



Анализ существующих и формирующихся
сообществ технологических энтузиастов
в России

Акселератор полезных игр как инструмент
формирования сообщества

2024

**Анализ существующих и формирующихся
сообществ технологических энтузиастов
в России**

**Акселератор полезных игр
как инструмент формирования сообщества**

Аналитический отчет Инфраструктурного центра
Кружкового движения НТИ

ББК 74

А64

УДК 37

Анализ существующих и формирующихся сообществ технологических энтузиастов в России: Акселератор полезных игр как инструмент формирования сообщества / В.А. Кырышева, А.И. Федосеев, О.Е. Кускова — М.: Ассоциация участников технологических кружков, 2024. — 23 с.

ISBN 978-5-6053036-2-6

В отчете представлен анализ акселератора полезных игр, проводимого в рамках Национальной киберфизической платформы «Берлога». Акселератор запущен в 2024 году для формирования сообщества вокруг образовательных видеоигр. В отчете представлены данные по участникам акселератора и победителям конкурсов поддержки инди-разработчиков.

ISBN 978-5-6053036-2-6



© Ассоциация участников
технологических кружков, 2024

Содержание

Игровая платформа «Берлога»	3
Акселератор полезных игр.....	4
Всероссийский конкурс разработчиков игр в сеттинге «Берлога»	7
Всероссийский конкурс «Начни игру»	15
Сфера «Технологии и компьютерные игры» на НТО Junior	17
Сообщество полезных игр	18
Игры мира «Берлоги»	19
Победители конкурса разработчиков VK Play	21
Победители Национальной технологической олимпиады	22

Игровая платформа «Берлога»

Игровая платформа «Берлога» — это основная составляющая [Национальной киберфизической платформы \(НКФП\) «Берлога»](#). На базе платформы выпускается серия свободно распространяемых видеоигр разных жанров, объединенных общим сюжетом и посвященных направлениям развития технологического суверенитета России. «Берлога» — это точка входа школьников в технологическое образование, которая помогает заинтересовать их сложным содержанием новых профессий, привлечь в кружки и инженерные соревнования, обучить программированию и другим востребованным навыкам.

«Берлога» — это не просто серия игр, но целая платформа, включающая открытые библиотеки для создания образовательных — полезных — игр и сервис игровой статистики, используемый для объединения достижений из разных игр и оценки развития не только общих для разных игр персонажей, но и самого игрока. Игры мотивируют участников осваивать на все более серьезном уровне программирование, робототехнику, электронику, чтобы развивать своего персонажа и развиваться самому.



Платформа «Берлога» выступает как разработчик полезных игр — таких, которые закладывают ценности образования, развивают мышление и навыки¹.

¹ Подробнее о полезных играх и истории их применения см.: Андрюшков А.А. Анализ экспериментальных площадок по формированию сообществ практик будущего: разработка полезных видеоигр — М.: Ассоциация участников технологических кружков, 2024. — 28 с.

<https://journal.kruzhok.org/tpost/fmkko13d31-analiz-eksperimentalnih-ploschadok-po-fo>

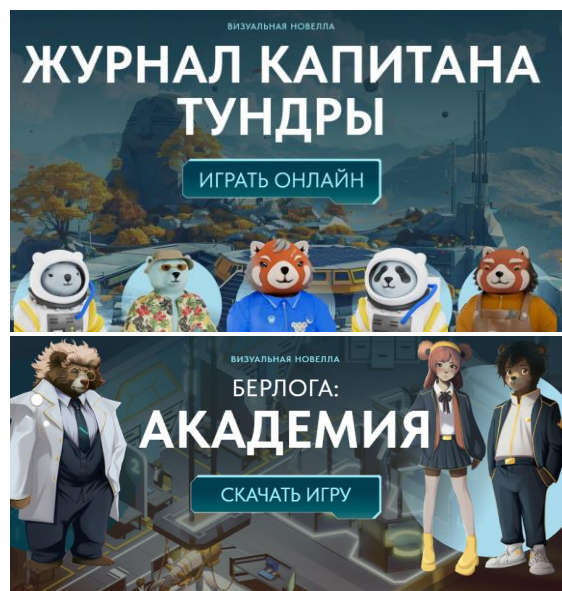
Полезные видеоигры: откуда они взялись, как помогают решать общественные проблемы и адаптироваться к будущему // Платформа «Берлога» <https://platform.kruzhok.org/videogames>.

Полезные игры «Берлоги»²

Просветительские игры

Знакомство с новыми технологиями и образом новых профессий в игре, связь с реальными испытаниями и мероприятиями по профессиям.

Новеллы «Журнал капитана Тундры», «Академия».



Игры на получение профессионального навыка

Освоение и закрепление образовательного материала, различного по сложности и адаптированного под игрока с разным уровнем начальных навыков.

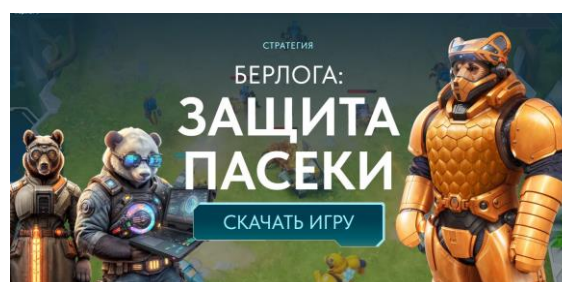
Симулятор полетов «Академия дронов».



Игры как инструмент для педагогов

Отработка практических навыков и профессиональных знаний в рамках профессиональных проб и учебных занятий с наставником.

Игра про программирование «Защита пасеки».



Акселератор полезных игр

Целью игровой платформы «Берлога» является не только издание собственных игр, но создание **сообщества вокруг полезных игр**. Для формирования сообщества полезных игр — сообщества разработчиков и игроков — в 2024 г. в рамках НКФП «Берлога» был запущен [акселератор полезных игр](https://platform.kruzhok.org/). Его задача — привлечение команд

² Игры для Android, Windows, Linux доступны бесплатно на сайте <https://platform.kruzhok.org/>.

и индивидуальных разработчиков, которые готовы предложить игру с образовательным контентом или обучающую конкретным навыкам, техническим или гуманитарным. В ходе акселератора разработчики получают поддержку для развития своих геймдев проектов, которые становятся частью игровой вселенной «Берлоги».

Акселератор игр от НКФП «Берлога» — это комплексная программа поддержки, которая поможет инди-командам превратить свои прототипы в полноценные игры. Сопровождение от разработчиков, консультации по геймдизайну и маркетингу, помощь в привлечении финансирования и продвижении — все это позволит командам не только доработать свои проекты, но опубликовать их и интегрировать в образовательную среду через сеть кружков.

Цель акселератора: сформировать сообщество вокруг видеоигр, которые соответствуют двум параметрам: (1) это полезные игры, т.е формирующие знания, развивающие навыки; (2) это игры в сеттинге «Берлоги».

По каждому параметру экспертами платформы были разработаны критерии, согласно которым игры проходят оценку.

Критерии полезности игр

- Формирование нового знания или развития навыков
- Трансляция нового знания и развития навыков в контенте игры
- Включение новых механик и подходов, которые позволяют освоить заложенное образовательное содержание эффективнее, чем в неигровой форме
- Спроектированная кривая обучения внутри игрового контента
- Соотношение образовательной цели игры и ее реализация (механики, геймплей)
- Соотношение образовательного содержания игры ожидаемому уровню целевой аудитории
- Формирование проактивной позиции, направленной на развитие общества

Критерии соответствия сеттингу

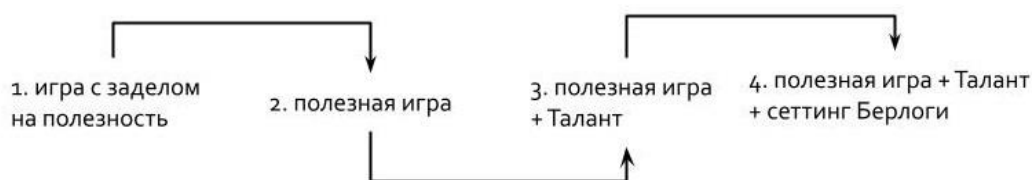
- Соответствие Традициям сеттинга Берлоги
- Наличие технологий из сеттинга (медовая экономика, небесная цивилизация, цивилизация Севера, путешествия через кротовые норы, биоинженерия и т.д.)
- Наличие особенностей сеттинга Берлоги
- Игра не нарушает традиции и принципы мира Берлоги
- Наличие отсылок к персонажам и сюжетам других игр и комиксов о Берлоге

- Указание на актуальную для общества проблему

Задачи акселератора полезных игр:

1. Новые игры: появление более 10 игр в сеттинге «Берлога» до конца 2024 года.
2. Продвижение среди сообщества: PR-кампания среди разработчиков, игровых студий и партнеров.
3. Расширение жанров и сюжетов: разнообразие тематик, жанров, сюжетов и историй про полезные игры.
4. Развитие мира «Берлоги»: популяризация «Берлоги» — привлечение внимания игрового сообщества к сеттингу.
5. Партнерство: привлечение разработчиков игр как тех, с кем можно работать в новых проектах.
6. Экспертность: присутствие в экспертном сообществе игровой индустрии и формирование сообщества разработчиков, работающих с «Берлогой».

Уровни акселерации



Попадая в акселератор, инди-разработчики получают различные возможности для запуска и продвижения игр.

Меры поддержки игр:

- Сопровождение: персональные консультации с экспертами сферы образования и игровой индустрии по аспектам разработки, запуска игр и упаковке как образовательных продуктов.
- Финансовая поддержка: гранты и средства на доработку и развитие игр.
- Маркетинговая и PR поддержка: продвижение игр, публикации в СМИ, участие в выставках и конференциях.
- Сообщество: возможность познакомиться с разработчиками, издателями, спонсорами и экспертами.
- Интеграция с платформой «Талант»: работа с цифровым следом и действиями игроков в играх.
- Внедрение игр в образовательный процесс: поддержка в адаптации игр под требования образовательных программ, продвижение в образовательные учреждения.

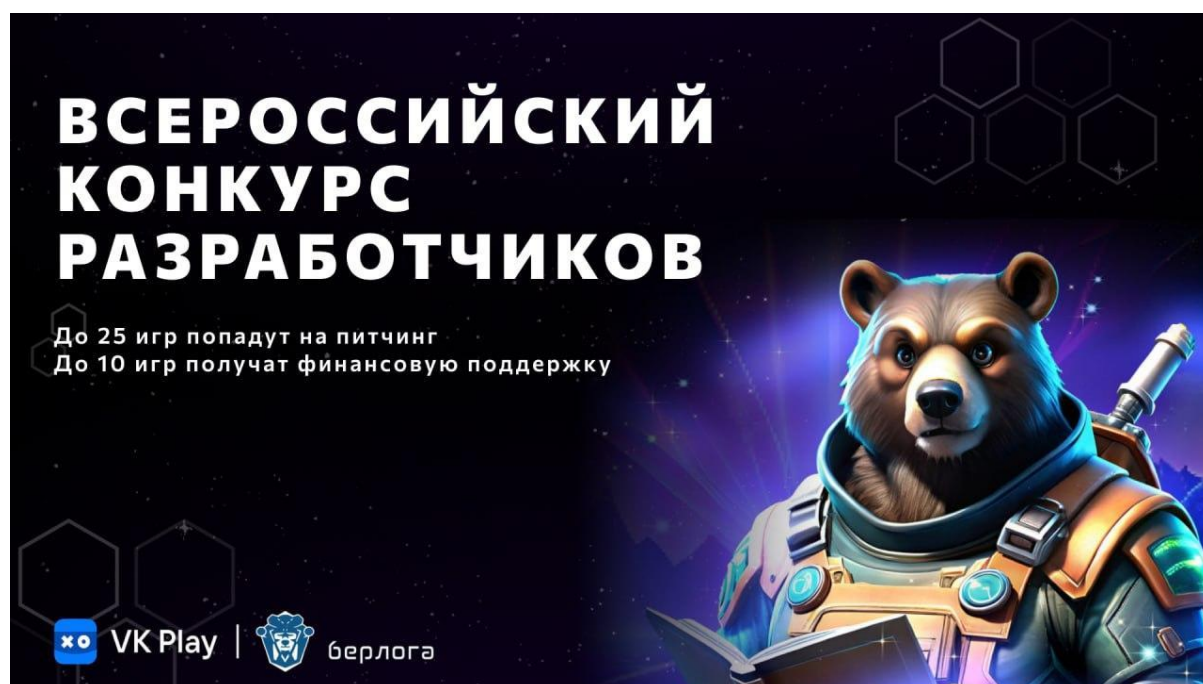
Отбор игр в акселератор полезных игр происходит по нескольким направлениям.

1. Собственные конкурсы: Всероссийский конкурс разработчиков игр с VK Play в сеттинге «Берлога».
2. Партнерство с федеральными конкурсами: номинация «Полезные игры» в конкурсе АНО РСВ «Начни игру».
3. Национальная технологическая олимпиада (НТО) и НТО Junior: Разработка игр школьниками 8–11 классов на финале НТО; разработка одной игры школьниками из 5–7 классов на Слете НТО Junior.
4. Стажировка «Код для всех»: игры с открытым кодом на стажировке в партнерстве с ООО «Образование будущего», НГУ.
5. Участие в выставках и мероприятиях: финал «Начни игру» и игровая конференция PlayPort.
6. Работа с вузами, в том числе, с кафедрами НИУ ВШЭ, ДВФУ, Иннополис, ИТМО, МИРЭА.

В следующих разделах представлен анализ работы акселератора по направлениям Всероссийского конкурса разработчиков игр с VK Play в сеттинге «Берлога», сотрудничества с АНО РСВ «Начни игру», работа с участниками НТО Junior.

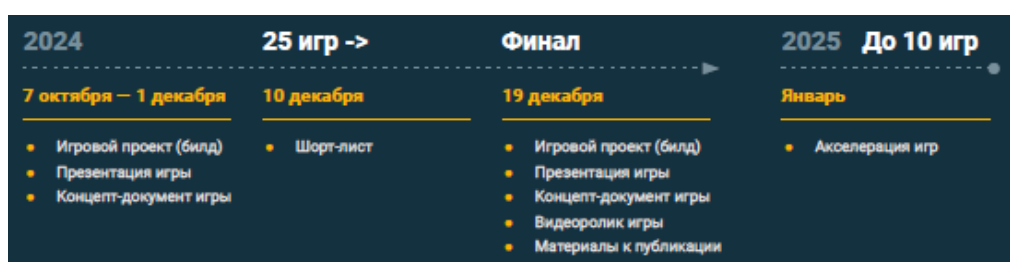
Всероссийский конкурс разработчиков игр в сеттинге «Берлога»

В 2024 году НКФП «Берлога» совместно с платформой VK Play запустили [Всероссийский конкурс разработчиков игр в сеттинге «Берлога»](#). Это конкурс для разработчиков, создающих игры, которые популяризируют инженерию и развивают технологические навыки игрока.



Условия конкурса:

- Отбор: участники создают игру и отправляют на конкурс билд. Участвовать могут соло-разработчики или команды разработчиков игр из 2–10 человек. Возраст участников — от 12 лет.
- Питчинг: мероприятие в офисе VK в Москве, куда приглашают до 25 команд-финалистов, чтобы представить проекты экспертам игровой индустрии.
- Призовой фонд составляет до 2 500 000 руб.
- Акселерация до 10 игр: победители получают возможность участвовать в акселераторе, который включает доработку игры, маркетинговую и PR-поддержку, помощь с привлечением экспертов, публикацию на VK Play и других площадках.



Мир «Берлоги» — это мир медведей-инженеров, покоривших космос и опередивших человечество на сто лет. Медведь — это понятный образ для российского сеттинга. Главным героем игры может быть юный медвежонок или опытный исследователь. А еще медведь может быть нативно встроен в сюжет как в Академии дронов, где он появляется только на главном экране. Участникам конкурса предлагается создать игру, которая покажет удивительные технологии и традиции медведей-инженеров³. При этом игра может происходить в любом месте и времени Берлоги. Главное, чтобы игра была не только забавной, но содержала образовательные элементы.

В конкурсе нет номинаций, поэтому у участников есть полная свобода для творчества. Игра может быть компьютерная, мобильная, браузерная; любого жанра и геймплея.

Критерии оценки игр:

- Соответствие сеттингу «Берлога»
- Полезность игры
- Интересный геймплей

Максимальный балл — 100.

Качество игры — 45

- Качество проработки core-геймплея — 10

³ Подробнее об играх, традициях и сеттинге «Берлога» см.: <https://talent.kruzhok.org/platform/traditions/games>

- Качество проработки meta-геймплея — 5
- Стабильность работы игры — 5
- Разнообразие геймплея и игровых механик — 5
- Качество UX и UI — 5
- Качество визуального стиля игры — 5
- Оригинальность визуального стиля игры — 5
- Качество звукового дизайна — 5

Полезность игры — 30

- Соотношение образовательной цели игры с реализацией через механики, геймплей — 10
- Построение кривой обучения внутри игрового контента — 5
- Представленность в идее игры формирования игроком нового знания или развития навыков — 5
- Соответствие образовательного содержания игры ожидаемому уровню целевой аудитории — 5
- Наличие в игре актуальной для общества проблемы — 5

Сеттинг «Берлога» — 25

- Представленность в игре традиций сеттинга «Берлога» (творец, первопроходец, биоинженер и т.д.) — 5
- Представленность в игре особенностей из сеттинга Берлоги (медовая экономика, небесная цивилизация, цивилизация Севера, путешествия через кротовые норы, биоинженерия и т.д.) — 5
- Игра не нарушает принципы мира Берлоги — 5
- Наличие в игре отсылок к персонажам и сюжетам других игр и комиксов о Берлоге — 5
- Масштабируемость игры (возможность расширения игрового контента) — 5

Примеры тематических направлений игр

Воздушные асы: Мир дронов

Тематика:

- Робототехника
- Программирование



О чем может быть игра?

Погрузи игроков в захватывающий мир беспилотных технологий! Выполняй миссии по доставке грузов, создавай программы для автономного полета дронов, учитывая погодные условия, препятствия и особенности маршрута.

Примеры:

Стратегия с элементами логистики и программирования: игроки создают компании по доставке грузов с помощью дронов, оптимизируют маршруты и управляют парком беспилотников.

Зеленая энергия Берлоги

Тематика:

- Экология
- Физика
- Инженерия



О чем может быть игра?

Создай игру, которая вдохновит на открытие экологичного будущего! Проектируй автономное поселение, решай головоломки, связанные с оптимизацией энергопотребления.

Примеры:

Стратегия-симулятор, где игрок строит эко-город будущего, заботясь о балансе природы и технологий.

Кибермедведи: Защитники сети

Тематика:

- Кибербезопасность
- Программирование



О чем может быть игра?

Защити «Берлогу» от киберугроз! Обучай основам безопасности в сети, создавай виртуальных защитников, программируй ловушки для хакеров и разрушай вирусы.

Примеры:

Стратегия или визуальная новелла, где игрок управляет кибермедведем, отражая кибератаки и решая логические задачи.

Экспедиция в прошлое

Берлоги

- История
- География
- Культура
- Археология



О чем может быть игра?

Открой тайны прошлого Берлоги! Создай игру-путешествие во времени, где игроки будут исследовать исторические локации, искать артефакты, решать головоломки и расшифровывать древние тексты.

Примеры:

Атмосферный квест с элементами обучения, позволяющий погрузиться в историю и культуру Берлоги.

Фабрика изобретений

- Робототехника
- Конструирование
- Программирование



О чем может быть игра?

Дай волю инженерной мысли! Создай игру, где игроки будут конструировать и программировать роботов: от исследования новых земель до постройки зданий, а также автоматизировать производство и логистику.

Примеры:

Симулятор с элементами песочницы, в котором игроки создают роботов и участвуют в захватывающих соревнованиях.

Технологии Кротовых нор

- Физика



О чем может быть игра?

Погрузи игроков в мир законов физики! Создай путешествие сквозь кротовые норы, где игрокам придется адаптироваться к разным физическим условиям и решать головоломки, основанные на научных законах.

Примеры:

Головоломка-платформер, где каждый уровень — новая планета с уникальными физическими свойствами.

Океаны Тетиса

- Экономика
- Экология
- Биология



О чем может быть игра?

Предоставь игрокам целую планету для исследования и развития! Создай стратегию, где игроки будут исследовать планету Тетис, строить подводные города и управлять ресурсами.

Примеры:

Экономическая стратегия с элементами выживания, где игроки создают и развивают цивилизацию на дне океана.

Наедине с неизвестным

- Психология



О чем может быть игра?

Помоги героям найти общий язык в непростой ситуации! Создай визуальную новеллу, где подростки на борту космического корабля учатся справляться с конфликтами и искать компромиссы.

Примеры:

Интерактивная история с несколькими концовками, где выбор игрока влияет на развитие сюжета и отношения между персонажами.

Хранители Севера

- История
- Культура



О чем может быть игра?

Семью ученых с детьми отправляют в экспедицию на ледяную планету, основанную на традициях северных народов. Им предстоит изучение особенностей природы, видов животных, экологических проблем.

Примеры:

Мультиплеерная игра, где можно играть за детей и родителей, управлять ресурсами, транспортом и специалистами для эффективного выполнения миссий.

Конкурс 2024 года

В финал Конкурса вышла 21 команда разработчиков.

Финалисты Всероссийского конкурса разработчиков игр в сеттинге «Берлога»:

- | | |
|-----------------------------|---------------------|
| • Арбор: Миссия Антивирус | • ЯкудзаGames |
| • Бинард | • Arcane Developers |
| • Киберлога | • BackToEarth |
| • Не в спячке | • BiBs |
| • Неудержимые | • BlebikTeam |
| • Пасека: Медовая стратегия | • Bunkerdev Agency |
| • Прыжок (не)по-взрослому | • KOLYMAGA Ent |
| • Путь к Берлоге | • Lancaster Digital |
| • Студия Графит | • Low Battery Games |
| • Элемент Арно | • Project Slime |
| | • SIT |

Финал состоялся 19 декабря 2024 года.

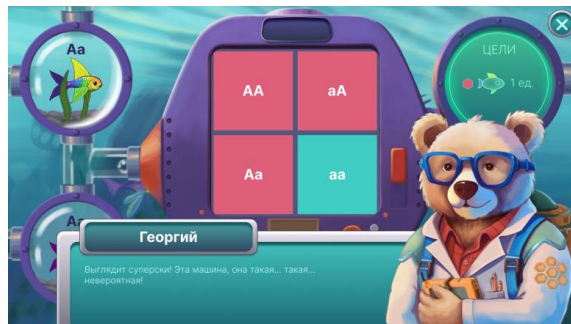
5 команд-победителей были отобраны для участия в акселераторе, который начнется в начале 2025 года⁴.



Первое место в конкурсе заняла игра **“Стажировка на Тетисе”** от команды разработчиков из Екатеринбурга **“Low Battery Games”**. **“Стажировка на Тетисе”** — это обучающая игра для подростков и студентов-первокурсников в жанре квеста-головоломки, основанная на генетических законах.

Описание:

Георгий Павленко мечтает стать представителем традиции биоинженеров и усердно учится, чтобы сдать итоговые экзамены. Этим летом он впервые посещает Тетис — планету вечного моря и лета — чтобы пройти практику по гибридизации видов морских обитателей.



В игре тебя ждут:

Гибридизация рыб

Применяй новейший прибор — Гибримедатор, позволяющий ускорять скрещивание рыб и выводить потомство с различными фенотипами. В основе работы гибримедатора лежит решётка Пеннета;

Обучение генетике



⁴ Подробнее об играх-победителях см. раздел “Победители конкурса разработчиков VK Play”, стр. 21–22 данного отчета.

Изучай генетику вместе с главным героем и его наставником — Розмарином Сегезмундовичем. Наглядное представление законов Менделя;

Медовая экономика

Обменивай рыбу на медокоины и используй их, чтобы сократить вариативность результатов скрещивания и выполнять заказы с наибольшей точностью;

Глубины океана

Погрузись в атмосферу древнего океана: слушай звуки природы, знакомься с водной флорой и фауной, используй возможность увидеть «живых» динозавров!

Игра подойдет для общего развития и поможет в подготовке к экзаменам.



Всероссийский конкурс «Начни игру»

Всероссийский конкурс [«Начни игру»](#) президентской платформы «Россия – страна возможностей» реализуется с 2022 года в рамках федерального проекта «Социальные лифты для каждого» национального проекта «Образование». Конкурс по поиску и развитию талантов в игровой индустрии «Начни игру» — это шанс молодым разработчикам прокачать свои навыки в разработке и управлении игровыми проектами, узнать, как работают настоящие профессионалы, и сделать первые шаги к карьере в геймдеве. Участие в конкурсе бесплатное, возраст конкурсантов от 14 лет.

В 2024 году в конкурсе приняли участие разработчики 278 компьютерных, мобильных и настольных игр. В финал конкурса вышли 44 игровых проекта – по 11 игр в каждой из основных номинаций: «Семейные игры», «Регионы и языки России», «Наука, образование и здравоохранение» и «Спорт и киберспорт». Победителей определили конкурсные комиссии, в составе которых – эксперты игровой индустрии, а также представители государственного и коммерческого секторов.

Помимо основных номинаций в конкурсе 2024 года была организована **специальная номинация «Полезные игры»**, которую поддерживает НКФП «Берлога».

На номинацию «Полезные игры» подали заявки 86 команд (31% от всех участников конкурса), в финал прошли 12 команд.

Игры-финалисты в номинации «Полезные игры»:

- Dino Farm (Санкт-Петербург, Ростовская область)
- Кочевник Севера (Yakut) (Москва, Самарская область, Новосибирская область, Нижегородская область)
- Altai Honey (Приморский край)
- Carpenter Simulator (Москва)
- Wanna Trade? (Москва, Свердловская область)
- The Chemist's Way (Новосибирская область)
- Мифотворец (Свердловская область, Белгородская область, Воронежская область, Владимирская область)
- Алтай Кодмастер (Москва, ХМАО)
- Dunge Dance (Орловская область)
- ОБЖейка дома (ХМАО, Курганская область, Тюменская область)
- Rich Dad 2 (Московская область)
- ТЕХНИК: Луна-2040 (Новосибирская область)

Возрастной состав участников финала — от 16 до 42 лет.

Игра Путь Химика — The Chemist's Way от команды «Облачные» победила в номинации «Полезные игры» от «Берлоги» и получила приглашение на доработку в акселераторе полезных игр. Игра также была признана лучшей в номинации «Наука, образование и здравоохранение».



Команда «Облачные» — это ученики 10 класса лицея №28 г. Новосибирск. Игра The Chemist's Way — это пошаговый «рогалик» про неорганическую химию. Согласно сюжету, люди делятся на два класса: химики, то есть одаренные, и обычные люди. Химики не получают никакого вреда от химических веществ (в отличие от обычных людей), а потому могут сражаться с наполнившими мир монстрами. Игрок перемещается по случайно сгенерированным подземельям, собирает вещества и вступает в сражения. Главная механика игры — возможность объединять разные вещества для получения новых.

Сфера «Технологии и компьютерные игры» на НТО Junior

Национальная технологическая олимпиада (НТО) Junior — это инженерные соревнования школьников 5–7 классов, в которых каждый интересующийся технологиями школьник может принять участие.

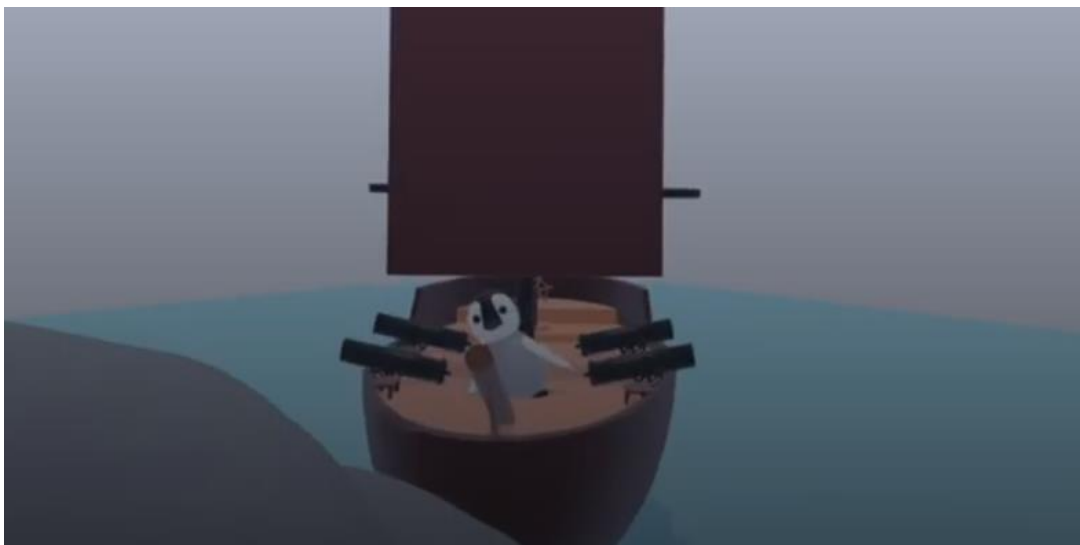
НТО Junior состоит из 6 сфер, представляющих разные технологические направления:

- Технологии и виртуальная реальность
- Технологии и искусственный интеллект
- Технологии и компьютерные игры
- Технологии и космос
- Технологии и роботы
- Технологии и среда обитания

На сфере «Технологии и компьютерные игры» ждут всех юниоров, которые хотят научиться делать игры и создать свою первую полезную игру в команде. Участникам предстоит пройти путь от новичка до опытного разработчика и создать научно-фантастическую игру про исследование планеты в жанре «приключение» или «платформер». Юные разработчики знакомятся с профессиональными программами для создания игр, такими как Unity и Blender и учатся моделировать 3D-объекты, создавать текстуры, придумывать игровые механики, программировать в игре и планировать документацию. Лучшие команды принимают участие в Слете НТО Junior, где могут продемонстрировать свои игры другим юниорам, экспертам и наставникам и провести самый настоящий плей-тест.

Благодаря участию в сфере «Технологии и компьютерные игры», школьники не только учатся разрабатывать видеоигры, но и могут понять, подходят ли им профессии игровой индустрии.

В 2024 года на базе [конструктора игр для начинающих разработчиков](#) проведена олимпиада для школьников 5-7 классов. На Слете НТО Junior, который состоялся 20–22 декабря, школьники решали задания на программирование, моделирование, геймдизайн и сделали свою мини-игру «Цетос» всего за 10 часов.



15 участников (из 6242 зарегистрировавшихся и 618 вышедших в финал НТО Junior школьников) моделировали 3D-модели и анимировали их, написали больше 20 алгоритмов в конструкторе игр, чтобы персонажи передвигались на карте, составляли техническое задание и занимались саунддизайном для передачи атмосферы.

Сообщество полезных игр

Акселератор полезных игр был запущен как способ формирования сообщества молодых технологических энтузиастов, увлеченных созданием полезных игр для популяризации технологического образования и технического творчества.

Создавая полезные образовательные игры, дети и молодежь могут включаться в технологии, изучать, вместе с друзьями реализовывать свои идеи. Технологии в играх акселератора — искусственный интеллект, большие данные, беспилотные авиационные системы, информационная безопасность, генетика, геномное редактирование, программирование, технологии виртуальной реальности. Участники сообщества помогают формировать моду на игры, которые несут социальную значимость для общества, позволяют сформировать интерес к технологическому и гуманитарному образованию.

Количественные результаты акселератора за 2024 год:

- более 150 игровых проектов прошли оценку на соответствие критериям полезных игр “Берлоги”;
- больше 20 игр приняты в акселератор;
- 5 игр готовятся к полноценной публикации.

С 1–13 января 2025 будет проходить [Новогодний марафон мини-игр](#). Все желающие смогут оценить игры, ставшие победителями конкурсов и олимпиады, участвующие в акселераторе полезных игр.

Игры мира «Берлоги»

Тайна пропавшего мёда

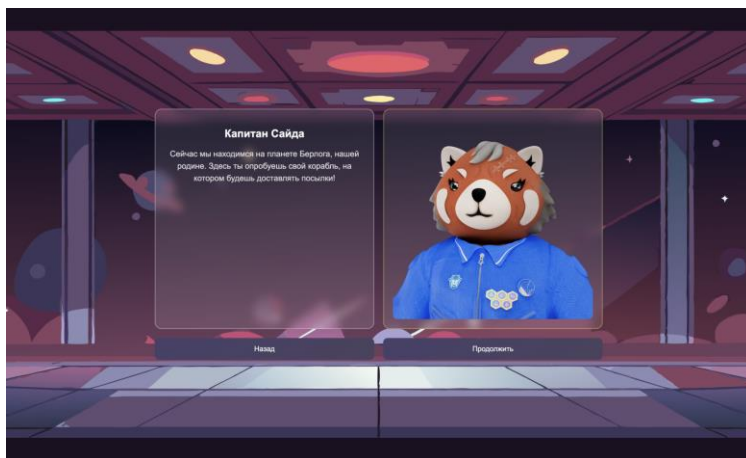
Интерактивная сказка для детей 2–6 лет

Жизнь малышки Леры на планете Берлога шла своим чередом, пока в комнату не вошла рассерженная мама. Собери роботёнка и используй его подсказки, чтобы раскрыть тайну пропавшего мёда.



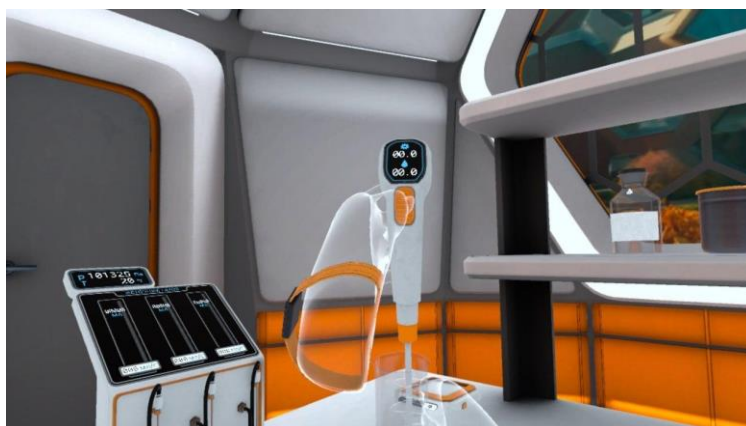
Берлога: космическая доставка *платформер*

Доставляйте жизненно важные грузы, запчасти и медикаменты, справляясь с физическими особенностями Берлоги, Цетоса и Тетиса.



Берлога: химическая лаборатория *VR-симулятор лаборатории*

Почувствуйте себя практикантом в медвежьей Академии: пробирки и колбочки ждут, когда вы смешаете их содержимое.



Берлога: медовая лавка

головоломка, поиск предметов, приключение

Преврати старую медовую лавку в процветающее дело.



Берлога: исследуй с медведями

пазл, point-and-click

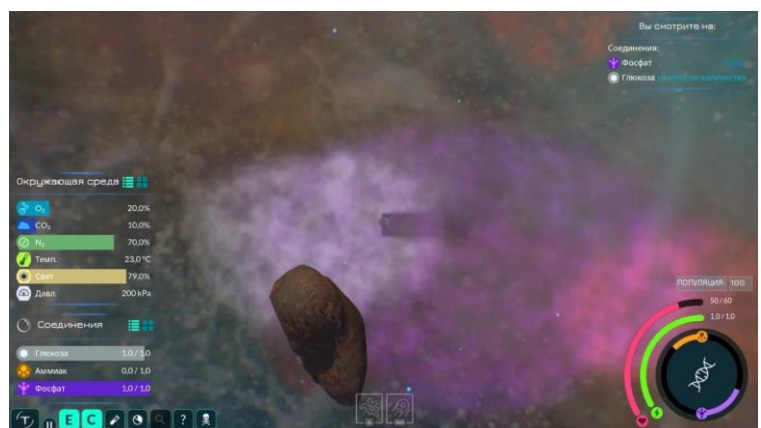
Наука еще никогда не была такой пушистой! Руководите командой медведей-ученых: распределяйте их по задачам и совершите прорыв в медвежьей науке!



Берлога: эволюция

симулятор лаборатории

Разгадай тайны эволюции и управляй жизнью на клеточном уровне!



Победители конкурса разработчиков VK Play

Стажировка на Тетисе

квест-головоломка, основанная на генетических законах Менделя

Сложности с пониманием генетики? Отправляйся на Тетис — планету вечного моря, — чтобы изучить азы скрещивания на подводных обитателях, а также больше узнать об их удивительном мире!



Элемент Арно

сюжетный карточный рогалик

Используй карты химических элементов и соединений, чтобы побеждать соперников и двигаться вперед!



Программа восстановления платформер

Три медвежонка попадают на планету Утрата, где должны восстановить заброшенные заводы и спасти экосистему.



Путь к Берлоге

*научно-фантастическая пошаговая
карточная стратегическая с
элементами выживания*

Команда первопроходцев с планеты Берлога находит артефакт, который ставит под угрозу миссию и жизнь команды.



Механик Джут

симулятор механика

Управляйте крафтовой мастерской по ремонту космических кораблей и станьте лучшим механиком в мире Берлоги!



Победители Национальной технологической олимпиады

brDOS

пазл-платформер, программирование

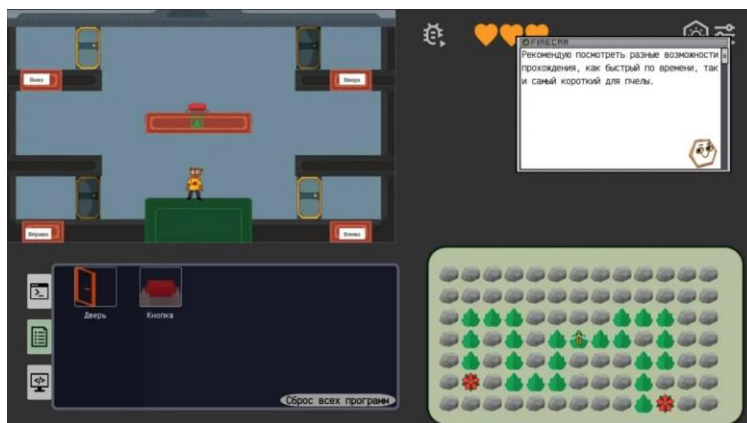
Играй за программиста Сапсана, оказавшегося на темной космической станции во время катастрофы. Восстанови системы жизнеобеспечения, решай головоломки, найди всех выживших и останови неизвестного противника.



СОТА

пазл-платформер, программирование

В медвежьей Академии — пора спать: преподаватели засыпают, медвежата остаются без присмотра. В лапы начинающего программиста Сережи попадает СамоОбучающийся Технический Ассистент (СОТА). Что может пойти не так в Академии под контролем школьников?



Алтай кодмастер

пазл-платформер, программирование

Стажер Алтай с его помощниками дроном и копилотом должны перезагрузить северный аэродром и спасти планету-пасеку от нашествия киберос. Спин-офф флагманской полезной игры «Берлога: Защита пасеки» (№1 VK Play в жанре «Защита башен»).

