

오본을 넘어, 세계로

쿠키런 콘텐츠 제안서

시장 문화의 관심을 콘텐츠로 연결한 국가 테마형 콜라보 제안

정재균

게임 콘텐츠 기획 포트폴리오

✉ kyun081130@gmail.com



**글로벌 시장과
문화 흐름 분석**

데이터로 발견하는 새로운 가능성



국가별 에피소드 기획

각 나라의 매력을 쿠키 이야기로



**프로토 타임으로
플레이 경험 구체화**

아이디어를 구현, 테스트

Live Demo



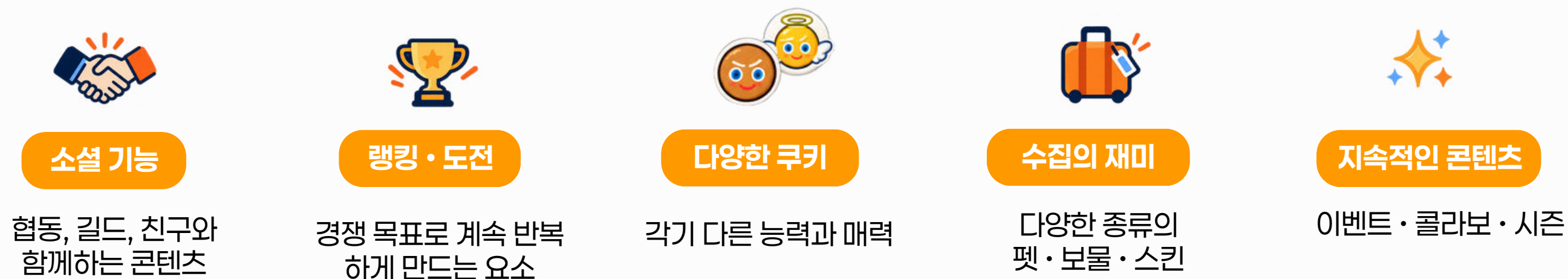
01 데스크 리서치 (1)

쿠키런 핵심 루프

게임 핵심 루프



간단한 조작, 누구나 즐길 수 있는 러닝 게임



02 데스크 리서치 (2) 쿠키런 기존 콜라보 사례

신규 유저 유입

리텐션/매출 상승

한정판매 FOMO

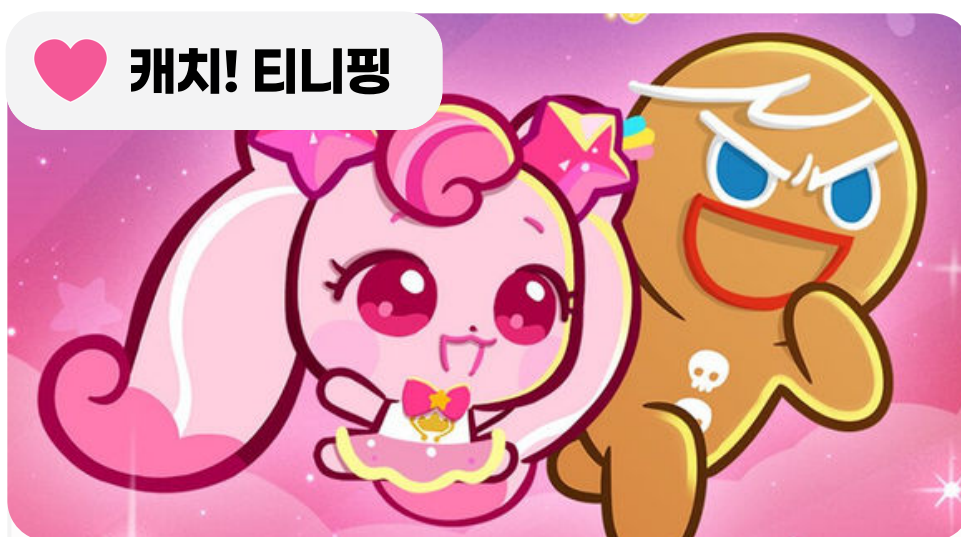
SNS 화제성

팬덤 확산



헬로키티

- 캐릭터, 펫, 보물, 전용 모드
- 브랜드 아이템과 이벤트 재화 구성



캐치! 티니핑

- 전용 러닝 모드
- 캐릭터별 능력 활용
- 여러 미니게임과 수집요소



파워퍼프걸

- 캐릭터별 액션
- 악당 체포 스테이지
- 스토리와 이벤트 결합

NOW - 콜라보 설계 패턴

기존 콜라보는 IP의 특징을 캐릭터·능력·스테이지로
번역해 '플레이하는 IP'를 만들고 있다



NEXT - 플레이 경험의 범위를 넓힌다

기존 콜라보의 강점은 유지
캐릭터뿐 아니라 '장소와 문화'를 러닝 경험 전체로 확장

03 데스크 리서치 (3) 글로벌 시장 분석 : 북미

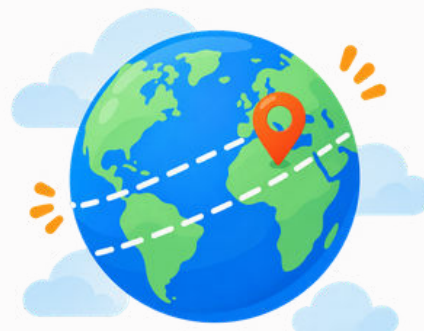
해외 매출 성장



+59%

2025년 전체 게임 해외 매출
전년 대비

해외 비중



72%

2025년 전체 게임 매출
해외 비중

뉴욕 팝업 현장 반응



2일 차 누적 방문수

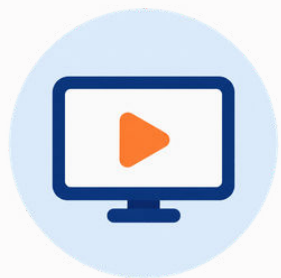
1만 명

첫 주말 상품 판매량

1만 8천개+

해외 매출 비중 확대와 해외 팬층이 두터워지는 것을 확인, 글로벌 팬을 겨냥한 새로운 콘텐츠를 고려할 이유를 확인

04 데스크 리서치 (4) 글로벌 문화 트렌드 분석



50%+

애니메이션 시청 경험
Netflix 글로벌 회원



3배

애니 시청량 증가
최근 5년



10명 중 3명

애니 콜라보 게임을 즐김
애니 시청자

팬 활동 사례

- 주술회전은 TikTok 트렌드 대상 2025 수상 사례가 있음
- 팬은 작품을 보고 끝내지 않고, 미디어로 재창작과 공유로 확장
- 이 관심은 애니 캐릭터를 직접 체험하고 싶은 경험으로 이어짐

**애니메이션은 보는 것을 넘어
다른 매체에서 다시 즐기는 문화**

콘텐츠 기회

글로벌 시청 확대와 팬 활동의 연결은 애니 IP를
콘텐츠로 고려 가능, 인기 캐릭터를 게임 경험으로 연결



05 콘텐츠 제안 (1) 콘텐츠 방향 설정

01 단일 IP 이벤트 특정 캐릭터·능력 집중

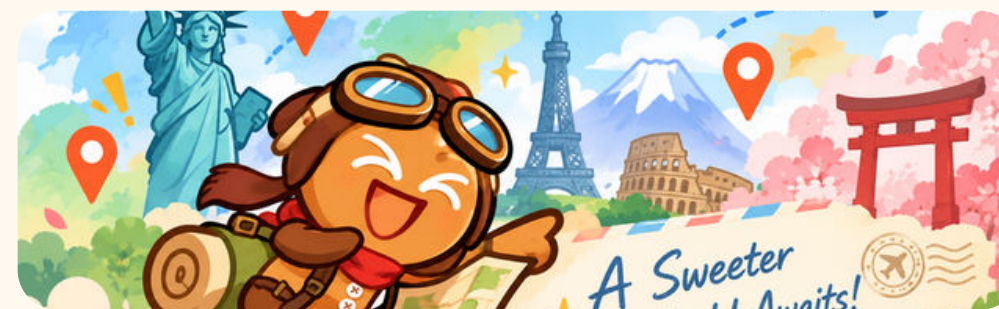


02 국가별 배경 교체 지역 분위기 전달



03 국가 테마형 에피소드 소재·지역·출발 이유·결말을 연결

핵심 방향



핵심 방향의 콘텐츠 흐름



알아보는 재미

익숙한 식품·캐릭터·지역의 재해석



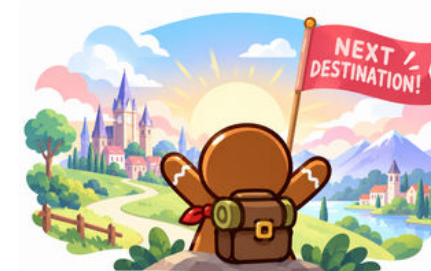
직접 체험하는 재미

캐릭터의 대표 능력, 제품의 특징 체험



클리어하는 재미

스토리의 결말을 목표로 제공



06 콘텐츠 제안 (2) 콜라보 소재 선정

미국편 : TWIX · M&M'S (MARS)



- ✓ 북미에서 인기있는 MARS 제품과 접점
- ✓ 쿠키런의 디저트 이미지와 자연스럽게 맞춤
- ✓ 오프라인 구매 수집 경험으로 연결 가능
- ✓ M&M'S는 수집 오브젝트로 활용
- ✓ TWIX의 '두 개' 라는 특징을 검 분리 액션으로 해석

핵심 : 제품의 형태를 캐릭터 행동으로 해석

일본편 : 주술회전



- ✓ 활발한 글로벌 애니 소비와 팬 활동으로 콜라보 적합성
- ✓ 이미 형성된 팬덤을 유입 시키기 유리
- ✓ 실존 인물보다 리스크가 적고 통제가 쉬움
- ✓ 대표 능력과 대결 구도를 플레이 소재로 선택
- ✓ 영역전개, 보스전으로 경험 구성

핵심 : 팬들에게 인기 있는 대표 능력과 보스전으로 해석

07 콘텐츠 세부 기획 (1)

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!

08 콘텐츠 세부 기획(2)

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

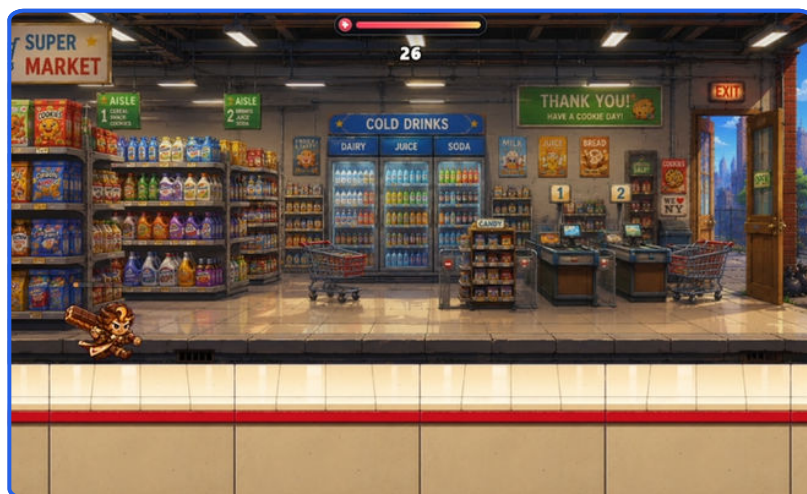
화려한 스킬과 시원한 타격감으로 통쾌한 플레이 제공

죤고 보스전

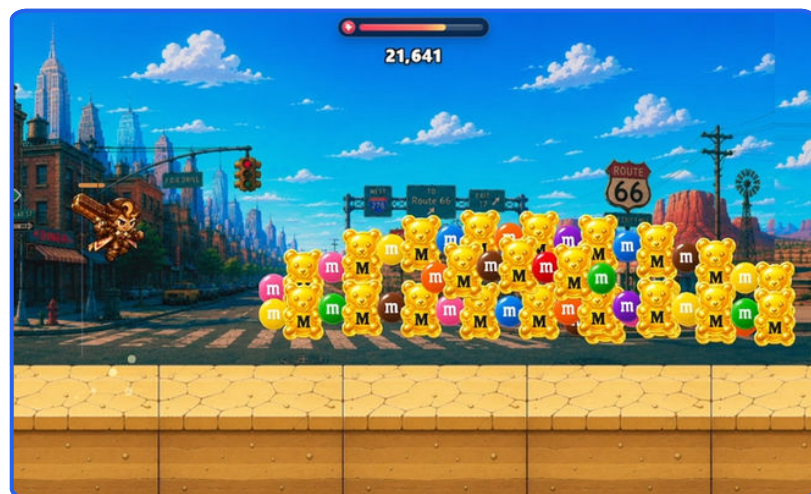


- QTE로 긴장감 있는 타이밍 액션과 손맛 제공
- 장애물을 피하고 QTE를 성공하면 큰 데미지
- 반격 성공 시 강렬한 연출과 폭발적인 피드백

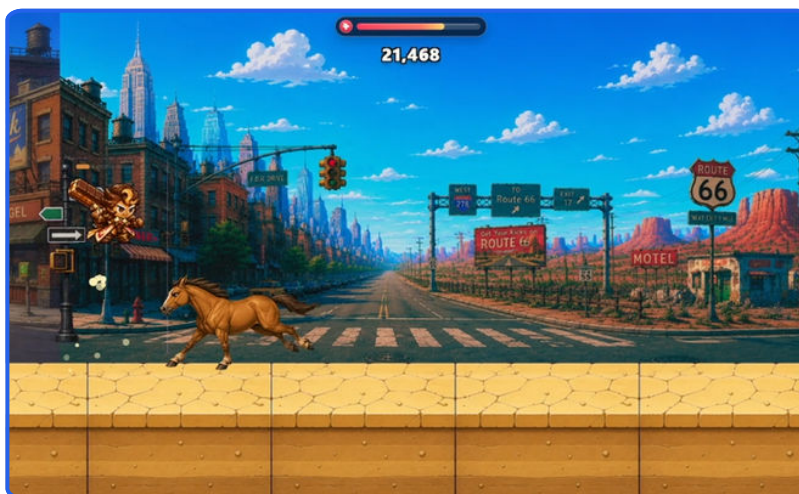
09 프로토타입 제작 (1) Twix 쿠키와 미국 횡단 레벨



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 감 한 자루로 전장을 가르며, 위기의 순간, 감을 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, 게이지를 모으면 Twix를 두 개로 쪼개서 장애물을 베어내며 돌진한다

10 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 긴장감과 손맛 제공

콘셉트 포인트

도쿄에서 조고와 전투를 콘셉트로
이벤트 맵 제작, 어떤 상황에서든지
여유로운 사토루를 직접 체험

주요 스킬

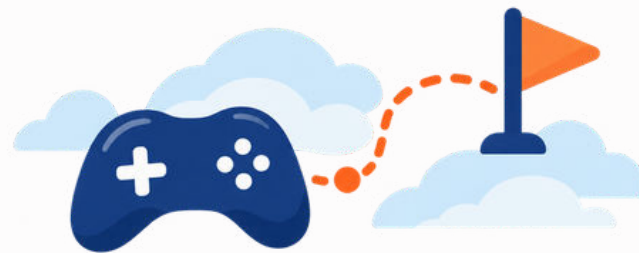
고조 사토루의 영역전개를 스킬로
사용 장애물 파괴와 시원한 플레이

11 마무리 콘텐츠 기대 효과



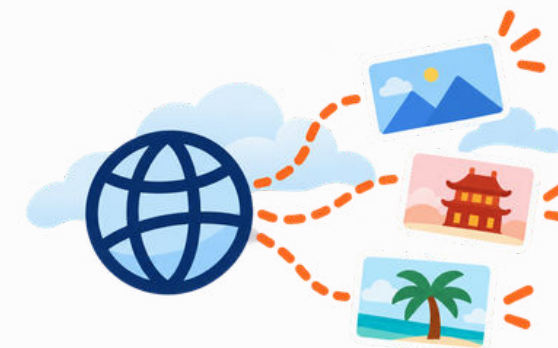
신규·복귀 유저 관심 확대

외부 IP와 문화 트렌드를 활용해 기존 쿠키런 유저뿐 아니라 해당 브랜드·작품 팬에게 새로운 진입 계기 제공



콘텐츠 참여·몰입 확대

캐릭터 획득을 넘어 지역 이동·능력 체험·보스전·결말까지 이어지는 에피소드로 지속적인 플레이 목표 제공



지속적인 콘텐츠 확장성 확보

국가별로 새로운 지역·IP·문화·플레이를 적용해 시기와 트렌드에 맞는 후속 에피소드 제작 가능

감사합니다

정재균

게임 콘텐츠 기획자 포트폴리오

E-mail kyun081130@gmail.com

Live Demo rundev8.vercel.app

Portfolio Website jaekyun.dev

Live Demo



Portfolio Web

