

# 쿠키런 IP 콜라보 콘텐츠 제안 & 플레이 프로토타입

식품 IP · 애니 IP · 콘텐츠 기획 · AI 기반 구현  
리서치 기반 제안부터 플레이 가능한 프로토타입 검증까지

**정재균**

게임 콘텐츠 기획 포트폴리오

제작기간 2026.05.19 – 2026.05.31

**E-mail** kyun081130@gmail.com

**Live Demo** [rundev8.vercel.app](https://rundev8.vercel.app)



**Scan to Play**



# 목차

**01** 데스크리서치



**02** 콘텐츠 제안



**03** 프로토타입 제작



**04** 기대효과



# 01 데스크 리서치 (1)

## 콜라보는 성과를 만들지만, IP 유형별 리스크 관리가 필요

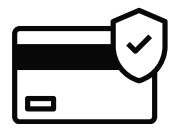
### 크래프톤 콜라보 성과 사례

#### NewJeans 콜라보



MAU

+40%



유료 결제 유저

+130%



2025년  
2분기 매출

+82.7%



영업이익

+152.6%

#### Aespa 콜라보

#### NewJeans 대비

+170%

수준 성과

브랜드 화제성과 게임 내 참여도 상승

### 쿠키런 킹덤 X BTS 콜라보 성과 사례



콜라보 전용 모드



한정판매 상품

#### 콜라보 기간 동안 매출 상승



기간 (100일)

- 1.전용 모드로 참여도 상승
- 2.배틀패스 결합으로 수익화 강화
- 3.한정 기간 운영 → 구매 동기 자극

### ✓ 콜라보의 기회

- 신규 유저 유입에 효과적
- 리텐션과 매출 상승 효과
- 한정 판매로 FOMO 형성
- SNS 반응, 팬덤 확산 반응 유도

콜라보는 이미 검증된 콘텐츠 제작방법

### ⚠ 실존 인물 IP 리스크

- 부적절한 2차 활용 발생 가능
- 인물 이미지와 브랜드 가치 보호 필요
- 팬덤 반응과 커뮤니티 이슈 대응 필요
- 사후 수정 시 환불·보상 이슈 발생 가능

높은 성과 가능성은 높지만, 운영 부담이 큼

## 02 데스크 리서치 (2)

### 실존 인물 IP 리스크를 보완하는 두 가지 콜라보 방식

#### 식품 IP 콜라보



##### 콜라보 적합성

- 쿠키런의 디저트 이미지와 자연스럽게 맞음
- 코인·아이템·캐릭터로 변화하기 쉬움
- 일상 동선 속 노출효과 : 편의점·팝업
- 오프라인 구매 수집 경험으로 연결 됨

##### 검증 사례

포켓몬빵 단일 제품 연매출 1,107억

CU 쿠키런: 킹덤 콜라보 시리즈는  
누적 약 1,200만 개 판매



#### 애니메이션 IP 콜라보



##### 콜라보 적합성

- 이미 형성된 팬덤을 유입 시키기 유리
- 한정 캐릭터·상품 등으로 리텐션 상승 효과
- 실존 인물보다 리스크가 적고 통제가 쉬움

##### 검증 사례

Netflix : 전 세계 회원의 50% 이상 애니 시청

PUBG Moblie x Attack on Titan  
출시 48시간 IOS 일매출 300% 이상 증가



#### 핵심 정리

두 가지 제안은 실존 인물이 아닌 브랜드 가상 캐릭터 IP로 초상권, 논란 등의 리스크가 적고 통제가 쉬움



## 03 데스크 리서치 (3) 리서치에서 제안으로: 쿠키런으로 프로토타입까지 제작한 이유

### 왜 쿠키런인가?



#### 1. 식품형 캐릭터 IP

쿠키런은 '쿠키'라는 식품 콘셉트를 기반으로 스낵 브랜드와 직관적으로 연결된다. 인 게임 뿐만 아니라 오프라인으로 확장성 유리



#### 2. 콜라보 확장성이 높은 구조

캐릭터, 펫, 수집, 런닝 콘텐츠를 통해 외부 IP를 플레이 요소로 자연스럽게 전환 가능



#### 3. 개인적인 친숙함과 장수하는 IP

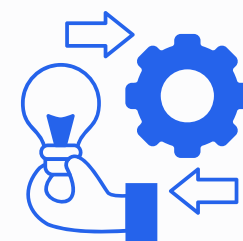
학생 때 플레이했던 쿠키런은 시간이 지난 지금도 계속 서비스되고 있으며, 계속 확장하며 IP의 생명력을 이어 나가는 것에 흥미를 느낌

### 왜 플레이 가능한 프로토타입인가?



#### 1. 아이디어 실현

콜라보 아이디어를 문서에 머무르게 하지 않고, 실제로 조작하고 플레이 할 수 있는 형태로 구체화하여 명확하게 전달



#### 2. 기획에서 구현까지의 과정 경험

기획한 캐릭터, 맵, 스킬, 보스전 구조가 실제 게임 화면과 플레이 흐름으로 연결되는 과정을 직접 경험하고자 함



#### 3. 제안 설득력 강화

문서와 이미지로만 설명하기 어려운 플레이 흐름, 연출, 레벨 구성을 직접 보여주어 제안의 이해도와 실현 가능성을 높이려 하였음

## 04 콘텐츠 제안 (1)

### 두 가지 인게임 콜라보 콘텐츠를 제안

#### 식품 IP 콜라보 : Twix·M&M's

쿠키런의 디저트 이미지를 강화하고,  
M&M's를 코인처럼 수집하는 방식으로  
신선한 플레이 경험을 제공



수집

디저트 이미지 강화

오프라인 확장

#### 애니 IP 콜라보 : 주술회전

애니메이션 캐릭터의 능력과 세계관을 쿠키  
런의 캐릭터, 새로운 맵으로 재해석하여 몰입  
도 높은 경험을 제공하며, 리텐션을 강화



보스전

애니 팬덤 유입

리텐션 강화

#### 게임 내 구현



게임 내에 캐릭터, 재화, 아이템, 맵, 보스전으로 구현



#### 게임 밖 확장



게임 밖 팝업, 굿즈, 오프라인 이벤트로 확장

# 05 콘텐츠 제안 (2)

## 식품 IP Twix · M&M : 내러티브 중심 기획

### 신규 쿠키 캐릭터



#### 트릭스맛 쿠키

트릭스를 대검으로 사용하는 쿠키  
마트에서 탈출해 쿠키 친구들을  
구하러 떠나는 **미국 횡단 모험**

### 신규 코인 디자인

#### M&M 코인과 곰젤리

기존 점수 코인을 M&M으로 대체해  
브랜드 노출과 새로운 플레이 재미를 제공



### 기획 포인트

- 1 식품 IP를 위해  
완전히 새로운 캐릭터 제작
- 2 쿠키런 내러티브에  
자연스럽게 스며드는 구조
- 3 Mars 회사가 있는 미국  
배경으로 시작되는 이야기
- 4 미국을 횡단하는 흐름으로  
의미 있는 스토리 구성
- 5 몰입감과 신선함을 주는  
내러티브 중심 플레이

### 맵 내러티브 설정



마트 탈출



뉴욕



미국 서부



기차 보스전



쿠키 구출!



# 06 콘텐츠 제안 (3)

## 애니 IP 주술회전 : 캐릭터성 중심 기획

### 신규 쿠키 캐릭터



#### 고조 사토루 쿠키

압도적인 실력과 여유로운 성격의 최강 쿠키!

능청스럽고 시원한 액션

### 콘셉트 포인트

도쿄에서 죠고와 전투하던 것을 콘셉트로 이벤트 맵 제작

→ 애니메이션 장면을 생각하며 몰입

팬들의 흥미를 높이는 핵심은 영역전개

### 기획 포인트

1 캐릭터의 능력 중심으로 설계

2 영역전개는 고조 사토루를 가장 강하게 보여주는 장치

3 도쿄 질주와 음식 장애물로 캐릭터의 성격 표현

4 장애물 파괴와 화려한 스킬로 시원한 플레이 제공

5 QTE 입력으로 반격하며 짜릿한 조작감을 제공

### 캐릭터성 반영

죤고를 물리치러 가고 있지만 신나게 도쿄를 가로지름

→ 압도적인 실력과 여유로운 성격을 표현

일본의 디저트, 음식들을 장애물로 설정하여 고조 사토루의 능청스러움을 체험

화려한 스킬과 시원한 타격감으로 통쾌한 플레이 제공

### 죤고 보스전



- QTE로 긴장감 있는 타이밍 액션과 손맛 제공
- 장애물을 피하고 QTE를 성공하면 큰 데미지
- 반격 성공 시 강렬한 연출과 폭발적인 피드백

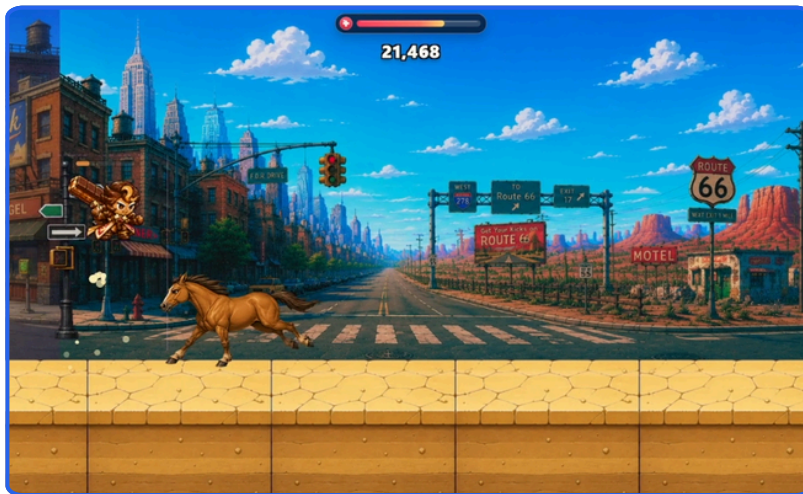
# 07 프로토타입 제작 (1) Twix 쿠키와 미국 횡단 레벨



마트 탈출



M&M 코인



66번 국도, 그랜드 캐니언



기차 보스전

## 캐릭터



### 트릭스 쿠키 EPIC

“두 배의 달콤함, 두 배의 파괴력!”

카라멜과 초콜릿이 완벽히 어우러진 전사 쿠키.  
거대한 트릭스 검 한 자루로 전장을 가르며,  
위기의 순간, 검을 둘로 나누어  
두 배 빠른 돌진을 선보인다.



돌격형

## 구현 핵심

M&M을 단순 장식이 아닌 수집 재화로 구현하여 브랜드 경험 강화

Twix를 쿠키 캐릭터로 기획하여 고유 액션과 스킬 표현

식품 콜라보를 스토리와 맵 진행 목표로 연결

기차 보스전을 통해 플레이어의 목표감과 내러티브 강화

## 콘셉트 포인트

마트를 탈출해 친구들을 구하기  
위해 모험을 떠나는 Twix 쿠키

## 주요 스킬

Twix를 대검으로 사용하고, 게이  
지를 모으면 Twix를 두 개로 쪼개  
서 장애물을 베어내며 돌진한다



# 08 프로토타입 제작 (2) 고조 사토루 쿠키와 도쿄 레벨



도쿄 외곽 / 디저트 장애물



도심지 / 영역전개 스킬



조고 보스전 / QTE



스테이지 클리어 연출

## 캐릭터



### 고조 사토루 쿠키 EPIC

“걱정 마, 난 최강이니까.”

무하한의 힘을 가진 최강의 주술사 쿠키.  
어떤 공격도 간단히 무효화하고  
압도적인 힘으로 전장을 지배한다.

돌격형

## 구현 핵심

압도적인 실력과 여유로운 성격을 맵 연출과 액션으로 표현

도쿄 거리와 일본 디저트 장애물로 능청스럽고 자유로운 분위기 연출

고조 사토루의 캐릭터성을 체감 할 수 있게 연출

QTE 반격 시스템으로 긴장감고 손맛 제공

## 콘셉트 포인트

마트를 탈출해 친구들을 구하기  
위해 모험을 떠나는 Twix 쿠키

## 주요 스킬

Twix를 대검으로 사용하고, 게이  
지를 모으면 Twix를 두 개로 쪼개  
서 장애물을 베어내며 돌진한다



## 09 프로토타입 제작 (3) 프로토타입 제작 결과



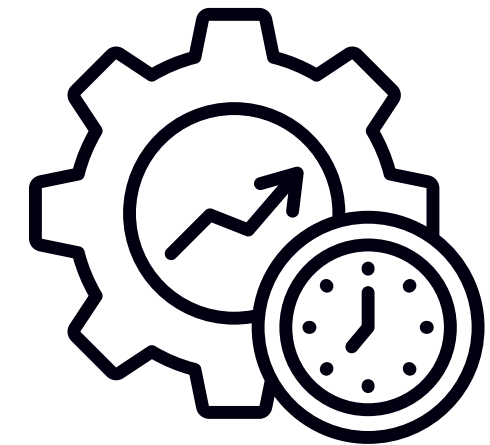
### 콘텐츠 아이디어 검증

제안한 콜라보 아이디어를 실제 러너 게임 구조에 적용해보며, 캐릭터·재화·맵·보스전의 연결성 확인  
콘텐츠 구조와 기획 방향성을 구체화



### 제안 설득력 강화

플레이 흐름, 연출, 레벨 구성, 보스전 구조를  
실제 화면으로 구현하여 제안서의 실현 가능성을  
직관적으로 전달



### 제작 효율성 확인

기획서를 프로토타입으로 전환하는 과정을 파악하여  
기획한 콘텐츠의 빠른 검증 방식의 가능성 확인

# 10 기대효과 해당 제안이 만드는 효과

## 북미 시장 기회



### 2026.04 뉴욕 타임스퀘어 'New York with CookieRun'

오픈 2일 차 누적 방문객 1만 명 돌파  
첫 주말,날개 상품 기준 1만 8000개 이상 판매

**북미 시장 쿠키런 팬덤의 구매·체험 수요 확인**

### 북미 애니 스트리밍 시장

ResearchAndMarkets 2025-2030 보고서

북미가 글로벌 애니 스트리밍 시장 매출의 38% 이상 차지

### 주술회전의 수요

Guinness World Records / Parrot Analytics

2023년 세계 최다 수요 애니였고, Gen Z 비중이 71.3%였던 MZ 친화 IP

### 애니 스트리밍 성장률

ResearchAndMarkets / GlobeNewswire

시장 규모 2024년 75억 달러 → 2030년 146.5억 달러 성장 예상

### 쿠키런 북미 반응

데브시스터즈 공식

쿠키런: 모험의 탑 출시 당일 미국·캐나다 등 주요 시장 앱스토어 인기 1위

북미에서 **쿠키런 IP, 애니 IP** 수요가 검증되어 있음. 따라서 고조 사토루 콜라보는, 북미 유저에게 익숙한 **애니 팬덤 문화와 쿠키런 IP의 매력을 결합**하여 전략적 선택이 될 수 있음

## 오프라인 상품 확대



### 2026.05 잠실 롯데월드 몰 'Cookie & More'

쿠키 디저트 총 1만 개 이상 판매, 준비 물량이 연일 조기 품절  
어린이날 하루에만 2200명 방문, 총 1만 8천여명 방문

**게임 IP가 식품과 전시, 체험형 공간으로 확장되는 흐름 확인**



제안한 콜라보 역시 게임 안에서 끝나는 것이 아니라, MARS 콜라보 스낵, 고조 사토루 테마 **디저트, 포토존, 체험형 부스, SNS 인증 이벤트**로 확장할 수 있음  
공간 규모에 따라 **짧은 미션형 부스와 몰입형 체험 부스**를 운영하여, 굿즈·사진·SNS 인증으로 연결해 참여와 확산을 유도 할 수 있음

# 감사합니다

**정재균**

게임 콘텐츠 기획자 포트폴리오

기획하고 제작하고 검증까지, 실행하는 기획자

**제작기간** 2026.05.19 – 2026.05.31

**E-mail** [kyun081130@gmail.com](mailto:kyun081130@gmail.com)

**Live Demo** [runde8.vercel.app](http://runde8.vercel.app)

**Portfolio Website** [jaekyun.dev](http://jaekyun.dev)

Live Demo



Portfolio Web

