise (Mystery Case Files, Dark Parables, Grim Tales) completes our exciting product range. Games by astragon are available world-wide on many different platforms such as consoles, smartphones, tablets and PC. Please visit us for more information at <http://www.astragon.de/en/>.

### **About Avalanche Studios**

Avalanche Studios is the original creator of the award-winning Just Cause franchise, and most recently released Just Cause 3 (published by Square Enix). Just two months earlier, it released Mad Max (published by Warner Bros. Interactive Entertainment). The studio has also created acclaimed twin stick shooter Renegade Ops (published by SEGA) and self-published free-to-play service theHunter (developed by subsidiary Expansive Worlds) with nearly 7 million registered players across 190 countries. Avalanche Studios, which is based in Stockholm and New York City, was founded in 2003 by Christofer Sundberg and Linus Blomberg. The studio develops games created using the proprietary Apex – Avalanche Open World Engine – enabling huge open worlds filled with emergent gameplay. Learn more at [www.avalanchestudios.com](http://www.avalanchestudios.com).