**프런티어 헌터: 엘사의 운명의 바퀴 – 팩트 시트**

1. **기본 정보**

게임명: *프런티어 헌터: 엘사의 운명의 바퀴*

제작사: ICE Sitruuna

배급사: ICE Sitruuna

플랫폼: PC, PS5

장르: 메트로이드배니아, RPG

게임 모드: 싱글 플레이어

언어 버전: 영어, 러시아어, 프랑스어, 이탈리아어, 독일어, 포르투갈어(브라질), 스페인어, 중국어(간체), 중국어(번체), 일본어, 한국어

출시일: 2022년 12월 15일(얼리 액세스), 2024년 7월 26일(정식 출시)

가격: $24.99(스탠다드 에디션), $39.99(디럭스 에디션)

Steam: <https://store.steampowered.com/app/1429500/Frontier_Hunter_Erzas_Wheel_of_Fortune/>.

PlayStation 스토어: <https://store.playstation.com/pl-pl/concept/10009836>.

에픽게임즈 스토어: <https://store.epicgames.com/en-US/p/frontier-hunter-erzas-wheel-of-fortune>

GOG: <https://www.gog.com/en/game/frontier_hunter_erzas_wheel_of_fortune>

X: <https://twitter.com/hunter_erz>.

Discord: <https://discord.com/invite/Ryrsg4GShS>.

1. **게임 줄거리**

주인공 엘사가 전설의 헌터 라이선스를 획득하고 제국군의 떠오르는 샛별이 된 지 어언 2년이 지났습니다. 현명하고 재능 있는 황제의 통치하에 제국은 꾸준히 성장하고 있었고 엘사 역시 수많은 전투에서 승리하며 황제의 군대에서 자신의 가치를 증명할 기회를 가졌습니다.

이번에 엘사는 다시 한 번 자신의 충성스러운 정찰대를 이끌고 이 검과 몬스터와 마법의 세계를 가로지를 장엄한 모험에 나섭니다. 그녀는 이미 준비를 마쳤습니다. 적의 목을 치거나… 악당들을 자신의 머리핀으로 만들 준비 말입니다. 이곳은 무엇이든 가능한 환상의 세계입니다.

1. **게임 플레이**

*‘프런티어 헌터: 엘사의 운명의 바퀴’*는 애니메이션 스타일의 메트로이드배니아 게임으로, RPG 진행 시스템과 다양한 무기 옵션을 탑재한 동시에 제작 기능에 많이 집중되어 있습니다. 완전히 다른 3가지 캐릭터의 선택, 역동적인 게임 플레이, 풍부한 보상이 제공되는 전투 및 애니메이션 스타일의 컷신은 해당 장르의 모든 팬들에게 진정한 재미를 선사합니다.

1. **주요 특징**
* 게임 플레이가 더 안정적이고 부드러운 클래식 횡스크롤 스테이지
* 비밀 통로로 가득한 알찬 게임 월드
* 개선된 2D 렌더링
* 현실과 맞먹는 비뎀업 전투 시스템
* 사전 계획과 전술이 필요한 역대급 보스전
* 완전히 다른 3종 캐릭터 선택 가능
* 스토리를 더욱 풍성하게 해주는 2.5D 컷신
* 더욱 다양해진 맞춤형 캐릭터 성장 시스템
1. **홍보 자료**

게임의 보도자료집 링크: [https://pr-outreach.com/en/game/frontier-hunter-erzas-wheel-of-fortune,101](https://pr-outreach.com/en/game/frontier-hunter-erzas-wheel-of-fortune%2C101).

1. **미디어 담당자**

Agnieszka Szóstak

E-mail: agnieszka.szostak@pr-outreach.com

전화번호: +48 881 951 601

Skype: agnes\_szostak

Twitter(X): [@Aga\_Szostak](https://twitter.com/Aga_Szostak)

1. **ICE Sitruuna 소개**

ICE Sitruuna는 중국 충칭에서 시작한 개발팀입니다. 처음에 단 2인으로 시작한 그들은 인디 게임 제작에 주력했습니다. 그들의 첫 프로젝트는 로그라이크 게임이었으며, 이 게임으로 그들은 수십만 달러의 수익을 창출하였습니다. 그 후, 그들은 이 수익금을 *‘프런티어 헌터: 엘사의 운명의 바퀴’*를 개발하는 데 사용하였습니다. 그들의 작업실은 느리지만 꾸준히 성장하고 있습니다.