***‘프런티어 헌터: 엘사의 운명의 바퀴’*, RPG 진행 시스템과 애니메이션 스타일의 미술적 요소를 겸비한 놀라운 메트로이드배니아 게임이 7월 26（**서울 시간: 오후 5시）**일에 PC와 PlayStation 5에서 출시됩니다!**

**헌터가 되어 당신의 충성스러운 팀을 이끌고 몬스터와 검투와 마법으로 가득한 판타지 월드로 장엄한 모험을 떠나 보세요. *‘프런티어 헌터: 엘사의 운명의 바퀴’*는 Steam의 얼리 액세스 버전에서 정식 버전으로 전환되며, 2024년 7월 26（**서울 시간: 오후 5시）**일에 PC와 PlayStation 5에서 동시 출시됩니다!**

**라이선스 헌터 엘사의 역할을 맡아 무기를 들고 검과 마법으로 가득한 이 판타지 월드의 전투 속으로 뛰어들어 보세요. 다른 헌터의 몸으로 전환하여 그들의 특유한 능력으로 전투의 흐름을 바꿔 보세요. 미지의 세계를 탐험하고, 캐릭터를 성장시키고, 장비를 업그레이드하여 전설이 되어 보세요!**

*‘프런티어 헌터: 엘사의 운명의 바퀴’* 발매 트레일러는 [여기](https://www.youtube.com/watch?v=Bd1YqXZnDD0)에서 감상하실 수 있습니다.

이 게임을 위시리스트에 저장하시고 출시를 놓치지 마세요.

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

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>

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

***‘프런티어 헌터: 엘사의 운명의 바퀴’* 소개**

*‘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.

***‘프런티어 헌터: 엘사의 운명의 바퀴’* – 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

*‘프런티어 헌터: 엘사의 운명의 바퀴’*는 ICE Sitruuna에서 개발하였으며, Steam의 얼리 액세스 버전에서 정식 버전으로 전환되어 7월 26일에 PC와 PlayStation 5에서 동시 출시됩니다.

게임에 관한 자세한 정보는 Steam, Epic Games 스토어, GOG, PlayStation 스토어, X와 Discord에서 받아 보실 수 있습니다.

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)

**리뷰용 버전(PC, PLAYSTATION 5)은 곧 제공될 예정입니다.** 원하시는 분은Agnieszka Szóstak의 이메일 agnieszka.szostak@pr-outreach.com 또는 전화번호 +48 881 951 601로 연락하십시오. 연락 시에는 원하시는 플랫폼과 지역을 표시하시기 바랍니다.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**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.