PARRY × СТАРОСТАТ // ECOSYSTEM VER. 2.0 // SUPERAPP

EDTECH_ECOSYSTEM

● УМНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ГРУППОЙ + PVP-БАТТЛЕР

Единая платформа студенческой жизни и дуэлей

Связываем реальную посещаемость, расписание пар и соревновательный геймплей 1v1 внутри одного Telegram Mini App.

МОДЕЛЬ ПРОДУКТА
SaaS + Real-Life Game

ПРИВЛЕЧЕНИЕ (CAC)
0 ₽ (через старост)

СИНХРОНИЗАЦИЯ ДАННЫХ
Единый Supabase бэкенд

ECOSYSTEM [ONLINE]

// 01_CURRENT_SYSTEM_FLAWS

STATUS: UNPLAYABLE

Образовательный софт сломан

[FLAW_01]

Нулевой азарт

Обычный квиз — это опросник с таймером. В нём нет духа соперничества и реакции.

РЕЗУЛЬТАТ: ЗАКРЫВАЮТ ЧЕРЕЗ МИНУТУ

[FLAW_02]

Провал удержания

Зубрить билеты в одиночку душно. Студент откладывает повторение до последней ночи.

РЕЗУЛЬТАТ: ПАНИКА НА СЕССИИ

[FLAW_03]

Слишком тяжело

Мобильные игры требуют скачать гигабайт данных и пройти регистрацию из 10 полей.

РЕЗУЛЬТАТ: ОТСЕВ ДО СТАРТА 80%

// 02_CORE_ECOSYSTEM

SUPERAPP ARCHITECTURE

Симбиоз пользы и азарта: Два контура

КОНТУР 1

Старостат (Утилита)

Автоматизация учета посещаемости, дедлайны по лабораторным и расписание пар в один клик.

ФУНКЦИЯ: Поставляет активных студентов и пулы вопросов

СИНЕРГИЯ

КОНТУР 2

PARRY (PvP Геймплей)

Быстрые дуэли 1v1 с механикой парирования аргументов. Вопросы подтягиваются по текущей паре.

ФУНКЦИЯ: Мотивация и ежедневное возвращение (Retention)

// 03_GAMEPLAY_LOOP

SPEED-BASED
REACTION

Механика «Интеллектуального пинг-понга»

PHASE 01

Подача вопроса

Общий вопрос на двоих. Кто ответил первым и верно — запускает снаряд «Аргумент».

```
BASE_DMG: 15 HP
```

PHASE 02

Окно парирования

Снаряд летит 3 секунды. У второго игрока выскакивает стресс-блиц «Правда / Ложь».

```
TIME_WINDOW: 3.0 SEC
```

PHASE 03

Контратака

Успешный блиц разворачивает снаряд назад. Урон x2, таймер сокращен.

```
RETURN_DMG: 30-60 HP
```

// 04_IDENTITY_AND_SOCIAL

MODULAR SVG ENGINE

Векторный кастомайзер персонажа

Студенческий сеттинг

Худи, очки, синяки под глазами от бессонной ночи. Персонаж выглядит живым и постироничным.

Вес профиля < 100B

Конфиг куклы хранится в микро-JSON строке. Никаких тяжелых текстур и ожидания загрузки.

Рейтинг в группе

Таблица лидеров внутри беседы. Каждый хочет доказать одногруппникам, что шарит лучше.

// 05_REAL_LIFE_GAMIFICATION

ATTENDANCE = BUFFS

Как рутина превращается в игровой ресурс

[МОСТ_01]

Энергия за посещаемость

Староста отметил на паре — персонаж получает бонусные очки парирования. Пропустил — дебафф «Недосып».

[МОСТ_02]

Матчи по расписанию

Идет пара по базам данных — арена автоматически выдает вопросы по базам данных из плана старосты.

[МОСТ_03]

Турнир пятиминутки

В конце пары староста запускает блиц-турнир на 3 раунда вместо скучной бумажной летучки.

// 07_PROJECT_ROADMAP

PHASE EXECUTION

Дорожная карта интеграции платформы

ЭТАП 1 • MVP

Связка базы и 1v1 дуэлей

Единый бот Telegram, учёт посещаемости старостой, дуэльный режим PARRY и кастомизация.

ЭТАП 2 • СКОРО

Панель преподавателя

Загрузка вопросов по предметам, автогенерация блицев и аналитика слабых тем группы.

ЭТАП 3 • БУДУЩЕЕ

Кооп «Рейд на сессию»

Командный бой всей группы против босса-экзаменатора с привязкой к реальным баллам.

ACCELERATOR PITCH READY // GAME ARTYOL 2026

TARGET: SEED ROUND

Готовый к запуску проект вместо абстрактных концептов

Vertical Slice

Работающий боевой цикл 1v1, который жюри может протестировать прямо сейчас.

Виральный рост

Естественный шеринг вызовов в студенческих беседах и каналах.

Масштаб

Легко адаптируется под любой университет, предмет или школьную олимпиаду.

PARRY | Платформа образовательных дуэлей

[СВЯЗЬ С КОМАНДОЙ ОТКРЫТА]