



# 소녀전선2:망명

2023

280728000000-310  
280728000000-310  
280728000000-310



1. 게임소개

2. 콘텐츠

3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

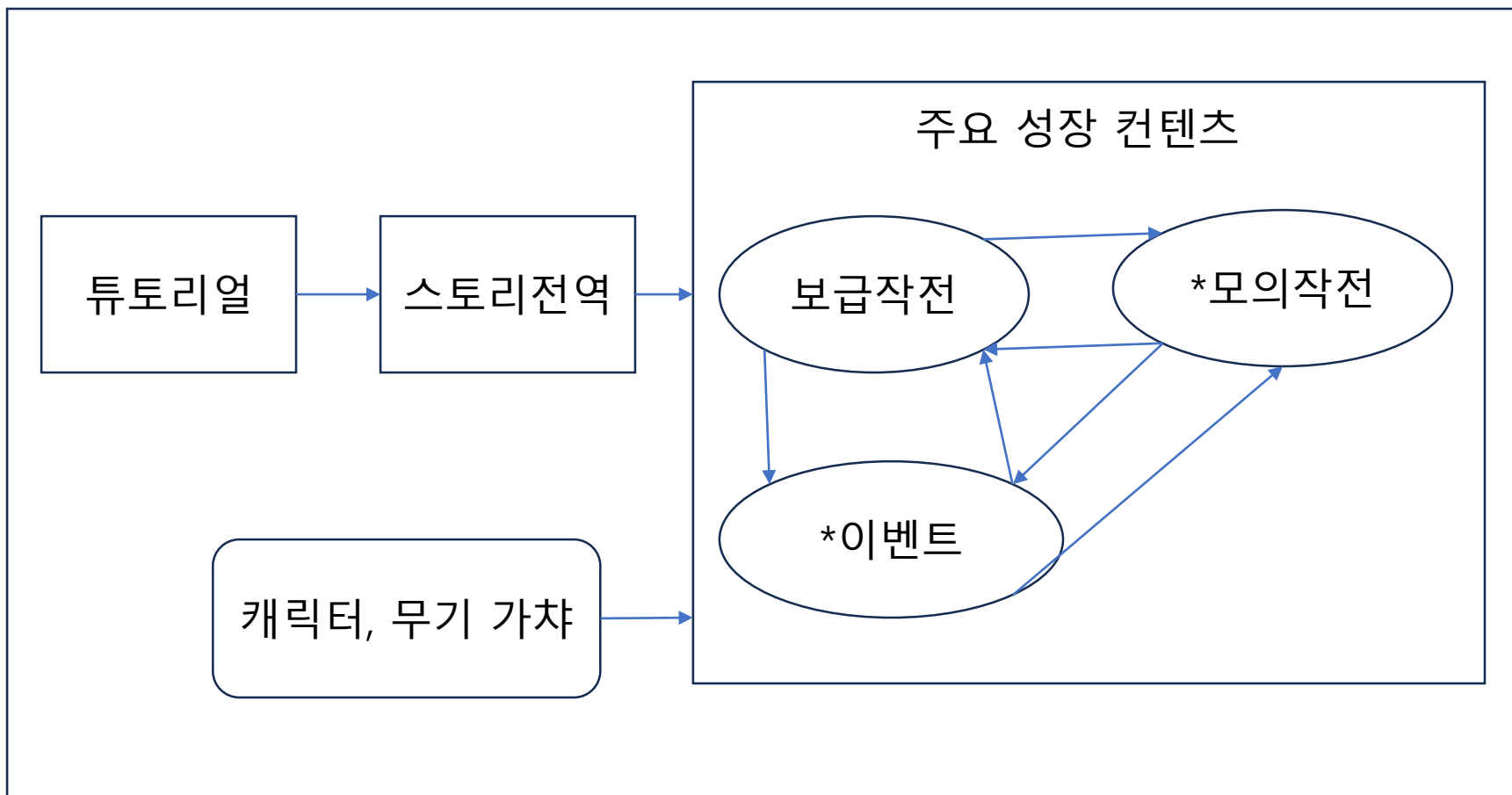


게임명	소녀전선2:망명
장르	SRPG(전략 알피지)
개발	Sunborn (MICATEAM)
퍼블리셔	HaoPlay Limited
등급	12세 이용가
출시	2024년 12월 5일
엔진	유니티
플랫폼	Windows / Android / IOS / macOS
ESD	Steam / Google Play / App Store

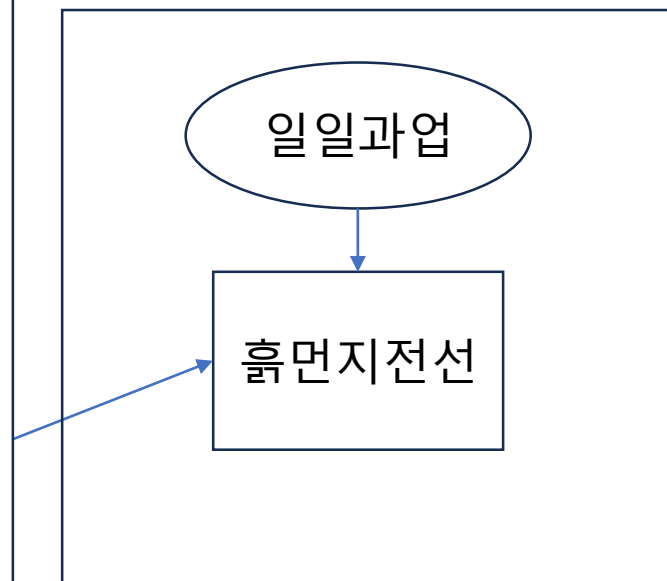
중국의 Sunborn(MICATEAM)이 개발한 3D 슈팅 턴제 전략 게임이자 소녀전선 시리즈의 최신 작품.

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

\* 도전 콘텐츠 일부 존재



서클 콘텐츠



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

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 <b>'사람 때문에'</b> 게임에 접속하는 동기가 생겨 일간/주간 잔존율이 상승 기대
2. 콘텐츠 플레이 타임 증가	서클 협동 콘텐츠의 참여율이 높아지고, 소통을 위한 <b>자발적인 접속 빈도</b> 가 증가하여 전체 플레이 타임(MAU/DAU) 기대
3. ARPU 안정화 기여	서클 단위의 경쟁/협동 보상 시스템을 설계를 보강하면, 서클 내 <b>경쟁 심리</b> 나 <b>기여 심리</b> 가 작용하여 성장 가속을 위한 구매 촉진 기대

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 <b>광고나 마케팅</b> 을 통해 유입된 신규 유저가 <b>게임의 핵심 재미(Fun)에 도달</b> 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 <b>정보를 찾는 시간</b> 을 줄이고 <b>전략을 고민하는 시간</b> 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 <b>추가적인 유저 유입</b> 에 기대



## 1. 게임소개

## 2. 콘텐츠

## 3. 플레이 분석

## 4. 사업적 분석

	내용
문제 근거	커뮤니티 사이트 내 '호출기' 검색 결과 다수 발생.  → 인게임 서클 기능의 채팅 기능 부재로 인한 의사소통 수단 외부 의존.
분석	인게임 커뮤니케이션 부재는 유저 간 유대 및 결속(Retention Factor) 형성을 방해하는 구조적 문제.  → 장기적으로 게임 잔존율과 이탈 방어 기능을 저해함.
과제	길드 기반 협동/경쟁 콘텐츠와 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)	○○	16:40	16	0
261678	서클	숙소 103486 편하게 ㄱㄱ	○○	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] 갤럭시 lv5 31/32 인원모집(예약...	초아	12:52	38	0
261195	서클	거기 너, 성심당 들어오라고 [30/32] 예약 모집 중	○○	12:18	57	0
261059	서클	구인 힘드노 ㅋㅋㅋㅋ 겜 개쳐망했노 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ [3]	○○	11:10	169	2
260810	서클	[한섭] [히토미] [103749] 4렙길드 인원 뽑는 중(8/30)	○○	08:33	30	0
260754	서클	빨래판가슴스타 103488 2명 구인중! 예약도 가능 [3]	○○	07:43	58	0
260738	일반	나 부두술에 재능있는듯 [7]	파파샤	07:30	114	0
260582	서클	[글섭/다크원터]지금 in2% 갤럭시를 1위[외노자]예약가... [6]	○○	05:02	76	0
260524	일반	념글과 호출기 가 따뜻해요 [3]	○○	04:38	58	0
260374	서클	[한연]혼자뿐인 풀돌 서클빠를 위해 풀돌 와장 구함...	왈탈루	02:37	101	0
260227	일반	노루 한놈 박제함 [27]	상어리	00:33	2786	37
260096	서클	[한섭] [뽕] [104009] [32/32] 휴먼지 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	○○	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

1. 게임소개

2. 컨텐츠

3. 플레이 분석

4. 사업적 분석



파이어 엠블렘 인게이지



소녀전선2: 망명

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



1. 게임소개

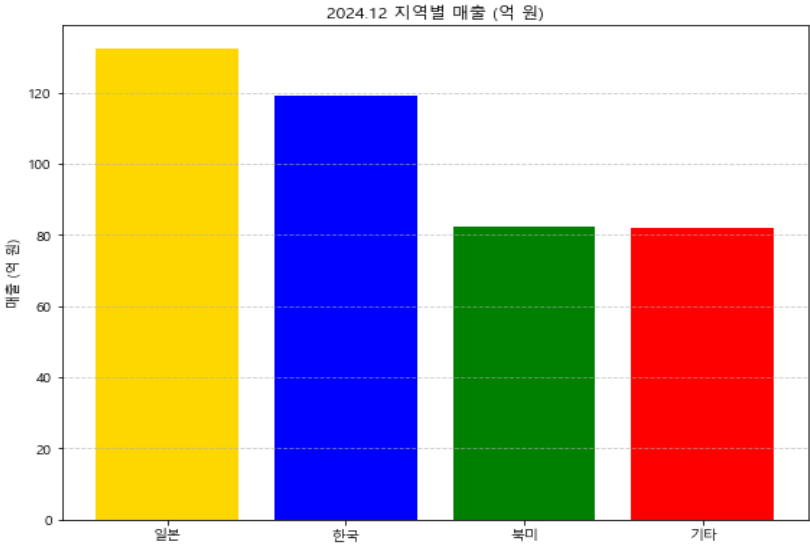
2. 콘텐츠

3. 플레이 분석

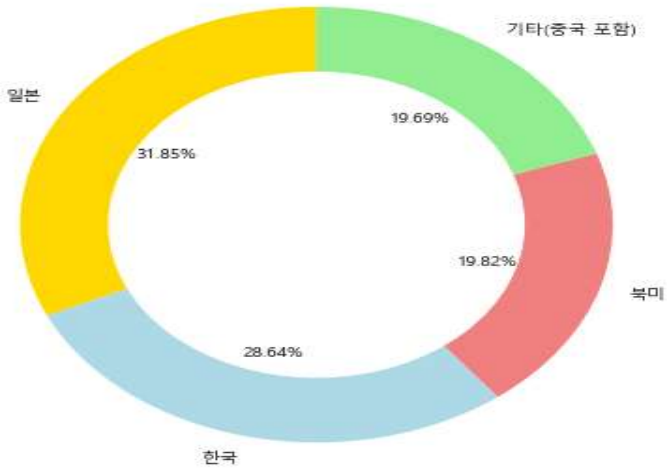
4. 사업적 분석

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)	<b>한국/일본 시장 집중 전략</b> 핵심 매출 기반인 한국 및 일본 시장을 타겟으로 하는 <b>현지화된 마케팅</b> 과 <b>인게임 이벤트</b> 기획이 필요함.
직무 활용	<b>IP 파워와 코어 유저 충성도</b> 가 특정 지역 (한국)에서 강력하게 작용하고 있음을 정량적으로 확인.	<b>코어 유저 피드백 수용 강화</b> 한국/일본 코어 유저층의 동향을 파악하고, 이들의 게임 불편사항 및 개선 제안을 <b>개발 우선순위에 반영</b> 할 필요성이 높음.



2024.12 글로벌 매출 비중



1. 게임소개

2. 콘텐츠

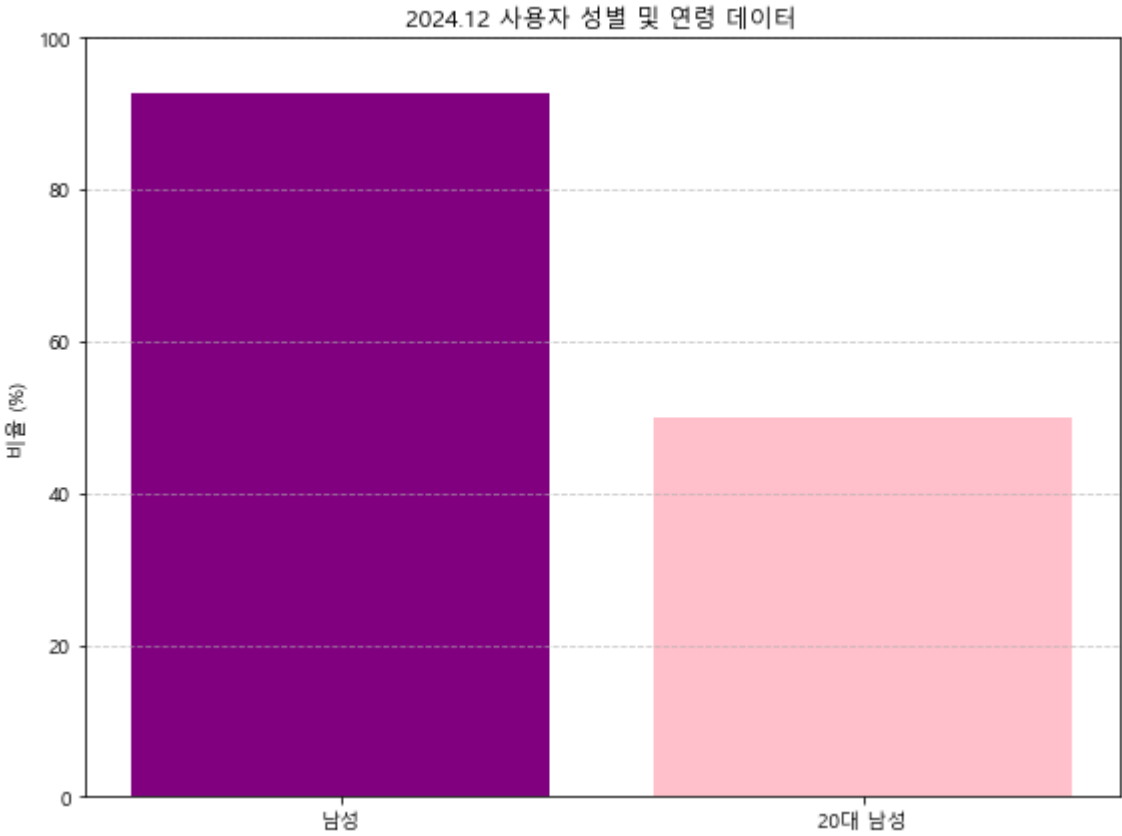
3. 플레이 분석

4. 사업적 분석

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.



- 2024.12 MAU: 약 59만





## 1. 게임소개

## 2. 콘텐츠

## 3. 플레이 분석

## 4. 사업적 분석

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

	분류	상품명	내용물	가격	팩업모집	일반모집	팩업가격	팩업+일반가격	크레딧가격
1	월간 계약	월간 사드 계약	크레딧 300 / 사드 2,400	₩6,500	18.0		₩361	₩361	₩21.7
1	신입 이벤트	여행,모험,보물	팩업티켓 30 (₩ 1280 광트럭 증회차 기준시 가격→)	₩12,800	30.0		₩427	₩427	
1	초보 패키지	5일 패시백 계약	크레딧 180 / 팩업티켓 5 / 월정액20%할인 / 인종키 1	₩3,900	6.2		₩629	₩629	₩21.7
1	신입 이벤트	여행,모험,보물	팩업티켓 30 (₩ 1280 광트럭 기준시 가격→)	₩20,480	30.0		₩683	₩683	
1	상시 패키지	특가 지정 액세스 권한	팩업티켓 3 / 인종키 2	₩2,600	3.0		₩667	₩667	
1	한정 패키지	확성 서포트 패키지 1	팩업티켓 3 / 사드 180	₩3,900	4.2		₩529	₩529	
1	초보 패키지	출발 무기 선택 패키지	팩업티켓 40 / 표준무기선택	₩39,000	40.0		₩975	₩975	
1	스텝업 패키지	복주머니 2	팩업티켓 10 / 사드 450	₩13,000	13.0		₩1,090	₩1,090	
1	초보 패키지	원정 무기 선택 패키지	팩업티켓 60 / 정예무기(통상)선택	₩65,000	60.0		₩1,083	₩1,083	
1	초보 패키지	탐색보급 Lv30	팩업티켓 10 / 사드 150 / 컨택터	₩13,000	11.0		₩1,182	₩1,182	
1	초보 패키지	탐색보급 Lv60	팩업티켓 42 / 사드 1500 / 공룡선물 / 컨택터	₩65,000	52.0		₩1,250	₩1,250	
1	초보 패키지	탐색보급 Lv55	팩업티켓 25 / 사드 900 / 골드 / 컨택터	₩39,000	31.0		₩1,258	₩1,258	
1	초보 패키지	차류 액세스 패키지	팩업티켓 10 / 일반티켓 10	₩13,000	10.0	10	₩1,300	₩650	
1	초보 패키지	출발 인형 선택 패키지	팩업티켓 1 / 표준인형선택 / 전장보고	₩1,300	1.0		₩1,300	₩1,300	
1	초보 패키지	탐색보급 Lv10	팩업티켓 3	₩3,900	3.0		₩1,300	₩1,300	
1	초보 패키지	탐색보급 Lv20	팩업티켓 5 / 컨택터	₩6,500	5.0		₩1,300	₩1,300	
1	초보 패키지	탐색보급 Lv35	팩업티켓 12 / 사드 450 / 컨택터	₩19,500	15.0		₩1,300	₩1,300	
1	초보 패키지	탐색보급 Lv45	팩업티켓 16 / 사드 600 / 골드 / 컨택터	₩26,000	20.0		₩1,300	₩1,300	
1	한정 패키지	3일 월정 불차 살차	팩업티켓 3 / 사드 300 / 인종키 3	₩6,500	5.0		₩1,300	₩1,300	
1	스텝업 패키지	복주머니 1	팩업티켓 5 / 인종키 3 / 골드	₩6,500	5.0		₩1,300	₩1,300	
1	스텝업 패키지	복주머니 3	팩업티켓 15 / 공룡선물	₩19,500	15.0		₩1,300	₩1,300	
1	초보 패키지	탐색보급 Lv50	팩업티켓 20 / 사드 900 / 공룡선물 / 성장재화	₩33,900	26.0		₩1,304	₩1,304	
1	초보 패키지	탐색보급 Lv40	팩업티켓 14 / 코어 1 / 공룡선물 / 성장재화	₩19,500	14.0		₩1,393	₩1,393	
1	일지 (패스)	사냥꾼 자물쇠	팩업티켓 4 / 사드 790(선택포함) / 정예무기(패스) / 3	₩13,000	9.3		₩1,403	₩1,403	
2	한정 패키지	확성 서포트 패키지 2	팩업티켓 10 / 사드 1,280	₩26,000	18.5		₩1,403	₩1,403	
1	크레딧 교환	초회차	크레딧 3,960	₩39,000	26.4		₩1,477	₩1,477	₩9.8
1	크레딧 교환	초회차	크레딧 6,560	₩65,000	43.7		₩1,486	₩1,486	₩9.9
1	크레딧 교환	초회차	크레딧 1,960	₩19,500	13.1		₩1,492	₩1,492	₩9.9
1	크레딧 교환	초회차	크레딧 12,960	₩130,000	86.4		₩1,505	₩1,505	₩10.0
2	한정 패키지	지정 액세스 상자	팩업티켓 42 / 코어 12(선택) / 인종키 5 / 성장재화	₩65,000	42.0		₩1,548	₩1,548	
1	상시 패키지	할인 보급 상자	일반티켓 1 / 사드 120 / 인종키 2	₩1,300	0.8	1	₩1,625	₩722	
1	크레딧 교환	초회차	크레딧 120	₩1,300	0.8		₩1,625	₩1,625	₩10.8
1	크레딧 교환	초회차	크레딧 600	₩6,500	4.0		₩1,625	₩1,625	₩10.8
1	상시 패키지	월간 사드 패키지 (월간)	사드 120	₩1,300	0.8		₩1,625	₩1,625	
1	한정 패키지	지정 액세스 패키지	팩업티켓 20 / 코어 6(선택) / 인종키 2 / 성장재화	₩33,900	20.0		₩1,695	₩1,695	
1	한정 패키지	불꽃이 복주머니 패키지	팩업티켓 10 / 일반티켓 10	₩19,500	10.0	10	₩1,850	₩975	
1	상시 패키지	특가 지정 액세스 패키지 (월간)	팩업티켓 10	₩19,500	10.0		₩1,950	₩1,950	
1	일지 (패스)	암시장 생길	팩업티켓 4 / 사드 1,390(선택포함) / 정예무기(패스) /	₩26,000	13.3		₩1,960	₩1,960	
1	크레딧 교환	무제한	₩130,000	₩130,000	53.9		₩2,413	₩2,413	₩16.4
1	크레딧 교환	무제한	₩65,000	₩65,000	25.9		₩2,513	₩2,513	₩16.8
1	크레딧 교환	무제한	₩39,000	₩39,000	14.9		₩2,612	₩2,612	₩17.4
1	크레딧 교환	무제한	₩1,090	₩19,500	7.3		₩2,683	₩2,683	₩17.9
1	상시 패키지	우대 보급 상자	크레딧 1,980 / 성장재화	₩39,000	13.2		₩2,955	₩2,955	₩19.7
1	크레딧 교환	무제한	₩6,500	₩6,500	2.2		₩2,955	₩2,955	₩19.7
1	상시 패키지	업선 보급 상자	크레딧 3,280 / 인종키 4 / 성장재화	₩65,000	21.9		₩2,973	₩2,973	₩19.8
1	한정 패키지	육성 보급 상자	₩980 / 성장재화	₩19,500	6.5		₩2,985	₩2,985	₩19.9
1	상시 패키지	초특가 보급 상자	₩980 / 성장재화	₩19,500	6.5		₩2,985	₩2,985	₩19.9
1	초보 패키지	운세 패키지	₩60~200(현행) / 인종키 2	₩1,300	0.4		₩3,250	₩3,250	₩21.7
1	크레딧 교환	무제한	₩60	₩1,300	0.4		₩3,250	₩3,250	₩21.7
1	일지 (패스)	암시장 월액 (별도구매시)	₩600 / 테두리 / 인종키 5 / 골드	₩14,300	4.0		₩3,575	₩3,575	
1	월간 계약	월간 증합 계약	₩90 / 골드연전+1 / 외곽기타등+6	₩2,600	0.6		₩4,333	₩4,333	₩28.9
1	상시 패키지	특가 액세스 패키지 (월간)	일반티켓 10	₩19,500	10.0	10	₩1,950	₩1,950	
1	초보 패키지	전투 보급상자	₩5 / 성장재화	₩6,500					
1	한정 패키지	거울방의 반짝임 도색 패키지	₩13,000	₩13,000					
3	한정 패키지	전투 결함 세트 대연	₩13,000	₩13,000					
1	한정 패키지	육의알양 패키지	₩33,900	₩33,900					
1	상시 패키지	특가 차류 상자 (무제한)	₩1,300	₩1,300					
1	상시 패키지	결약의 코리 (무제한)	₩6,500	₩6,500					
10	상시 패키지	사르디스 골드 패키지 (월간)	₩100	₩100					
3	상시 패키지	인형 육성 패키지 (월간)	₩330	₩330					
3	상시 패키지	전투 결함 세트-공룡 (월간)	₩330	₩330					
3	상시 패키지	무기 육성 패키지 (월간)	₩330	₩330					
6	상시 패키지	뉴털 엘릭스 패키지 (월간)	₩660	₩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:망명

GIRLS' FRONTLINE 2: EXILIUM

12월 5일, 정식 서버 오픈



© 2024 SUNBORN Information Co., Ltd.



MICA TEAM



HAOPLAY

© HAOPLAY Limited All rights reserved