

ONLYCAT

시스템플로우 설계 기획서(컨셉안)

전재형
seth930910@gmail.com

01



서비스 정의

02



벤치마킹 레퍼런스

03



플로우차트

04



스토리보드

05



히스토리

06



일정 대시보드

1
2
3
4

ITEM	DETAIL
서비스	<ul style="list-style-type: none">- 가볍게 진행할 수 있는 텔레그램 기반의 게임으로 진행- 해당 게임을 통한 기여도 측정을 통해 랜덤박스 보상지급
기획배경	<ul style="list-style-type: none">-- 텔레그램 기반의 챗굴(커뮤니티 + 게임)- 인게임 경험치, 획득포인트, 홈페이지 랜덤보상 이벤트 구현
기획목적	<p>디스코드 XP > 텔레그램 버전으로 구현</p> <ul style="list-style-type: none">- 이를 통한 다양한 사용자 활성화 기반의 제품 구현
주요기능	<ul style="list-style-type: none">- Web3 펫 키우기- 타이밍 보상(Game Point, GiftBox)- PvP 배틀을 통한 수수료(Net fee) 창출



브라우저

- 게임 활동내역을 비교하고 적절한 기여도 보상 제공
- 웹브라우저 특성 : 사용자계정/메신저/게임활동 연동
- 벤치마킹 : Overtake.world
- 차용한 방식 : 퀘스트, 소셜연동, 공동구매 기프트



텔레그램

- BOT을 통해 다양한 채널에 소셜 인프라 확장 가능
- 메신저 특성 : 동적데이터 수집가능, API 허브연동
- 벤치마킹 : Krypto Hamster, CATIZEN
- 차용한 방식 : Referral, 무설치플레이, web3지갑생성



게임

- 펫 키우기 & TYCOON 장르
- 키우기 장르 + 랜덤박스 키트를 구성
- 벤치마킹 : Krypto Hamster, CATIZEN
- 차용한 방식 :



THANK YOU

