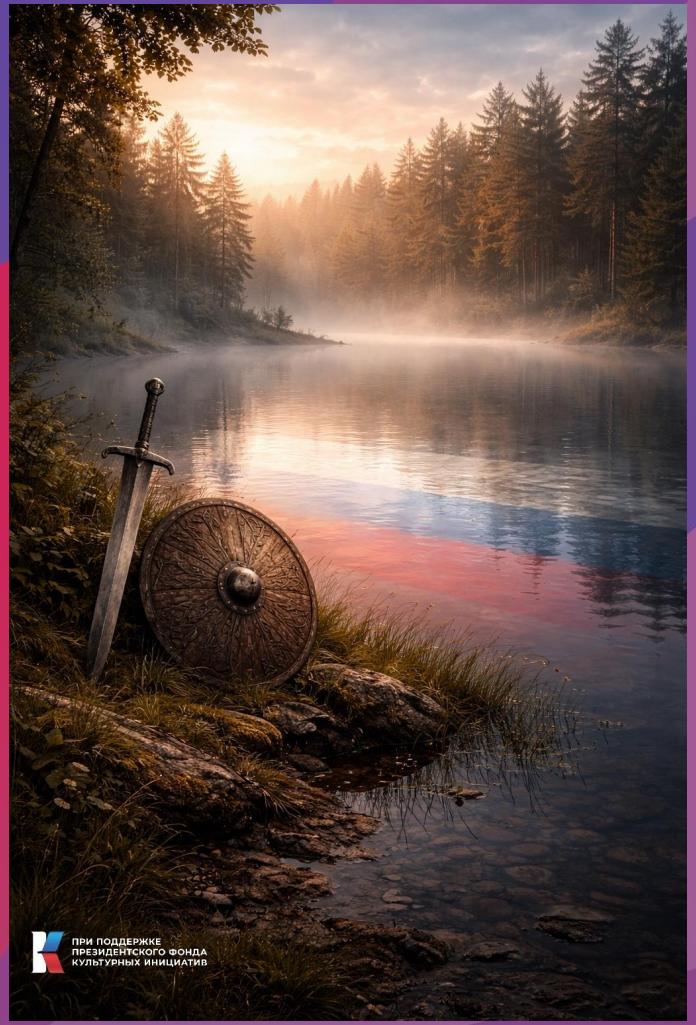
ИДЕИ РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС-PR

Отчёт об оценке проведения традиционных духовно-нравственных ценностей в проекте виртуальный сказочник НейроБаюн



Точки приложения силы в развитии культуры как средства коммуникации



ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

БАЗОВАЯ МОДЕЛЬ КОММУНИКАЦИОННО-ЦЕННОСТНОЙ ВОРОНКИ

ЛИЧНАЯ СИСТЕМА ЦЕННОСТЕЙ

Семья, друзья, знакомые, различные каналы и средства коммуникации сформировали (и продолжают изменять) систему личных ценностей каждого человека. При этом ценностные приоритеты индивидуума могут в разной степени совпадать\ не совпадать с ценностями, обозначенными в Указе Президента РФ.

ПРОЧНОСТЬ СВЯЗИ ЦЕННОСТЕЙ С РОССИЕЙ

Разделяя ту или иную ценность, человек может в разной степени соглашаться и не соглашаться с тем, что Россия является страной, в которой эта ценность является общепринятой и, тем более, отстаиваемой.

ПРИОРИТЕТНОСТЬ СВЯЗИ ЦЕННОСТИ С РОССИЕЙ В СРАВНЕНИИ С…

Признавая то, что ценность является общепринятой в России, человек может быть уверен в том, что в какой-либо иной стране данная (возможно весьма важная для индивидуума) ценность разделяется и\или отстаивается на более высоком уровне.

ОТНОШЕНИЕ К РОССИИ / ГОТОВНОСТЬ ДЕЙСТВОВАТЬ

Сравнение личной системы ценностей с субъективно воспринимаемой общепринятой в России формирует определенное отношение и, как следствие, предпосылки к действию / бездействию

ЗАПРОС НА ДЕЙСТВИЕ

Запрос на действие, в число определяющих факторов для которого входит отношение к России, может быть самым разным: от призыва в армию до предложения от работодателя об эмиграции. Большинство проектов в области культуры и креативных индустрий запросы на действие не инициирует.

ДЕЙСТВИЕ

иные факторы

При любом запросе (триггере) на действие, на принятие решения оказывает влияние множество факторов. Отношение к России будет одним из них. Большинство проектов в области культуры и креативных индустрий весь спектр данных факторов не охватывает.

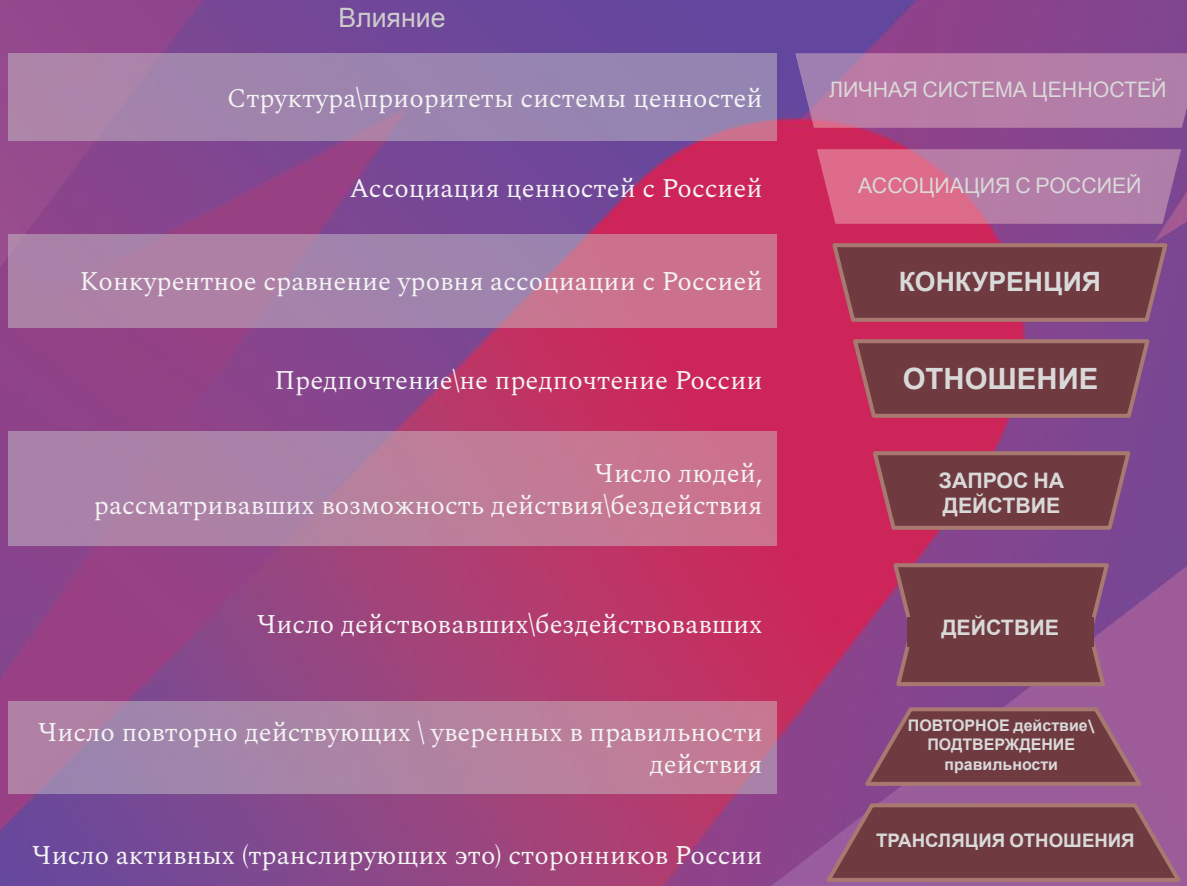
ПОВТОРНОЕ действие / ПОДТВЕРЖДЕНИЕ правильности

При любом решении человек ищет подтверждение правильности выбора. То есть борьба за отношение к России не прекращается никогда. Твердость позиции во многом зависит от того, подтверждается выбор или нет.

ТРАНСЛЯЦИЯ ОТНОШЕНИЯ

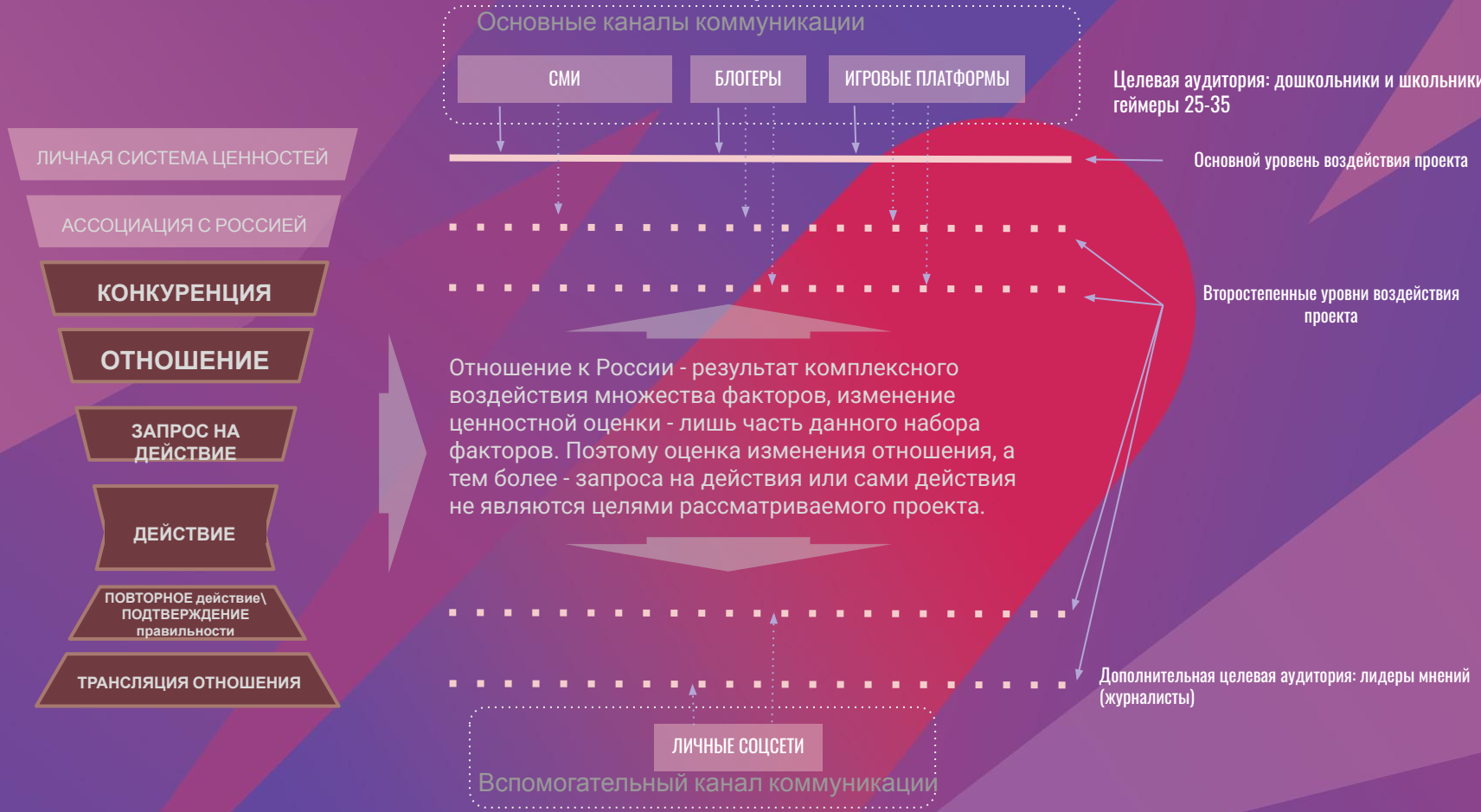
Одним из самых важных моментов является не только личный выбор, но и активность трансляции своей позиции для окружающих. В данном случае мы можем иметь ситуацию трансляции ценностей даже акторами, не разделяющими эти ценности

ОБЩИЕ МЕТРИКИ ДЛЯ ПОВЕДЕНЧЕСКОЙ ВОРОНКИ



ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

НЕЙРОБАЮН
МОДЕЛЬ ИНФОРМАЦИОННОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ



НЕЙРОБАЮН. МЕТРИКИ

Подготовка проекта

Оценка игры

- Big idea\сверхзадача
  - Связь с ценностями\Россией
- **Создатели, сценарий и персонажи как носители ценностей**
  - **Глубинные интервью**
  - **Контент-анализ**
  - **Оценка профиля**

Оценка продвижения

- MR
  - Число\уровень СМИ в базе
  - Число единиц контента
- Блогеры
  - Число\уровень блогеров в базе
  - Число активаций
- Steam \ VK play
  - Число активаций на трафик и вовлечение

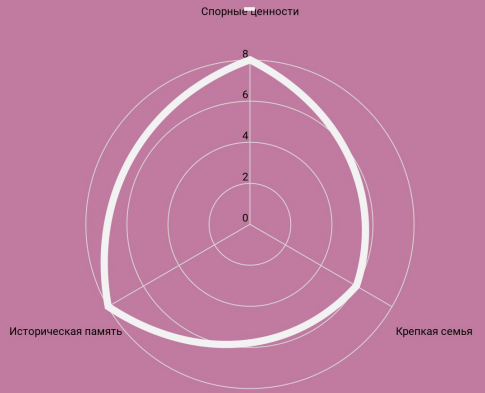
Воздействие и реакции

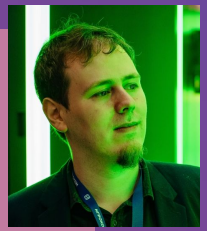
- Оценка пресс-релизов, трейлеров, игры (в целом, героев, сценария) при альфа-тестировании с точки зрения понимания\принятия проводимых ценностей и связи с Россией
  - СМИ
    - Реакция на релиз\переговоры (переписка, аудио)
    - Контент-анализ публикаций
      - негатив\позитив\нейтраль
      - ценности
    - Число публикаций, охват
  - Блогерами
    - Реакция на предложение об А-тесте\переговоры (переписка, аудио)
    - Контент-анализ постов\иного контента
      - негатив\позитив\нейтраль
      - ценности
    - Число постов\иных материалов, охват
  - Игроками
    - Контент-анализ реакций
      - негатив\позитив\нейтраль
      - ценности
    - ER публикаций в СМИ, блогерского контента, аккаунтов на Steam и VK play
    - Тест: оценка эмоций в ценностно окрашенных моментах
- Оценка доли в канале коммуникаций
  - Доля\окрашенность явно российских игр в периоде и доля Нейробаюна
    - На рынке в целом (по числу игр и ???)
    - в СМИ (абсолют, SOV, охват, эмоц. окрашенность)
    - в блогосфере (абсолют, SOV, охват, ER, эмоц. окрашенность)
    - на игровых платформах (абсолют, SOV, охват, эмоц. окрашенность)

ЛИЧНАЯ СИСТЕМА ЦЕННОСТЕЙ

Авторы проекта. Транслируемые смыслы

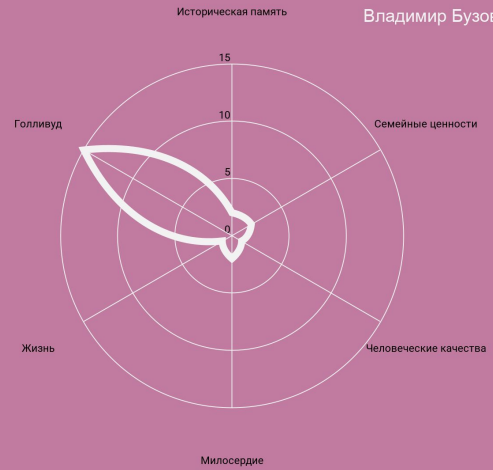
Иван Клёнов, руководитель проекта







Владимир Бузов, арт-директор



В основе анализа ценностного профиля создателей игры - руководителя проекта Ивана Клёнова и арт-директора игры Владимира Бузова - лежит контент-анализ постов, опубликованных в ВК в 2022-2026 гг.

Анализ показал. что требуемая ценность - “Крепкая семья” - органична для оцениваемых:

- Иван Клёнов - отец двоих детей и не скрывает любви к семье.
- Владимир Бузов - тоже отец и муж.

Историческая память как ценность также органична для обоих, но для Владимира имеет вторичное значение.

При этом, в профиле ценностей есть достаточно спорные: считывается критическое отношение к СВО (изменившееся с течением времени на более осознанное), большое влияние западного кинематографа. Однако, также заметно положительное изменение отношения по мере работы над проектом “Нейробаюн”.

ИДЕИ РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

Игровой “скелет” и ценности

Визуализация
- строения
- оружие
- герои

Механики
- украл - проиграл
- иное - в разработке

Диалоги
- ИИ - ограничения
- литературная обработка

Ценности, заявленные в проекте
- Взаимопомощь и взаимоуважение
- Крепкая семья
- Патриотизм
- Справедливость
- Историческая память

Фабула
- сюжеты по мотивам древнерусских былин, сказаний, сказок

Герои
- классическое имя
- стилизованное, но понятное обращение в диалогах
- семья - в разработке

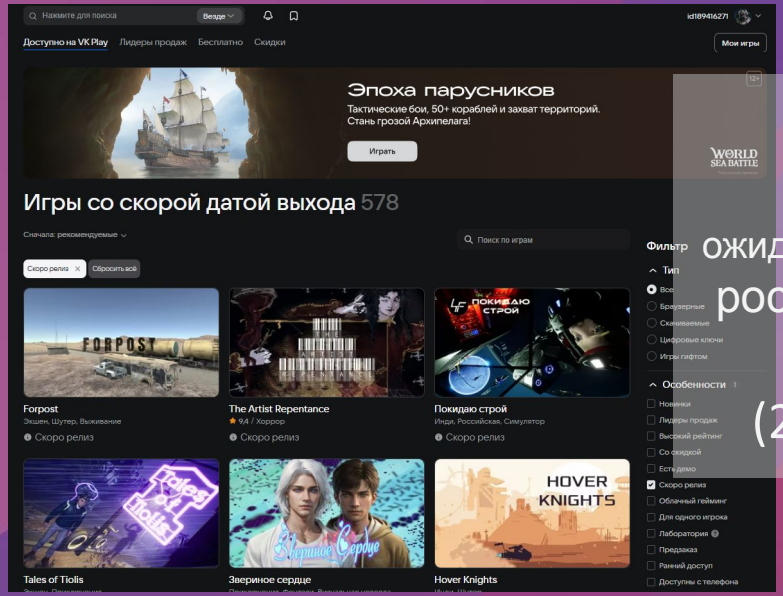
Музыка
- ???

Ценностное наполнение игр, готовящихся к релизу
- Сказка связана с Историей неявной для многих цепью ассоциаций: Сказка - Быль - История - Россия
- С точки зрения визуализации команда проекта достоверно прорабатывает визуальные элементы (здания, оружие, одежду)
- Проработка логических ходов сюжета (Механик) и диалогов пока затрагивает только ценности Справедливость, Взаимопомощь и взаимоуважение.
- Патриотизм и Крепкая семья пока не проводятся в игре в законченном виде.

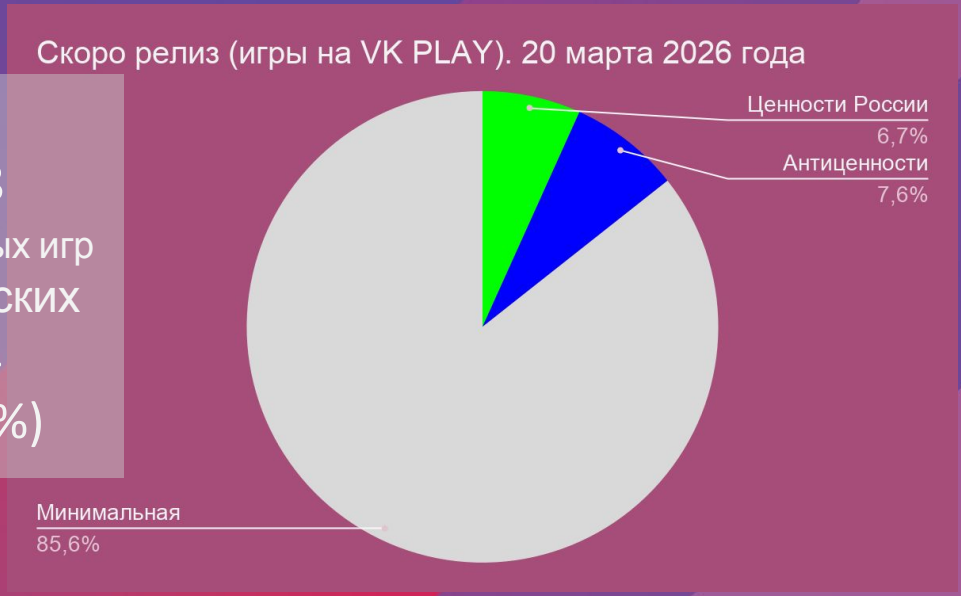
ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

VK PLAY. СКОРО РЕЛИЗ



Из 578 ожидаемых игр российских 124 (21,5%)



VK Play — игровая платформа от российского холдинга ВКонтакте, которая объединяет магазин игр, облачный гейминг, стриминговый сервис и другие функции.
Для анализа мы использовали список игр, которые планируются к выводу на рынок (“релизу”) на данной платформе.
На 20 марта 2026 года таких игр было 578.
Экспертный анализ проводился на основе описаний, которые дают разработчики игр на страницах платформы VK play (у каждой такой анонсируемый игры создается своя страница с описанием, публикациями в СМИ, список системных требований и т.д.).

VK PLAY. Транслируемые ценности





Ценностное наполнение игр, готовящихся к релизу

- Наиболее распространенная ценность (в большинстве случаев - в продуктах российских студий) - “Историческая правда и преемственность поколений”). Наиболее распространены игры на основе былинно-сказочного материала и событий советского периода.
- Второй по распространенности основой для игровых сценариев является русская сказка и фольклорные материалы.
- Постепенно появляются игры для молодых людей, вышедших из подросткового возраста, проводящих ценность “Крепкая семья” и “Патриотизм”.
- Распространенные симуляторы пекарен, заводов и т.д., содержащие ценность “Созидательный труд”, как правило к нашей стране не привязаны, но единичные случаи начали встречаться.

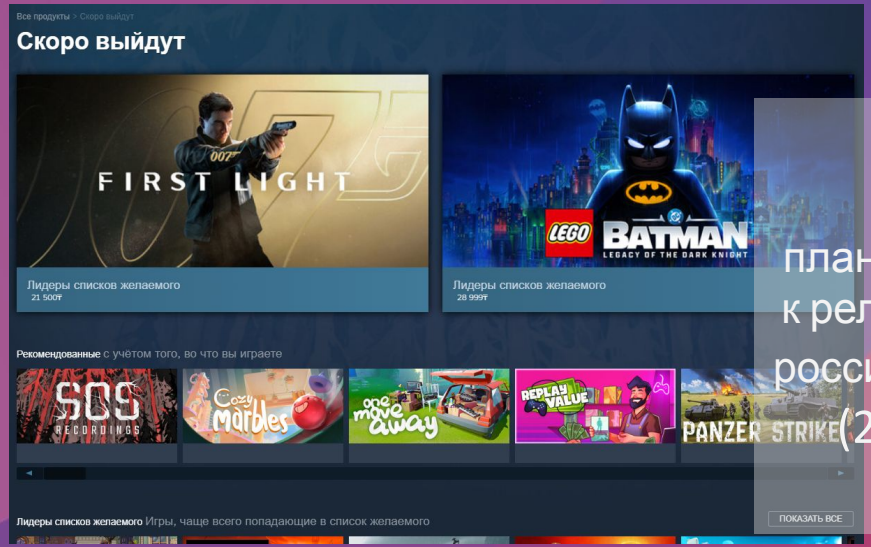
Антиценностное наполнение игр, готовящихся к релизу

- Наибольшее распространение получили игры с введением в депрессивное состояние.
- На втором месте - продукты с упором на обогащение (антипод ценности, предполагающей приоритет духовного над материальным)
- Игры, предполагающие исторический контекст, часто содержат искажающие реальную историческую фактуру реальность. При этом, мы отметили лишь те игры, в которых целью искажения было нанесение урона России.
- Также прямым уроном можно назвать игры с насаждением негативных ассоциаций с нашей страной, а также прививанием образа врага (“воюй против [России].

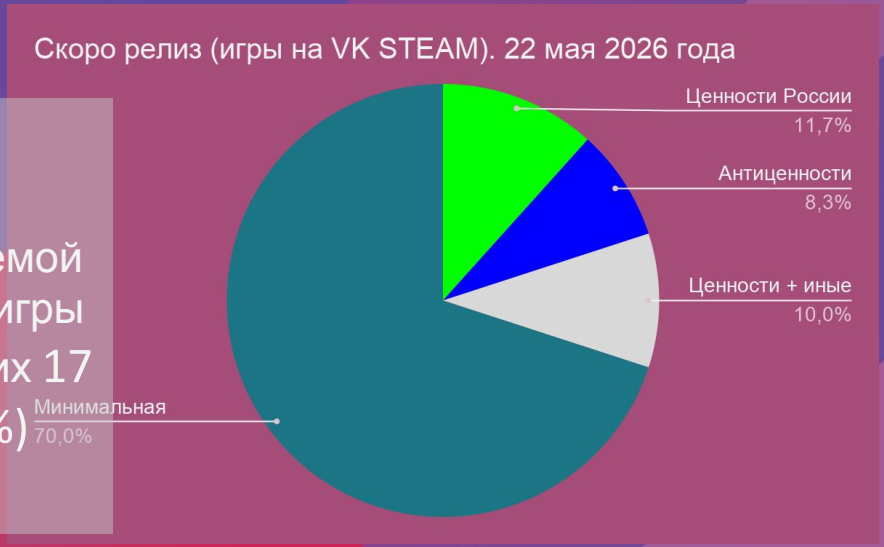
ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

STEAM. СКОРО ВЫЙДУТ



Из 61 планируемой к релизу игры российских 17 (27,8%)



Steam — онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ, разработанный компанией Valve Corporation (США).

Для анализа мы использовали список игр, которые “скоро выйдут” на рынок на данной платформе.

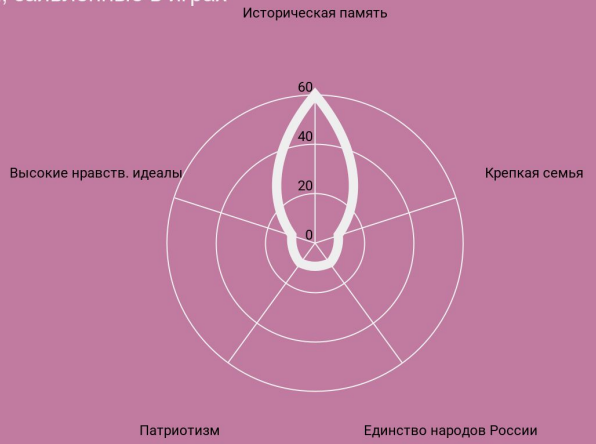
Особенности сервиса - динамически обновляемый список планируемых новинок (то есть пользователь, в отличие от VK Play, не видит всего списка сразу. Тремя итерациями, с помощью ИИ DeepSeeker был составлен список, а экспертно и при помощи ИИ Алиса компании Яндекс был проведен ценностной анализ описаний планируемых в релизу игр. Всего исследовано описание 61 игры.

ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

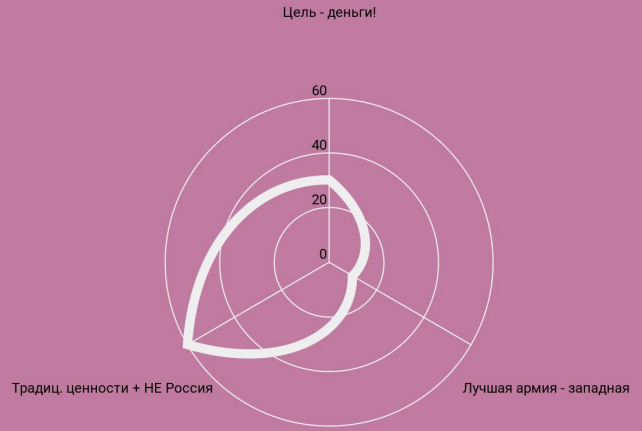
ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

STEAM. Транслируемые ценности

Ценности, заявленные в играх



Антиценности и традиционные ценности в привязке НЕ к России



Ценностное наполнение игр, готовящихся к релизу

- Второй по распространенности основой для игровых сценариев является русская история в ключевые переломные моменты: смута, рубеж XIX-XX веков, Великая Отечественная война и СВО.
- Выделяется игра «Куинджи 93» о волонтёре в Мариуполе. Это - первая в рамках мониторинга игра, посвященная СВО (пусть и не в боевой части, а в гуманитарной).
- Действия американской команды STEAM на российском рынке осторожны, в анонсах практически отсутствуют провокационные игры, предполагающие Россию в качестве врага. Однако, для полноценного анализа необходимо знакомиться с самими играми, в которых скрыты нативные элементы влияния (предмет для отдельного исследования).

Антиценностное наполнение игр, готовящихся к релизу

- Наибольшее распространение получили игры с проведением вполне традиционных для России ценностей, однако без страновой привязки или в в привязке к США, Великобритании и, даже, Японии. В рамках исследования такими ценностями являлись:
  - Преобладание духовного над материальным
  - Крепкая семья
  - Высокие нравственные идеалы
- На втором месте - продукты с упором на обогащение (антипод ценности, предполагающей приоритет духовного над материальным)
- Кроме того, в явном виде продвигается “передовое” вооружение западного типа.

ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

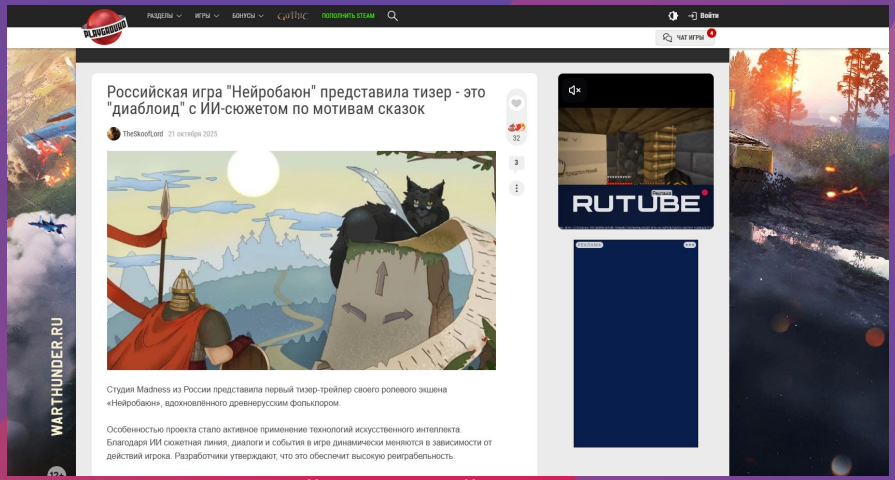
ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

PR-кампания: реакция СМИ и публикации

Охват публикаций 540 352*
Количество публикаций 72

Тип площадки	Число публикаций
Telegram-каналы/посты	25
Сообщества ВКонтакте / VK Video	20
Веб-сайты (СМИ, спец. ресурсы)	14
YouTube (видео и Shorts)	4
Прочее (Одноклассники, ЖЖ и т.д.)	9





Реакция площадок и редакций («Теплый прием»)

Мейнстримные и отраслевые издания встретили анонс с большим интересом.
Ключевые оценки:
Заинтересованность: редакции проявляют личную вовлеченность, а не просто публикуют пресс-релиз.

- «Доброго дня, добавлю в список, спасибо!» — Игромания.
- «Заберем!» — VGTimes.
- «Да хорошо. Дадим завтра. Спасибо» — VK Play.
- «Чуть погодя сделаю пост» — GSTV.

Основной нарратив: «Российские разработчики создают инновационный, технологичный продукт с национальным колоритом при поддержке государства». Тон — авансирующий доверие.

***29 июня 2026 года данные по публикациям в СМИ были обновлены: суммарный охват составил 506 883. В результате анализа пула из 48 источников с суммарным охватом 824 млн контактов/мес. установлено, что сегмент «Российские игры» формирует 22.65% всего игрового контента в пуле (≈186.6 млн контактов/мес.). Игра «Нейробаюн» с охватом 506 883 контакта/мес. занимает 0.062% от всего пула и 0.272% от информационного поля российских игр. Это соответствует уровню заметного инди-проекта с органическим информационным присутствием, без значительных рекламных бюджетов.**

ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

PR-кампания: реакция сообщества



Реакция сообщества («Скептический интерес»)

В отличие от площадок, аудитория фокусируется не на идее, а на рисках реализации. Выделяются три ключевые группы мнений:

Группа 1: Осторожный оптимизм (~27% — positive/very positive)
Аудитория поддерживает начинание, отмечает отдельные детали и готова следить за проектом.

- «Славянские игры сейчас прям на взлет пошли.... а котик милый, такое купим))» (ixbt.games)
- «Молодцы!!!» (Новости Карелии)
- «Прикольно, главное не забудьте что не у всех есть возможность говорить, и что нейросетка по-русски понимала)» (Пикабу)

Группа 2: Технический и концептуальный скепсис (~6% — negative/very negative)
Это ядро критики. Сомнения вызывают не идея, а способность команды ее реализовать на должном уровне. Основные тезисы:

- Отсутствие геймплея: «Киллер-фича: голосовой чат. Ни одного геймплейного ролика. Релиз через год. Что же здесь может пойти не так?» (DTF, Александр Вашкевич)
- Сырость концепции: «Честно? Концептуально шляпа какая-то... Не вижу как это должно работать, чтобы было интересно.» (DTF, Black Evangel)
- Риск недоделки: «Очередное мечтание от домашнего разработчика, которое дальше заставки не пойдет. А то, что пойдет будет в сотни раз отличаться от заявленного.» (Пикабу, 0beR)
- Имиджевые риски: «НейроБлююн?», «Прочитал логотип как НейроблюИ. Живите теперь с этим.» (DTF, damage control; Пикабу, bougaev). Название вызывает нежелательные ассоциации у части аудитории.
- Сомнения в экспертизе: «Игра рпг с нейронкой и тп и релиз осенью 2026… ага, щаз. Сразу видно или гонкам или опыта в разработке игр ноль. Короче проходняк очередной, факт.» (DTF, Dead Silence)

Группа 3: Троллинг и «диванная критика»
Стандартная реакция части аудитории на любой российский проект, часто связанная с фактом господдержки.

- «в 2023 году GEM Capital основала фонд для поддержки стартапов в этой области. Что бы делать много говна, надо много денег.» (Playground.ru)
- «Славянский это шо бы с государства полутать? Широкий охват не нужен?» (DTF, Zyxsch)

ИДЕИ & РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

Выводы на основе проведенной оценки

Исходные данные

- При подаче заявки были указано пять традиционных духовно-нравственных ценностей (см. Указ Президента РФ #809): Взаимопомощь и взаимоуважение; Крепкая семья; Патриотизм; Справедливость; Историческая память

Подготовка проекта

- Личный ценностной профиль

  Анализ показал. ценности - Крепкая семья, Историческая память - более или менее органична для оцениваемых (руководитель и арт-директор проекта), как ценность также органична для обоих, но дл Владимира имеет вторичное значение.

Реализация проекта

- Для оценки процесса реализации проекта командой агентства Идеи&Решения был разработан смысловой “скелет” игры, предполагающий проведение ценностей:
  - фабула
  - визуализация
  - механики
  - диалоги
  - герои.
- Анализ состояния игры на начало марта 2026 года показал:
  - Сказка связана с Историей неявной для многих цепью ассоциаций: Сказка - Быль - История - Россия
  - С точки зрения визуализации команда проекта достоверно прорабатывает визуальные элементы (здания, оружие, одежду)
  - Проработка логических ходов сюжета (Механик) и диалогов пока затрагивает только ценности Справедливость, Взаимопомощь и взаимоуважение.
  - Патриотизм и Крепкая семья пока не проводятся в игре в законченном виде.
- Потенциальное влияние проекта в канале продвижения и распространения компьютерных игр оценивалось в рамках двух основных платформ: Steam и VK Play
  - Платформы в рамках списка (VK Play) или через рекомендации (Steam) предлагают обратить внимание на готовящиеся к выпуску (релизу) игры. Российских при этом около 21-28%.
  - Традиционные духовно-нравственные ценности в привязке к России (это очень важно, см. слайд 3) проводятся только в играх российских разработчиков (и то далеко не во всех). В целом от готовящихся к выходу игр ценности+Россия продвигаются в 6,7-11,7% игр. Основной ценностью, проводимой в играх является Историческая память. Сюжеты при этом могут быть как основаны на реальных исторических событиях, так и являться сказочными или фантастическими.
  - 7,6-8,3% игр сфокусированы на антиценностях: превалирование материального над духовным, убийства, войн против России и проч.
  - Важным фактором является то, что ценности (зачастую вполне совпадающие с традиционными для России) в играх, создаваемых зарубежными студиями, связываются в сознании игрока с США, Великобританией и Японией (в рамках исследования были кейсы именно с этими странами). Таких продуктов в рамках исследования было 10% (то есть больше, чем привязанных к России)
  - Продвижение игры в СМИ в целом соответствует практике, однако само по себе повлиять на аудиторию к 29 июня 2026 года не могло (доля влияния от общего игрового инфополя составила **0.062%).**

Выводы

- Игра “Нейробаюн” реализуется со средним уровнем проведения ценностей. До вывода на рынок необходима доработка.
- Каждая игра, проводящая традиционные ценности в привязке к России, в настоящее время имеет значение, так как и на российской платформе и на международной существует острая конкуренция как с антиценностями, так и с привязкой традиционных ценностях к нашей стране.

Рекомендации

- Рекомендуем сосредоточиться на сокращенном списке ценностей (согласовав с куратором). Считаем, что необходимо сфокусироваться на Исторической памяти и Крепкой семье.

ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ
КРЕАТИВНЫХ
ИНДУСТРИЙ

Приложение

ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

PR-кампания Нейробаюн. Публикации

	Публикация	Ссылка
1	Российская игра "Нейробаюн" представила тизер - это "диаблоид" с ИИ-сюжетом по мотивам сказок	https://www.playground.ru/nejrobayun/news/rossijskaya_igra_nejrobayun_predstavila_tizer_eto_diabloid_s_ii_syuzhetom_po_motivam_skazok-1799288
2	Представлен тизер сказки «Нейробаюн»	https://t.me/CtrlGame/1703
3	Деанон Интернета в России, взлом Denuvo, новая Волга оказалась не той, браузер ChatGPT!	https://www.youtube.com/watch?v=gJ07bzh72GM
4	Анонсирован российский дьяблоид «Нейробаюн» — Игромания	https://www.igromania.ru/news/157570/vyishel-tizer-nejrobayuna-diabloida-ot-rossijskih-razrabotchikov/
5	Дьяблоид «Нейробаюн» оживит русские сказки с интерактивным ИИ. Тизер от Madness Studio	https://ixbt.games/news/2025/10/16/diabloid-neirobaiun-ozivit-russkie-skazki-s-interaktivnym-ii-tizer-ot-madness-studio.html
6	🎮🎄Мечта или проклятие? В России, при поддержке Президентского фонда культурных инициатив, выходит первая игра сказка с использованием ИИ Нейробаюн	https://t.me/a_articles/29783
7	Нейробаюн - что это за игра, когда выйдет, трейлер и видео, системные требования, картинки, цена, похожие игры	https://vgtimes.ru/games/nevrobayun/
8	Представлен тизер диаблоида «Нейробаюн»	https://cubiq.ru/predstavlen-tizer-diabloida-nevrobayun/
9	Российские разработчики создают игру «НейроБаюн» о Древней Руси	https://t.me/moscash/13160
10	"НейроБаюн": российские разработчики создают интерактивную игру с технологиями ИИ	https://fb.ru/post/computer-games/2025/12/6/417920
11	НЕЙРОБАЮН — Тизер-трейлер | Скоро в Steam и VK Play - ВК.Видео	https://vkvideo.ru/video-231107938_456239024
12	Российские разработчики анонсировали игру «НейроБаюн» о Древней Руси с технологиями ИИ / Хабр	https://habr.com/ru/news/976604/
13	Тизерим нашу славянскую action-RPG «НейроБаюн» с живыми NPC — Инди на DTF	https://dtf.ru/indie/4091738-slavyanskaya-action-rpg-neirobayun-s-zhivymi-npc

ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

PR-кампания Нейробаюн. Публикации

	Публикация	Ссылка
14	Тизерим нашу славянскую action-RPG «НейроБаюн» с живыми NPC - 16.10.25 16:26 | Пикабу	https://pikabu.ru/story/tizerim_nashu_slavyanskuyu_actionrpg_neyrobayun_s_zhivymi_npc_13296194
15	В Ижевске представили шахматы на базе ИИ, в которых фигуры перемещаются по доске самостоятельно.	https://t.me/digitalleague/995
16	Нейробаюн оживит сказки и былины, где главным.. | Президентский фонд культурных инициатив	https://vk.com/wall-205606768_31413
17	Демонстрация. Здесь и вправду ходит кот, как.. | GSTV	https://vk.com/wall-8528733_601463
18	Новости Карелии с Викторией Пикусевой | 19.05.2026	https://vk.com/video-28174864_456267327
19	Российские разработчики работают над компьютерной игрой «НейроБаюн» о Древней Руси. В игре используются технологии искусственного интеллекта.	https://t.me/habr_com_news/42175
20	«НейроБаюн»: игра о Древней Руси, где NPC разговаривают с вами вслух	https://t.me/ai_storm/2976
21	НЕЙРОБАЮН — Тизер-трейлер | Скоро в Steam и VK Play - Shorts	https://www.youtube.com/shorts/cTWc9v5KY3M
22	В Якутии разрабатывают онлайн-игры на родном языке	https://nazaccent.ru/content/43524-v-yakutii-razrabatyvayut-onlajn-igry-na-rodnom-yazyke/
23	Нейробаюн оживит сказки и былины, где главным героем станешь ты! Российские разработчики при поддержке ПФКИ создают игру с интерактивным ИИ.	https://t.me/pfci_grants/22505
24	Кот из русских сказок, который говорит голосом.. | prototype.indie	https://vk.com/wall-53472818_75321
25	✨Нейробаюн - что, если сказка заговорит с тобой? ⭐ Первый тизер-трейлер нашего проекта увидел свет 🐈	https://t.me/neurobayun/37
26	Две видеоигры с национальными мотивами выйдут в Якутии 2026 году	https://nazaccent.ru/content/44688-dve-videoigry-s-nacionalnymi-motivami-vyidut-v-yakutii-2026-godu/

ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

PR-кампания Нейробаюн. Публикации

	Публикация	Ссылка
27	НЕЙРОБАЮН — Тизер-трейлер	https://iz.ru/2003439/video/neirobaiun-tizer-treiler
28	При поддержке Президентского фонда культурных инициатив началась разработка ARPG «Нейробаюн».	https://t.me/vkplay_ru/9754
29	Представлен тизер сказки «Нейробаюн»	https://t.me/portalvigromir/20
30	Русские сказки хотят с вами поговорить — эксклюзивный тизер-трейлер «Нейробаюна»	https://cg.ru/news/gaming/russkie-skazki-khotiat-s-vami-pogovorit-ekskliuzivnyi-tizer-treiler-neirobaiuna
31	✨Нейробаюн - что, если сказка заговорит с тобой? ⭐	https://t.me/animationpodcast/784
32	НейроБаюн (https://t.me/neurobayun) — славянский "диаблоид" с НАНО-технологиями	https://t.me/nubz_ru/454
33	🕹️В России создают компьютерную игру «НейроБаюн»	https://t.me/nazaccent_news/2181
34	✏️ prototype.indie (https://vk.com/wall-53472818_75321): Кот из русских сказок, который говорит голосом Бориса Репетура.	https://t.me/prototypeindie/8678
35	Российские разработчики трудятся над компьютерной игрой «НейроБаюн» о Древней Руси 🙂	https://t.me/tutaevtoday/4971
36	Кот из русских сказок заговорил голосом Репетура.. | КАНАЛ ИНДИ ИГР	https://vk.com/wall-40208271_36826
37	👋Здесь ваше слово – закон «Нейробаюн».. | Народов много - Родина одна	https://vk.com/wall-213758258_3815
38	НЕЙРОБАЮН — Тизер-трейлер | Скоро в Steam и VK Play - YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=AY1T6dJk4EM
39	Madness Studio представила тизер «Нейробаюна» — action-RPG, где сказка реагирует на каждое ваше действие	https://vasyhack.ru/blogs/entry/504-madness-studio-predstavila-tizer-%C2%ABneyrobayuna%C2%BB-%E2%80%94-action-rpg-gde-skazka-reagiruet-na-kazhdoe-vashe-deystvie/
40	Российские разработчики анонсировали игру «НейроБаюн» о Древней Руси с технологиями ИИ #habr	https://t.me/tmfeed/277030

ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

PR-кампания Нейробаюн. Публикации

	Публикация	Ссылка
41	НейроБаюн — славянский "диаблоид" с НАНО-технологиями.. | Никнейм уже был занят	https://vk.com/wall-208223027_6613
42	НЕЙРОБАЮН—Тизер	https://ok.ru/video/10907970243221
43	Нейробаюн оживит сказки и былины, где главным.. | Культурные инициативы	https://vk.com/wall-228270123_3318
44	👋Здесь ваше слово – закон	https://t.me/narodyrossii/2344
45	Российская студия Madness Studio опубликовала.. | One St PC	https://vk.com/wall-215225771_4512
46	Российские разработчики уже работают над компьютерной игрой «НейроБаюн» о Древней Руси, в которой будут максимально активно использоваться технологии ИИ.	https://t.me/nachemuchit/3484
47	довелось мне опять попробовать себя в интервью, но теперь исключительно в тексте, старые подписчики помнят, что видеоформат я как-то уже испортил и по сей день стыдно	https://t.me/blogpeshika/7185
48	Российская Madness Studio представила первый.. | Cybernova Game	https://vk.com/wall-226712841_6054
49	Тизер Madness Studio: дьяблоид «Нейробаюн» превратит русские сказки в интерактивные истории с ИИ	https://se7en.ws/tizer-madness-studio-dyabloid-nejrobayun-prevratit-russkie-skazki-v-interaktivnye-istorii-s-ii/
50	Демонстрация. Здесь и вправду ходит кот, как направо — так поет, как налево — так загнет анекдот: кот ученый заговорит голосом Бориса Ароновича Репетура в диаблоиде "Нейробаюн" от Madness Studio. Напомним,студия обещает почти мультфильм под шкурой action-RPG, где можно будет общаться с героями голосом и они подлюки запоминают его интонации.	https://t.me/StarpomG/34700
51	При поддержке Президентского фонда культурных инициатив началась разработка ARPG «Нейробаюн».	https://t.me/blogpeshika/7228
52	Российская индустрия игр приготовила необычный.. | Big Fan Games | Трейлеры | Новости | Моды	https://vk.com/wall-227096236_19125
53	Российская игра "Нейробаюн" представила тизер.. | Игры на ПК	https://vk.com/wall-201973402_14881

ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

PR-кампания Нейробаюн. Публикации

	Публикация	Ссылка
54	Код русской сказки: как фольклор оживает в цифровой среде | Лекция Нейробаюна - YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=0jLXRNMJ1A4
55	Искусственный интеллект меняет ландшафт бизнеса и образования: от риска сокращений до анонсов новых технологий	https://t.me/aidaily_channel/6334
56	🎮 Невероятно, но факт: российская Madness Studio представила дебютный тизер-трейлер своего нового ролевого экшена «Нейробаюн», который основан на древнерусской сказке. 🏚️	https://t.me/cybernova_gm/1843
57	Вышел тизер-трейлер «Нейробаюна» — диаблоида.. | GAMING CHANNEL ★ CrAzYLiFe ★	https://vk.com/wall-47100816_63105
58	Российская игра "Нейробаюн" представила тизер - это "диаблоид" с ИИ-сюжетом по мотивам сказок: pc7ooo — ЖЖ	https://pc7ooo.livejournal.com/45287545.html
59	В России разрабатывают инновационную игру «НейроБаюн» с живым миром на основе ИИ - Родина одна	https://xn----7sbmrazicodma9j.xn--p1ai/news/v-rossii-razrabatyvayut-innovacionnuyu-igru-nejrobayun-s-zhivym-mirom-na-osnove-ii
60	Российская игра «Нейробаюн» представила тизер — это «диаблоид» с ИИ-сюжетом по мотивам сказок Rutab.net	https://rutab.net/b/video-games/2025/10/21/rossiyskaya-igra-neyrobayun-predstavila-tizer-eto-diabloid-s-ii-syuzhetom-po-motivam-skazok.html
61	При поддержке Президентского фонда культурных.. | Golden Bullet	https://vk.com/wall-228931312_11592
62	BrainTools » Российские разработчики анонсировали игру «НейроБаюн» о Древней Руси с технологиями ИИ » Print	https://www.braintools.ru/article/23169/print/
63	В РФ выпустят ИИ-игру о Древней Руси - IT Speaker, новости информационных технологий	https://itspeaker.ru/news/v-rf-vypustyat-ii-igru-o-drevney-rusi-/
64	Карельские победители грантовых конкурсов «Рецепт Победы» рассказали о своём пути и дали советы молодым предпринимателям – СампоТВ 360°	https://sampotv360.ru/2026/05/19/karelskie-pobediteli-grantovyh-konkursov-reczept-pobedy-rasskazali-o-svoyom-puti-i-dali-sovety-molodym-predprinimatelyam/
65	Новости из мира Искусственного интеллекта (AI) и нейросетей. - 4PDA	https://4pda.to/forum/index.php?showtopic=1111449&st=1160
66	Вышел тизер «Нейробаюна» — «диаблоида» от российских.. | Лучшие в Вконтакте размещается у нас	https://vk.com/wall-217385558_18442

ИДЕИ И РЕШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС PR

ЯРКИЕ КРАСКИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

PR-кампания Нейробаюн. Публикации

	Публикация	Ссылка
67	🎮🐈Мечта или проклятие? В России, при поддержке.. | Vladimir Pivovarov	https://vk.com/wall471215138_78105
68	Дьяблоид «Нейробаюн» оживит русские сказки.. | Купить игру для всех платформ	https://vk.com/wall-206391032_2770
69	Российская игра "Нейробаюн" представила тизер.. | Новости компьютерных, мобильных игр, моды, №603	https://vk.com/wall-229879355_3996
70	НЕЙРОБАЮН — Тизер-трейлер | Скоро в Steam и.. | AllGames	https://vk.com/wall-200094503_28089
71	НЕЙРОБАЮН — Тизер-трейлер	https://t.me/izvestya/424192
72	Российские разработчики анонсировали игру «НейроБаюн» о Древней Руси с технологиями ИИ / Хабр	https://t.me/vgadzhety/10893