



소나전선2:암령

2023

2102211300 1230-113
2102211300 1230-113
2102211300 1230-113
2102211300 1230-113
2102211300 1230-113
2102211300 1230-113

소녀전선2:망명

1. 게임소개



2. 컨텐츠

중국의 Sunborn(MICATEAM)이 개발한 3D 슈팅 턴제 전략 게임이자
소녀전선 시리즈의 최신 작품.

작중 연도는 전작 소녀전선1에서 10여년 뒤인 2074년으로,
소녀전선 시리즈의 주연 캐릭터인 지휘관이 그대로 주인공으로 등장한다.

3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

게임명	소녀전선2:망명
장르	SRPG(전략 알피지)
개발	Sunborn (MICATEAM)
퍼블리셔	HaoPlay Limited
등급	12세 이용가
출시	2024년 12월 5일
엔진	유니티
플랫폼	Windows / Android / iOS / macOS
ESD	Steam / Google Play / App Store



1. 게임소개

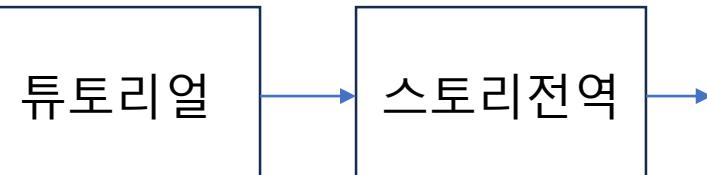
2. 컨텐츠

3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

* 도전 컨텐츠 일부 존재

서클 컨텐츠



주요 성장 컨텐츠

보급작전

*모의작전

*이벤트

캐릭터, 무기 가챠

일일과업

흙먼지전선



1. 게임소개

2. 컨텐츠

3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

재미요인	확장/구체화 방향	기대 효과
"그래픽 퀄리티가 좋다."	최상급 그래픽 퀄리티를 통한 캐릭터 인게이지먼트 강화	잔존율 및 리텐션 향상 시각적 만족도는 서브컬처 유저의 핵심 과금 동기이자 캐릭터에 대한 애착(Attachment)을 높여, 콘텐츠 소진 후에도 '캐릭터 때문에' 게임의 잔존율 기여
"전략적인 요소가 재미있다."	'위험 예측-전술 수립-쾌감 획득' 고도화 사이클	코어 유저 만족도 및 플레이 시간 증대 깊이 있는 전술적 재미는 게임의 코어 편(Core Fun)을 형성하여, '한계 측정'과 같은 도전 콘텐츠의 숙련 가치를 부여하고, 숙련된 유저들의 리텐션 방어
"BM이 가성비가 좋다."	패스/월정액 기반의 '가성비 박리다매' 전략	유저풀 확장 및 ARPU 안정화 초기 과금 진입 장벽을 낮춰 신규/중소과금 유저의 유입과 초기 정착을 유도하여, 고과금자에 대한 의존도를 낮추고 유저풀을 넓혀 장기적인 매출 기반 및 안정성 확보



1. 게임소개

2. 컨텐츠

3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

개선 과제	서클(길드) 내 커뮤니티 기능 강화
문제 진단	인게임 유저 간 유대 및 결속(Retention Factor) 저해
핵심 기대 효과 (KPI 연결)	잔존율 (Retention) 상승 및 이탈 방어 강화
구체적 효과	
1. 유저 잔존율 (Retention) 향상	유저가 서클을 통해 게임 외적인 관계를 형성하면, 단순히 콘텐츠가 소진되어도 ' 사람 때문에 ' 게임에 접속하는 동기가 생겨 일간/주간 잔존율이 상승 기대
2. 콘텐츠 플레이 타임 증가	서클 협동 콘텐츠의 참여율이 높아지고, 소통을 위한 자발적인 접속 빈도 가 증가하여 전체 플레이 타임(MAU/DAU) 기대
3. ARPU 안정화 기여	서클 단위의 경쟁/협동 보상 시스템을 설계를 보강하면, 서클 내 경쟁 심리나 기여 심리 가 작용하여 성장 가속을 위한 구매 촉진 기대



1. 게임소개

2. 컨텐츠

3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

개선 과제	SRPG 특성에 맞는 유저 친화적 정보 통합 및 UI/UX 개선
문제 진단	복잡한 UI/UX가 장르 신규 유저의 진입 장벽을 급격히 높여 유저 유입 풀 축소
핵심 기대 효과 (KPI 연결)	신규 유저 유입 및 튜토리얼 통과율 (Conversion) 개선
구체적 효과	
1. 신규 유저 유입 풀 확장	진입 장벽이 낮아지면 광고나 마케팅 을 통해 유입된 신규 유저가 게임의 핵심 재미(Fun) 에 도달 하기 쉬워져, 이는 잠재적인 MAU(월간 활성 이용자 수) 증가로 기대
2. 튜토리얼/초반 구간 이탈률 감소	SRPG의 복잡한 규칙이나 정보(예: 엄폐, 사거리, 확률 등)를 직관적으로 제공하면, 게임 시스템을 이해하지 못해 포기하는 유저가 줄어들어 초반 이탈률(Drop-off Rate) 감소 기대
3. 플레이 경험의 질 향상	유저가 정보를 찾는 시간 을 줄이고 전략을 고민하는 시간 에 집중하게 되어, 게임의 핵심 재미인 ' 택틱 쾌감 '이 더욱 강화
4. 긍정적 입소문 (Retention & Virality)	"SRPG인데도 어렵지 않다"는 긍정적인 평가가 생겨나면, 바이럴 마케팅 효과를 얻어 추가적인 유저 유입 에 기대



1. 게임소개

2. 컨텐츠

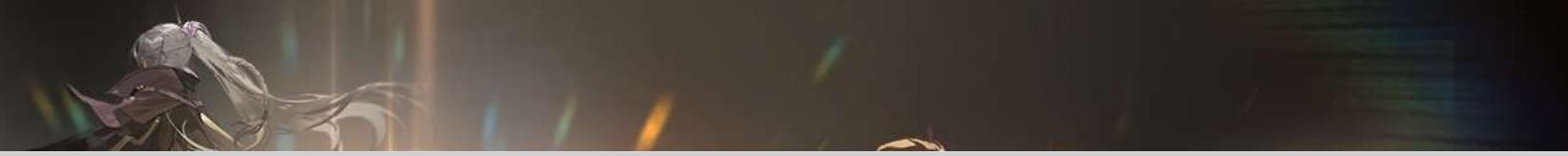
3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

	내용
문제 근거	<p>커뮤니티 사이트 내 '호출기' 검색 결과 다수 발생.</p> <p>→ 인게임 서클 기능의 채팅 기능 부재로 인한 의사소통 수단 외부 의존.</p>
분석	<p>인게임 커뮤니케이션 부재는 유저 간 유대 및 결속(Retention Factor) 형성을 방해하는 구조적 문제.</p> <p>→ 장기적으로 게임 잔존율과 이탈 방어 기능을 저해함.</p>
과제	길드 기반 협동/경쟁 콘텐츠 와 연계된 인게임 채팅 기능 강화 및 UX 개선.
기대 효과	이탈률 감소 및 커뮤니티 활성화를 통한 장기 잔존율 강화 및 재유입 기회 증가.

261716	서클	💬 [한섭] [히토미] [103749] 히토미 인원 뽑는중이다 (8/30)	0 0 📺	16:40	16	0
261678	서클	👤 숙소 103486 편하게 ㄱㄱ	0 0 📺	16:29	19	0
261468	서클	👤 [어둠의 카루단][100272][30/32] 2명 구함,,	일라이자 📺	15:02	22	0
261347	서클	👤 [한섭][작전사령부][103191][28/32] 9 in 9 in	와바잭 📺	13:42	26	0
261261	서클	👤 [한섭][악동][102024] 갤서클 lv5 31/32 인원모집(예약...)	초아 📺	12:52	38	0
261195	서클	👤 거기 너, 성심당 들어오라고 [30/32] 예약 모집 중	0 0 📺	12:18	57	0
261059	서클	💬 구인 힘드노 ㅋㅋㅋㅋ 캠 개쳐망했노 ㅋㅋㅋㅋㅋ [3]	0 0 📺	11:10	169	2
260810	서클	💬 [한섭] [히토미] [103749] 4렙길드 인원 뽑는 중(8/30)	0 0 📺	08:33	30	0
260754	서클	👤 빨래판가슴스타 103488 2명 구인중! 예약도 가능 [3]	0 0 📺	07:43	58	0
260738	일반	👤 나 부두술에 재능있는듯 [7]	파파샤 📺	07:30	114	0
260582	서클	👤 [글섭/다크원터]지금 in2% 갤서클 1위[외노자]예약가... [6]	0 0 📺	05:02	76	0
260524	일반	👤 넘글과 호출기 가 따뜻해요 [3]	0 0 📺	04:38	58	0
260374	서클	👤 [한연]혼자뿐인 풀풀 서클빼를 위해 풀풀 와장 구함...	왈랄루 📺	02:37	101	0
260227	일반	⭐ 노루 한놈 박제함 [27]	상어리 📺	00:33	2786	37
260096	서클	👤 [한섭] [빵] [104009] [32/32] 흠먼지 끝나고 한자리 9 [4]	미마 📺	01.23	101	0
259955	서클	👤 [한섭][페이커사랑단][101667][22/30] 아무나 모집	염통이쫄깃쫄깃 📺	01.23	26	0
259947	서클	👤 [한섭] [작전사령부] [103191] [28/32] 사람구함~	와바잭 📺	01.23	19	0
259941	서클	👤 [한섭] [100623] [성심당] [29/32] 제빵사 예약 모집 중	0 0 📺	01.23	39	0
259736	서클	👤 [한섭][106588][G&K 컨설턴트]1명 모집중!	슈타이너 📺	01.23	37	0
259722	서클	👤 [한섭] [안나] 3명 모집 (예약)	안젤리아 📺	01.23	55	1

소녀전선2:망령



1. 게임소개



파이어 엠블렘 인게이지

2. 컨텐츠



3. 플레이 분석



소녀전선2: 망명

	분석 자료 및 현상 진단	문제점	개선 과제
문제 근거	<p>파이어 엠블렘 등 경쟁작 대비, SRPG 특유의 정보를 보여주는 UI가 매우 빈약 함.</p>	<p>필수 정보(확률 요소 제외) 및 다음 행동 예측 정보가 부족하여 신규 유저의 진입 장벽을 급격히 높임.</p>	<p>유저의 행동에 따른 적의 변화 등을 UI 친화적으로 표시하는 정보 통합 시스템 구축.</p>



1. 게임소개

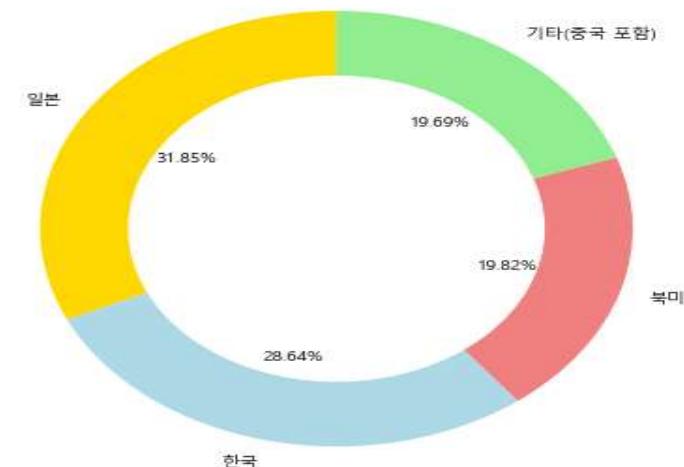
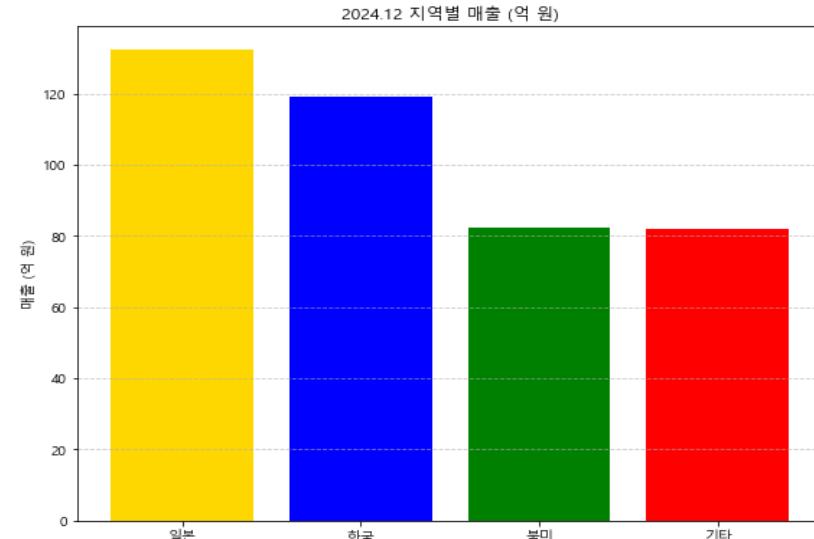
2. 컨텐츠

3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

지역	매출 비중	매출액
일본	31.85%	132억
한국	28.64%	119억
북미	19.82%	82억
기타 (중국 포함)	19.69%	81억

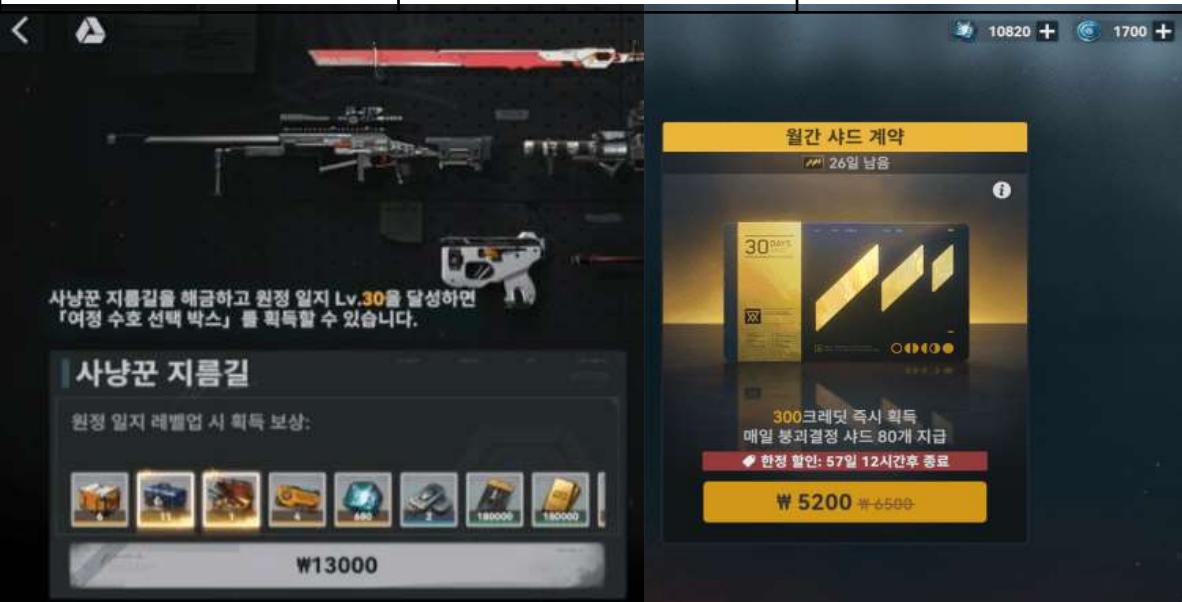
구분	분석 및 인사이트 도출	제언
데이터 핵심	일본의 비중이 가장 높으나, 시장 규모 대비 한국의 비중이 매우 유의미하게 높게 나타남. (전작 소녀전선1과 유사한 양상)	한국/일본 시장 집중 전략 핵심 매출 기반인 한국 및 일본 시장을 타겟으로 하는 현지화된 마케팅 과 인게임 이벤트 기획이 필요함.
직무 활용	IP 파워와 코어 유저 충성도가 특정 지역 (한국)에서 강력하게 작용하고 있음을 정량적으로 확인.	코어 유저 피드백 수용 강화 한국/일본 코어 유저층의 동향을 파악하고, 이들의 게임 불편사항 및 개선 제안을 개발 우선순위에 반영할 필요성이 높음.





1. 게임소개

구분	비율/수치	분석 및 현상
남성 이용자	92%	압도적인 남성 유저층 형성.
20대 이상 비율	50% 이상	타 서브컬처 게임 대비 연령대가 높은 코어 유저층
ARPU	20,169원	소위 가성비 과금 (월정액+시즌패스) 가격보다 높은 통계.

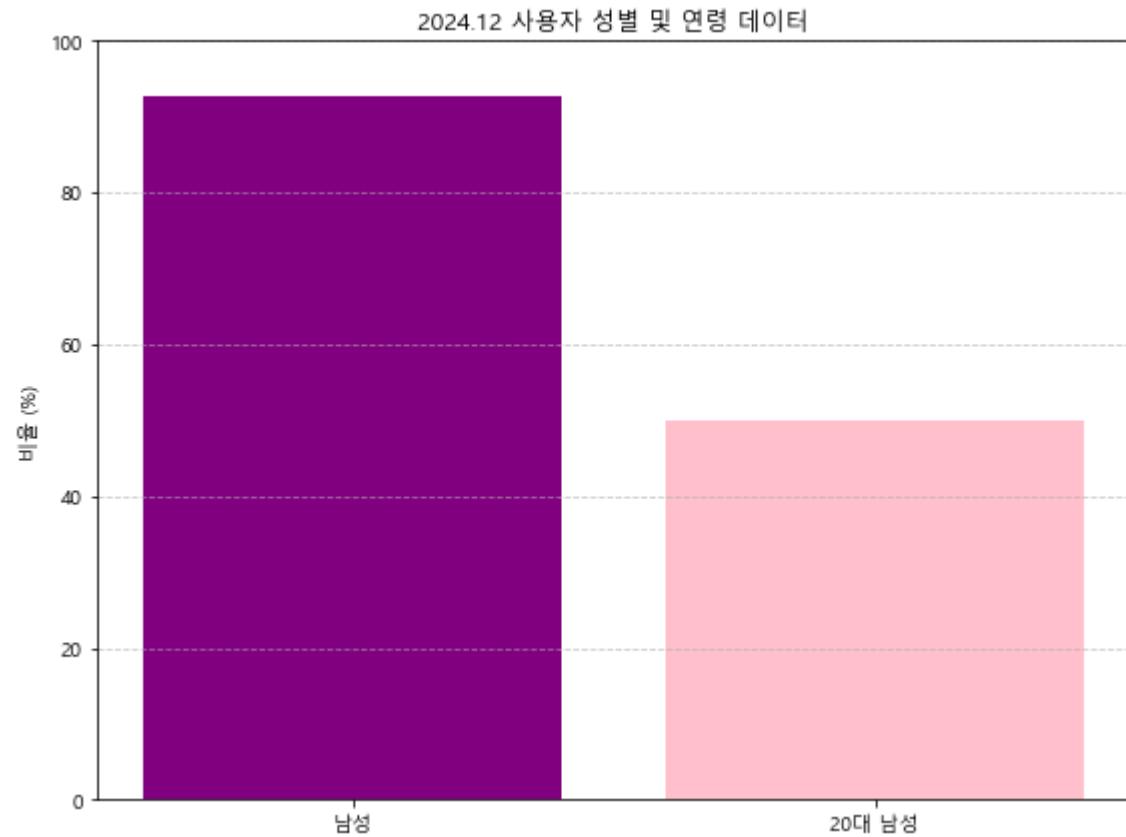


2. 컨텐츠

3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

- 2024.12 MAU: 약 59만





1. 게임소개

2. 컨텐츠

3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

구분	분석 자료	BM 특성	인사이트 및 전략
깡트릭 효율	<p>주황선(초회 포함) 깡트릭 효율 트럭 효율 구간이 늦게 나타나며, 빨간선(초회 제외) 깡트릭은 더 낮은 효율을 보임.</p>	<p>가성비 유도 전략 코어 BM은 월정액/시즌패스 등 낮은 가격의 패키지를 통해 유저의 초기 진입 장벽을 낮추고 장기간 결제를 유도함.</p>	<p>매출 안정성 확보 고액 결제(깡트릭) 의존도를 낮추고 소액 결제를 통한 넓은 유저 층 기반의 매출 안정성</p>
패키지 다양성	<p>트럭 외 결제 수단이 거의 전무한 타 원신류 BM과 달리, 상당히 많은 패키지들을 판매하고 있음.</p>	<p>다층적 BM 구조 '가성비' 외에 다양한 성장 재화 수요를 충족 시키기 위해 패키지를 박리다매식으로 구성하여 객단가(ARPU)를 상승시키는 전략.</p>	<p>유연한 매출 대응 다양한 패키지를 통해 유저의 성장 니즈에 즉각적으로 대응하며, 매출 하락 시 탄력적으로 패키지 이벤트를 운영 할 수 있는 기반 마련.</p>

분류	상품명	내용물	가격	판업모집	일반모집	판업가격	판업+일반가격	판매모가격
1	빨간 계약	빨간 사드 계약	크레딧 300 / 사드 2,400	₩6,500	18.0	₩361	₩361	₩21.7
1	신인 이벤트	여행 모험,보물	박업티켓 30 (© 1280 깡트릭 초회자 기준시 가격--)	₩12,800	30.0	₩427	₩427	₩427
1	초보 패키지	5일 레이백 계약	크레딧 180 / 박업티켓 5 / 월정액20%할인 / 인증기 1	₩3,900	6.2	₩629	₩629	₩21.7
1	신입 이벤트	여행,모험,보물	박업티켓 30 (© 1280 깡트릭 기준시 가격--)	₩20,460	30.0	₩683	₩683	₩21.7
1	신시 패키지	특가 저점 액세스 금환	박업티켓 3 / 인증기 2	₩2,600	3.0	₩867	₩867	
1	한정 패키지	활용 세포트 패키지-1	박업티켓 3 / 사드 180	₩3,900	4.2	₩929	₩929	
1	초보 패키지	활용 무기 선택 패키지	박업티켓 40 / 표준무기선택	₩39,000	40.0	₩975	₩975	
1	스텝업 패키지	복주머니 2	박업티켓 10 / 사드 450	₩13,000	13.0	₩1,000	₩1,000	
1	초보 패키지	원정 무기 선택 패키지	박업티켓 60 / 정예무기(통상)선택	₩65,000	60.0	₩1,083	₩1,083	
1	초보 패키지	활색보급 Lv30	박업티켓 10 / 사드 160 / 컨택터	₩13,000	11.0	₩1,182	₩1,182	
1	초보 패키지	활색보급 Lv60	박업티켓 42 / 사드 1500 / 광물선물 / 컨택터	₩65,000	52.0	₩1,250	₩1,250	
1	초보 패키지	활색보급 Lv55	박업티켓 25 / 사드 900 / 골드 / 컨택터	₩39,000	31.0	₩1,258	₩1,258	
1	초보 패키지	차유 액세스 패키지	박업티켓 10 / 일반티켓 10	₩13,000	10.0	10	₩1,300	₩650
1	초보 패키지	출발 인형 선택 패키지	박업티켓 1 / 표준인형선택 / 전장보고	₩1,300	1.0	₩1,300	₩1,300	
1	초보 패키지	활색보급 Lv10	박업티켓 3	₩3,900	3.0	₩1,300	₩1,300	
1	초보 패키지	활색보급 Lv20	박업티켓 5 / 컨택터	₩6,500	6.0	₩1,300	₩1,300	
1	초보 패키지	활색보급 Lv35	박업티켓 12 / 사드 450 / 컨택터	₩19,500	15.0	₩1,300	₩1,300	
1	초보 패키지	활색보급 Lv45	박업티켓 16 / 사드 600 / 골드 / 컨택터	₩26,000	20.0	₩1,300	₩1,300	
1	한정 패키지	3일 일정 물자 살자	박업티켓 3 / 사드 300 / 인증기 3	₩6,500	6.0	₩1,300	₩1,300	
1	스텝업 패키지	복주머니 1	박업티켓 5 / 인증기 3 / 골드	₩6,500	5.0	₩1,300	₩1,300	
1	스텝업 패키지	복주머니 3	박업티켓 15 / 광물선물	₩19,500	15.0	₩1,300	₩1,300	
1	초보 패키지	활색보급 Lv50	박업티켓 20 / 사드 900 / 광물선물 / 성장재화	₩33,900	26.0	₩1,304	₩1,304	
1	초보 패키지	활색보급 Lv40	박업티켓 14 / 코이 6(선택) / 인증기 2 / 성장재화	₩19,500	14.0	₩1,393	₩1,393	
1	일자 (패스)	사냥꾼 자동길	박업티켓 4 / 사드 700(선택포함) / 정예무기(패스) / 3	₩13,000	9.3	₩1,403	₩1,403	
2	최저 패키지	활용 세포트 패키지-2	박업티켓 10 / 사드 1,280	₩26,000	18.5	₩1,403	₩1,403	
1	크레딧 교환	초회자	크레딧 3,960	₩39,000	26.4	₩1,477	₩1,477	₩9.8
1	크레딧 교환	초회자	크레딧 6,560	₩65,000	43.7	₩1,486	₩1,486	₩9.9
1	크레딧 교환	초회자	크레딧 1,960	₩19,500	13.1	₩1,492	₩1,492	₩9.9
1	크레딧 교환	초회자	크레딧 12,960	₩130,000	86.4	₩1,505	₩1,505	₩10.0
2	한정 패키지	지정 액세스 상자	박업티켓 42 / 코이 12(선택) / 인증기 5 / 성장재화	₩65,000	42.0	₩1,548	₩1,548	
1	신시 패키지	활용 보급 살자	일반티켓 1 / 사드 120 / 인증기 2	₩1,300	0.8	1	₩1,625	₩722
1	크레딧 교환	초회자	크레딧 120	₩1,300	0.8	1	₩1,625	₩1,625
1	신시 패키지	일상 일 사드 패키지 (일간)	사드 120	₩1,300	0.8	1	₩1,625	₩1,625
1	한정 패키지	지정 액세스 패키지	박업티켓 20 / 코이 6(선택) / 인증기 2 / 성장재화	₩33,900	20.0	1	₩1,695	₩1,695
1	한정 패키지	설맞이 복주머니 패키지	박업티켓 10 / 일반티켓 10	₩19,500	10.0	10	₩1,950	₩975
1	신시 패키지	특가 저점 액세스 패키지 (월 박업티켓 10)	월 박업티켓 10	₩19,500	10.0	10	₩1,950	₩950
1	일자 (패스)	암시장 선길	박업티켓 4 / 사드 1,390(선택포함) / 정예무기(패스) / 3	₩26,000	13.3	₩1,960	₩1,960	
1	크레딧 교환	부제판	크레딧 8,080	₩130,000	53.9	₩2,413	₩2,413	₩16.1
1	크레딧 교환	부제판	크레딧 6,560	₩65,000	25.9	₩2,513	₩2,513	₩16.8
1	크레딧 교환	부제판	크레딧 2,240	₩39,000	14.9	₩2,612	₩2,612	₩17.4
1	크레딧 교환	부제판	크레딧 1,090	₩19,500	7.3	₩2,683	₩2,683	₩17.9
1	신시 패키지	우대 보급 살자	크레딧 1,980 / 성장재화	₩39,000	13.2	₩2,955	₩2,955	₩19.7
1	크레딧 교환	부제판	크레딧 330	₩6,500	2.2	₩2,955	₩2,955	₩19.7
1	신시 패키지	일상 보급 살자	크레딧 3,280 / 인증기 4 / 성장재화	₩65,000	21.9	₩2,973	₩2,973	₩19.8
1	한정 패키지	설맞 보급 살자	크레딧 980 / 성장재화	₩19,500	6.5	₩2,985	₩2,985	₩19.9
1	신시 패키지	초록 보급 살자	크레딧 980 / 성장재화	₩19,500	6.5	₩2,985	₩2,985	₩19.9
1	크레딧 패키지	문제 패키지	크레딧 60~200(랜덤) / 인증기 2	₩1,300	0.4	1	₩3,250	₩217
1	크레딧 교환	부제판	크레딧 60	₩1,300	0.4	1	₩3,250	₩217
1	일자 (패스)	암시장 일약 (별도구매시)	사드 600 / 테두리 / 인증기 5 / 골드	₩14,300	4.0	1	₩3,575	₩3,575
1	빨간 계약	특가 저점 계약	크레딧 90 / 골드/민전+1 / 퇴갑기기능+6	₩2,600	0.6	1	₩4,333	₩28.9
1	신시 패키지	한정 패키지	일반티켓 10	₩19,500	10.0	10	₩1,950	
1	초보 패키지	한정 패키지	인증기 5 / 성장재화	₩6,500				
1	한정 패키지	겨울밤의 반짝일 도색 패키지	파스도색	₩13,000				
3	한정 패키지	전용 걸립 세트 대연	전용선물 / 광물선물 / 골드	₩13,000				
1	한정 패키지	독려왕 앙상 패키지	코이 10 / 성장재화	₩33,900				
1	신시 패키지	특가 차운 살자 (부제판)	골드	₩1,300				
1	신시 패키지	걸작의 고妃 (부제판)	걸작템	₩6,500				
10	신시 패키지	사르디스 골드 패키지 (일간)	골드	₩ 100				
3	신시 패키지	인형 육성 패키지 (월간)	전장보고 / 골드	₩ 330				
3	신시 패키지	전용 걸립 세트 광물 (월간)	광물선물	₩ 330				
3	신시 패키지	우기 육성 패키지 (월간)	해석도면 / 골드	₩ 330				
6	신시 패키지	뉴월 멀티스 패키지 (월간)	코이 3 / 컨택터	₩ 660				



인사이트 정리

1. 장기적인 콘텐츠 방향성

- 서클(길드) 콘텐츠의 UX/UI 개선 커뮤니티 활성화 방안 제시.

2. SRPG 장르의 잠재력 극대화

- SRPG 특유의 전략성과 유저 성취감을 극대화하는 게임 시스템 보완.
- 타 경쟁작(예: 파이어엠블렘)의 사례를 참고하여 유저 친화적인 UI/UX 개선.

3. 지역 및 유저층 맞춤형 전략

- 주요 매출 지역(일본, 한국)을 타겟으로 한 현지화 마케팅.
- 20대 이상 남성 중심의 이용자층을 기반으로, 연령층 특화된 이벤트 및 커뮤니티 활동 지원.

4. 게임의 차별화 요소 강화

- 기존 BM(비즈니스 모델) 대비 높은 가성비와 캐릭터/무기 성장 시스템의 강점 부각.
- 고 퀄리티 그래픽 같은 차별화 포인트를 적극적으로 마케팅.

소녀전선2:암흑



GIRLS' FRONTLINE 2: EXILIUM

12월 5일, 정식 서버 오픈



© 2024 SUNBORN Information Co., Ltd.



© HAOPLAY Limited All rights reserved.