

CREATA NEWS

Ежемесячное издание Crea Group о креативных индустриях, геймдеве, ИИ и импакте Евразии

ИЗДАЁТ CREATA MEDIA

AI MONTH · AI & DIGITAL BRIDGE · 1-3 ОКТЯБРЯ

Три дня, когда геймдев собрался в одном зале

Creata Games Day, Digital Creative Zone и день креативных индустрий на форуме AI & Digital Bridge: студии показали игры, команды акселератора вышли на питчинг, участники GenAI Game Jam привезли свои проекты.



Косплееры в Digital Creative Zone, 2 октября. [Наведите камеру на QR — фото оживёт.](#)

С 1 по 3 октября в Астане прошёл форум AI & Digital Bridge. Crea Group отвечала за игровую и креативную часть программы. 1 октября прошёл Crea Games Day, 2 октября открылась Digital Creative Zone, а 3 октября CIAQ и Crea Group курировали третий день форума — о креативных индустриях и талантах.

В Digital Creative Zone студии показывали свои проекты на стендах, рядом работала VR-арена турнира FRONTLINE VR BATTLE. Партнёром зоны выступила компания Mytona.

Третий день собрал четыре панели — среди них о развитии геймдева в Центральной Азии и СНГ и об инвестициях и паблишинге — и питчинг команд акселератора Game-Preneurs и участников GenAI Game Jam. Помогали двадцать студентов-волонтёров.

→ [Продолжение — Games, полоса 3](#)

В НОМЕРЕ

3	GAMES Crea Games Day, Digital Creative Zone
7	GAMEPRENEURS 107 заявок и Demo Day
8	GENAI GAME JAM 22 игры
9	РЕЛИЗЫ Footpong и Toto's Journey
12	ФОТОРЕПОРТАЖ Digital Creative Zone в лицах
14	ПАРТНЁР НОМЕРА Вклад Mytona
17	КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ Курултай, МФЦА, «Атамекен»
18	НОВОСТИ CIAQ Мажилис, политика, комитеты
21	КИНО Международный кинорынок
23	МУЗЫКА И НАСЛЕДИЕ IMX, Amanat World, Qamazhai
28	ОБРАЗОВАНИЕ Academy, Sft, Creative Start
34	ГОД В СОБЫТИЯХ 47 станций
2	КОЛОНКА Слово сооснователей



Призёры Samsung Solve for Tomorrow, 25 августа — репортаж на полосе 29.

КОРОТКО

10 СЕНТЯБРЯ МФЦА и креативные индустрии

На Astana Finance Days CIAQ подписал меморандум о взаимопонимании с Администрацией МФЦА, а Давид Туганов модерировал панель «Креативные индустрии как формирующий класс активов».

29-30 СЕНТЯБРЯ Международный кинорынок

На Eurasian Film Market Crea Group и CIAQ провели две сессии — об ИИ в кино и об импакт-кино.

ВЕБ-ВЕРСИЯ НОМЕРА

www.creatanews.com

Живые фото, видео, медиа и дополнительные материалы ко всем полосам — в веб-версии газеты.

[Открыть веб-версию](#)





СЛОВО ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Зачем нам бумага в 2026 году

Восемь недель. Форум AI & Digital Bridge, акселератор GamePreneurs, 22 игры на джеме, релиз Footpong, Курултай, кинорынок в Алматы.

Штука в том, что всё это происходило параллельно и в разных лентах: посты, чаты, журналы проектов, сторис партнёров. Каждый видел свой кусок, а целиком картину не видел почти никто, включая нас самих. Crea News — попытка собрать месяц группы в один документ, который можно прочитать за вечер и передать дальше.

Почему газета, а не ещё один канал. Лента живёт сутки, а газету кладут на стол на встрече и привозят партнёру в другую страну. Мы делаем её сразу в двух видах: веб-версия для телефона и печатный выпуск.

Теперь про фотографии. На сайте снимки сначала чёрно-белые и начинают двигаться, когда вы наводите на них курсор или когда фото появляется на экране телефона. В бумажной версии рядом с таким кадром стоит QR-код: наводите камеру, и фото оживает в телефоне. Всё движение взято из настоящих записей: съёмки событий, геймплея игр, роликов наших продуктов. Мы ничего не генерировали.

По сути, номер показывает, как устроена группа. Crea Group держится на трёх слоях: импакт, продукты и производство, капитал. Поэтому здесь рядом финал Solve for Tomorrow, релиз Footpong, запуск Crea Academy и партнёрство Crea Ventures с BytePlus. Рядом с нами работает Альянс креативных индустрий Казахстана (CIAQ), и его повест-

ка тоже здесь: Курултай, «Атамекен», исследование «В поисках инвестора».

Момент такой: мы пишем о себе, и это нужно честно обозначить. Crea News — издание группы, но правила у нас редакционные. Цифры только с источником, имена только с согласия, а то, что ещё не подписано, в газету не попадает. Поэтому части историй, о которых вы, возможно, слышали, здесь нет. Они появятся, когда будут готовы.

Газета будет выходить раз в месяц, до 10-го числа. Следующий номер — о ноябре: итоги Firstpoint Boost и подготовка к Demo Day GamePreneurs 17 декабря.

Спасибо студиям, командам и партнёрам этих восьми недель. Если номер у вас в руках, наведите камеру на любой QR. Пусть фото оживёт.

ДАВИД ТУГАНОВ · ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР CREATA NEWS, СООСНОВАТЕЛЬ CREATA GROUP



Давид Туганов и Хишам Нуху, сооснователи Crea Group, на стенде группы в Digital Creative Zone.



СЛОВО ПАРТНЁРА

Центральная Азия выходит на карту геймдева

Я много лет работал в больших игровых компаниях и видел, как новые рынки один за другим выходят на мировую карту. В октябре в Астане у меня было похожее чувство. В одном зале стояли студии из Казахстана, Узбекистана и Кыргызстана. Рядом была Mytona, которая выросла из маленькой команды в Якутске в международную компанию. А на джеме молодые команды за четыре дня собрали 22 игры вместе с генеративным ИИ.

Таланта в регионе хватает. Не хватает моста к издателям и капиталу: хорошая игра из Ташкента или Алматы пока редко доходит до игрока в Европе или на Ближнем Востоке. Этим мы и занимаемся в Crea — со-издание, акселерация, выход на международных партнёров. Моя задача — открывать командам региона двери, которые я знаю изнутри.

ХИШАМ НУХУ · СООСНОВАТЕЛЬ CREATA GROUP; ЭКС-ТОП-МЕНЕДЖЕР TENCENT GAMES И NINTENDO, МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЭКСПЕРТ ПО ВИДЕОИГРАМ И КИБЕРСПОРТУ

8 ОКТЯБРЯ · CREATA MEDIA

Crea Media запускается

Медиадивизион Crea Group начинает с PR и маркетинга группы, а затем выходит с услугами на рынок Казахстана, СНГ и мира. Crea News — его первый собственный продукт: ежемесячная газета, которая выходит в web и на бумаге.

КОРОТКО

Ещё в сентябре

creata.group получил русскую версию. Crea Games и Crea Academy открыли страницы в LinkedIn. qamazhai.org переехал на собственный сайт и вышел на английском. 2 октября Crea Games, ChillBase и Mytona собрали GameDev-комьюнити на ужин Crea Dinner. У газеты появился Telegram-канал Crea News.



Открытие Crea Games Day, 1 октября. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

1 ОКТЯБРЯ · CREATA GAMES DAY

Открытие, keynote и три воркшопа

1 октября, в рамках AI Month, Crea Games Day открыли Давид Туганов и Хишам Нуху. Компания Mytona рассказала о своём вкладе в геймдев Казахстана, после чего участники разошлись по трём практическим воркшопам. Всего за день выступили 10 спикеров из Казахстана, Узбекистана и Ливана.



Награждение FRONTLINE VR BATTLE, 2 октября.



Ретро-зона Digital Creative Zone: приставки и кинескопные телевизоры.



Стенд Mytona, партнёра Digital Creative Zone.



Панель об инвестициях в игры, 3 октября. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

3 ОКТЯБРЯ · ДЕНЬ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

Геймдев Центральной Азии: рост и деньги

Третий день форума собрал четыре панели. Одна обсуждала, как развивается геймдев в Центральной Азии и СНГ, другая — инвестиции в игры и паблишинг.



FRONTLINE VR BATTLE: командный VR-шутер, кадр из промо Frontline. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

2-3 ОКТЯБРЯ · FRONTLINE VR BATTLE

Два на два в виртуальной реальности

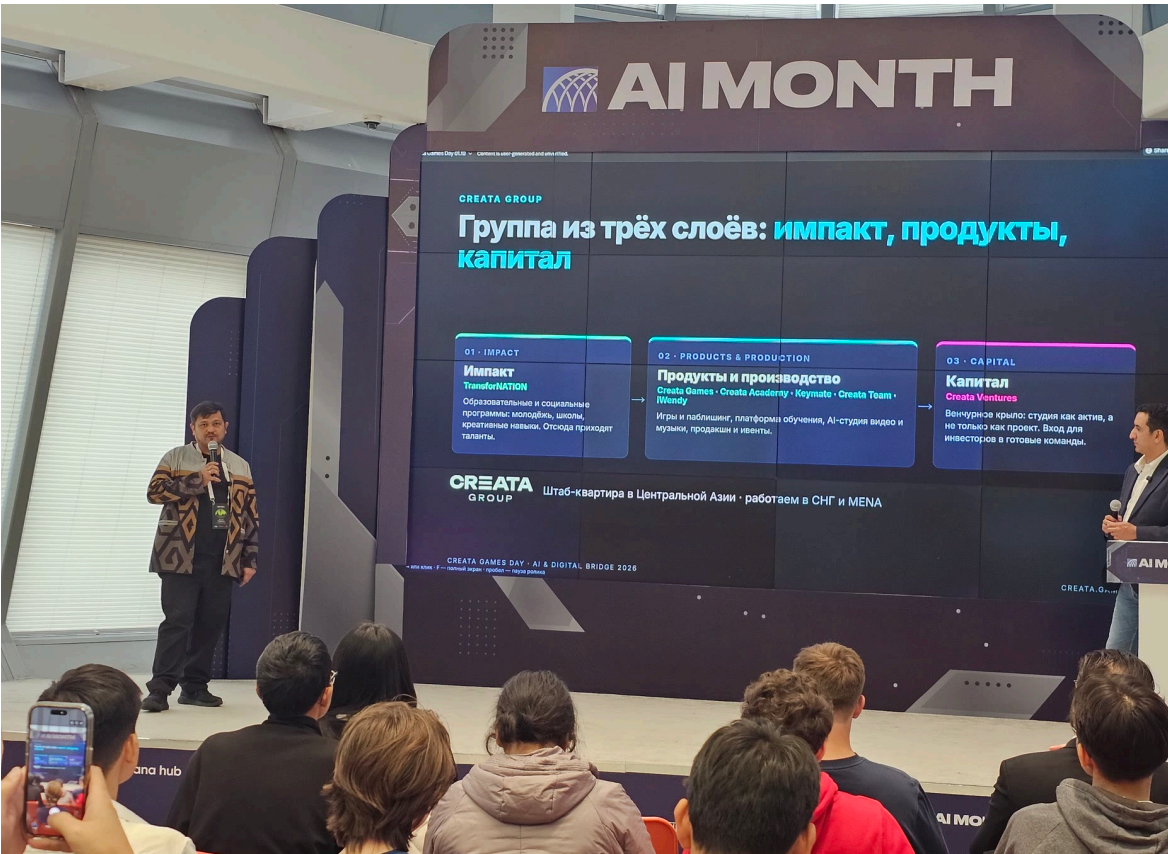
2-3 октября на арене Digital Creative Zone команды сошлись в командном VR-шутере: формат два на два, раунды по минуте, игра до шести очков. Турнир провела Frontline, организатор и спонсор — Crea Games.

«Чаще выигрывают дети: они более гибкие и шустрые», — говорят в Frontline VR.

→ Акселератор GamePreneurs — полоса 7 · GenAI Game Jam — полоса 8 · релиз Footpong — полоса 9

Девять выступлений за один день

Спикеры из Казахстана, Узбекистана и Ливана за четыре часа говорили о том, как вырастить геймдев региона — от университетской лаборатории до издания игр. Почти каждый доклад сводился к одной мысли: ИИ ускоряет работу студии, но последнее решение принимает человек.



Открытие CREATA Games Day.

ОТКРЫТИЕ

Давид Туганов и Хишам Нуху

CREATA GROUP · CREATA GAMES

«Как мы будем развивать геймдев в Центральной Азии»

Казахстанский геймдев дорос до джемов и хакатонов, но дальше цепочка обрывалась: не хватало акселерации, издания и капитала. Creacta Group собирает её целиком — от Academy до Ventures. Хишам Нуху рассказал, почему ушёл из больших корпораций строить издательство: полное или совместное издание, доступ к платформам и консолям.

Мы бросили корпорат, мы решили построить что-то совместное с теми, кто сегодня в зале. — Хишам Нуху

► В ЗАПИСИ: 0:00



Асель Азизова на стенде Mytona, 2 октября. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

KEYNOTE

Асель Азизова

MYTONA

«Вклад Mytona в развитие GameDev Казахстана»

Mytona делает мобильные игры с 2012 года и работает в Казахстане с 2022-го. Компания поддерживает геймджемы, арт-конкурс Myths and Tales и Digital Creative Zone.

Наш девиз сейчас — wow and fun for everyone.

► В ЗАПИСИ: 31:30



Назым Жұмабаева, GameLab KBTU.

ОБРАЗОВАНИЕ

Назым Жұмабаева

GAMELAB KBTU

«Геймдев в университете: опыт GameLab KBTU»

Лаборатория работает с 2022 года, магистратура — с 2023-го, а этой осенью открылся бакалавриат по разработке игр на английском языке.

С осени этого года у нас открылся бакалавриат по разработке игр.

► В ЗАПИСИ: 42:57



Владимир Белоусов, OGames.

ИИ В РАЗРАБОТКЕ

Владимир Белоусов

OGAMES

«Кто за рулём, когда код пишет AI?»

Узкое место сместилось с написания кода на понимание, что именно нужно продукту. В OGames ИИ-агент проверяет почти каждый пул-реквест, а ночью ищет хрупкие места и читы, но сам ничего не сливает в основную ветку.

Человек всё так же является основным гейтом на принятии решения.

► В ЗАПИСИ: 55:13



Gilbert Antaki на сцене Crea Games Day.

НАУКА И ИИ
Gilbert Antaki
 BIO IMPAKTIV

«Модернизация терапевтической практики с помощью нейронауки и ИИ»

Многие терапевтические тесты опираются на устаревшие нормы и не адаптированы к местному населению. ИИ даёт игры, подстроенные под пациента, местные нормы и быстрые отчёты, но окончательный диагноз ставит врач.

The clinician should by himself give the final diagnosis.
 ► В ЗАПИСИ: 1:23:26



Доклад FrontlineVR «ИИ в геймдеве».

ПРАКТИКА
FrontlineVR
 ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР СТУДИИ

«ИИ в геймдеве: практическое внедрение»

ИИ помог студии за год догнать конкурентов с многолетним опытом. Совет командам: пишите документацию — тогда агент лучше понимает проект. Механикам VR, по словам спикера, полностью доверять ИИ пока нельзя.

Делегируй работу, сохраняя контроль.
 ► В ЗАПИСИ: 1:40:45



Сергей Сыскин, Lipsar Studio.

АРТ И ИИ
Сергей Сыскин
 LIPSAR STUDIO

«AI без хайпа: опыт внедрения в разработку PC-игры»

Нейросеть ускорила поиск образа, но не само производство арта. ИИ-портреты персонажей пришлось заменить 3D-рендерами — игроки их не приняли. Главным навыком становится насмотренность.

Я не рисовал эту картинку руками... но я её выбрал как арт-директор.
 ► В ЗАПИСИ: 2:26:17



Стенд Doomers в Digital Creative Zone, 2 октября. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

ИЗДАНИЕ
Doomers Entertainment
 ТАШКЕНТ

Издатель из Узбекистана

Студия начинала с PC-игр и перешла к изданию: PC, консоли, теперь мобильные игры. Делает ставку на тюркский и азиатский сеттинг; флагман — Ram Fights.

Изначально мы начали как игровая студия, которая делала ПК-игры... затем перешли на игровой паблишинг.
 ► В ЗАПИСИ: 3:11:09



Малика Игибаева, SHU.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ
Малика Игибаева
 SHU

«Приёмы из игр для тех, кто не делает игры»

Карточка лояльности с уже закрасненными отметками работает лучше пустой, а рейтинг на сотни участников убивает вовлечённость. Три главные ошибки: не объяснили правила, нет обратной связи, нет прозрачности.

Механики нужно применять с умом и понимать, где какая будет применима.
 ► В ЗАПИСИ: 3:23:37

17 ИЮЛЯ · ALEM.AI, АСТАНА · РЕТРОСПЕКТИВА

Лето, с которого всё началось

Astana Hub и Альянс креативных индустрий Казахстана (CIAQ) собрали на одной площадке студии, инди-разработчиков, стартапы, инвесторов, вузы и художников. Здесь впервые прозвучали анонсы, которые осенью превратились в GamePreneurs и Crea Games Day.



Панель «Системное развитие GameDev в Казахстане и Центральной Азии», 17 июля: все участники на сцене.

GameDev Fest 2026 прошёл 17 июля в Astana Hub на площадке alem.ai под девизом «Системное развитие GameDev в Казахстане». Фестиваль работал весь день и был устроен как живая площадка, а не отраслевой митап: инди-зона, Аллея авторов, выставка цифрового искусства, VR-зона, косплей и деловая программа на главной сцене.

Именно здесь Давид Туганов и Хишам Нуху объявили о консолидации своих компаний в Crea Group и о создании Crea Games — казахстанского издателя игр, который помогает студиям выйти на глобальный рынок, не отдавая права и выручку чужим издателям. Давид также представил программы технопарка — расширение GameDev Center и запуск акселератора GamePreneurs.

ГЛАВНАЯ СЦЕНА

Панель о системном развитии

Давид Туганов, Хишам Нуху, гейм-дизайнер MyTona Ньургуйяана Колодезникова и представители студий и инвесторов обсуждали, что даёт объединение студий региона, зачем ему свой издатель, откуда брать инвестиции и как растить таланты. Вывод участников: инвестор смотрит на связку «команда — продукт», и на ранней стадии работающий прототип и опыт команды весят больше идеи.

ПИТЧИНГ

Первые команды на сцене

Команды программы стажировок GameDev Center Trails представили свои проекты на главной сцене. Питчинг вела координатор GameDev Center Элина Ким.

ЯРМАРКА КРЕАТОРОВ

Аллея авторов

На Аллее авторов цифровой мерч, стикеры и иллюстрация соседствовали с комиксами, постерами, digital art и гончарным ремеслом. Гость знакомился с автором лично и узнавал историю работы, а не просто рассматривал витрину.



Зона инди-игр.

ВЫСТАВКА ИНДИ-СТУДИЙ

От джема до бизнеса

В инди-зоне показали проекты резидентов GameDev Center, лабораторий NU и КБТУ, независимых студий и стартапов, включая команды, приехавшие из Алматы. Рядом стояли зрелые проекты, и на одной площадке читалась вся траектория — от первой игры на джеме до полноценного бизнеса.



VR-зона GameDev Fest.

VR-ЗОНА

Очереди за шлемами

В VR-зоне показали VR-шутер и VR-платформер казахстанских команд. Вокруг платформера устроили конкурс: по итогам прохождения определили десять победителей, они получили призы от организаторов и партнёров.

АКСЕЛЕРАТОР · ASTANA HUB · СЕНТЯБРЬ — ДЕКАБРЬ

107 заявок и десять команд на сцене: GamePreneurs набрал ход

Акселератор Astana Hub для игровых студий прошёл диагностику и преакселерацию. 3 октября первые десять команд вышли на питчинг, впереди основной этап и Demo Day 17 декабря.



Топ-10 GamePreneurs с жюри и модератором после питчинга, 3 октября.

GamePreneurs — акселератор Astana Hub для игровых студий Казахстана и СНГ, которые делают мобильные и ПК-игры. Программу ведёт Crea Games. Она длится 16 недель: диагностика проектов прошла 14–27 сентября, преакселерация идёт с 28 сентября по 18 октября, основной этап — с 19 октября по 20 декабря.

На программу подали 107 заявок. 21 сентября в Astana Hub прошёл Open Day, 23 сентября — онбординг менторов. Команды получают 15 мастер-классов, более 200 часов менторства — по два ментора на команду, — бюджет на тесты привлечения игроков и рабочее место в Astana Hub.

3 октября десять команд выступили в питч-зоне форума AI & Digital Bridge: три минуты на питч и две — на вопросы жюри. Все десять получили сертификаты «Топ-10 GamePreneurs».

ПРОГРАММА

107

ЗАЯВОК НА АКСЕЛЕРАТОР

СРОК	16 недель, сентябрь — декабрь
ВЕДЁТ	Crea Games
ПЛОЩАДКА	Astana Hub и онлайн-менторство
МАСТЕР-КЛАССЫ	15
МЕНТОРЫ	эксперты Playrix, Mytona, OGames, Grand Mobile, Play Ventures, AppQuantum
МЕНТОРСТВО	более 200 часов, два ментора на команду
ОСНОВНОЙ ЭТАП	с 19 октября: Discovery, Build, Validate, Launch
DEMO DAY	17 декабря, Astana Hub
САЙТ	creata.games/gamepreneurs



Ираклий Петров (Mytona), 10 октября.

10 ОКТЯБРЯ · ЛЕКЦИЯ

Core, meta и прогрессия

Ираклий Петров, продюсер мобильных игр Mytona, разобрал «Геймдизайн: Core, Meta и прогрессия». Игру можно описать четырьмя вопросами: что я делаю, почему повторяю, почему что-то меняется и почему возвращаюсь. Сильный core со слабой мета-игрой оставляет игрока с вопросом «а дальше что?», а большая мета поверх слабого core работает недолго.



Григорий Иванов, 10 октября.

10 ОКТЯБРЯ · ЛЕКЦИЯ

Баланс как ощущение

Григорий Иванов в лекции «Как сделать геймплей сочным» говорил о балансе как об ощущении: два оружия с одинаковым уроном воспринимаются по-разному, поэтому сначала настраивают чувство, а потом цифры. Баланс — процесс, а не точка.



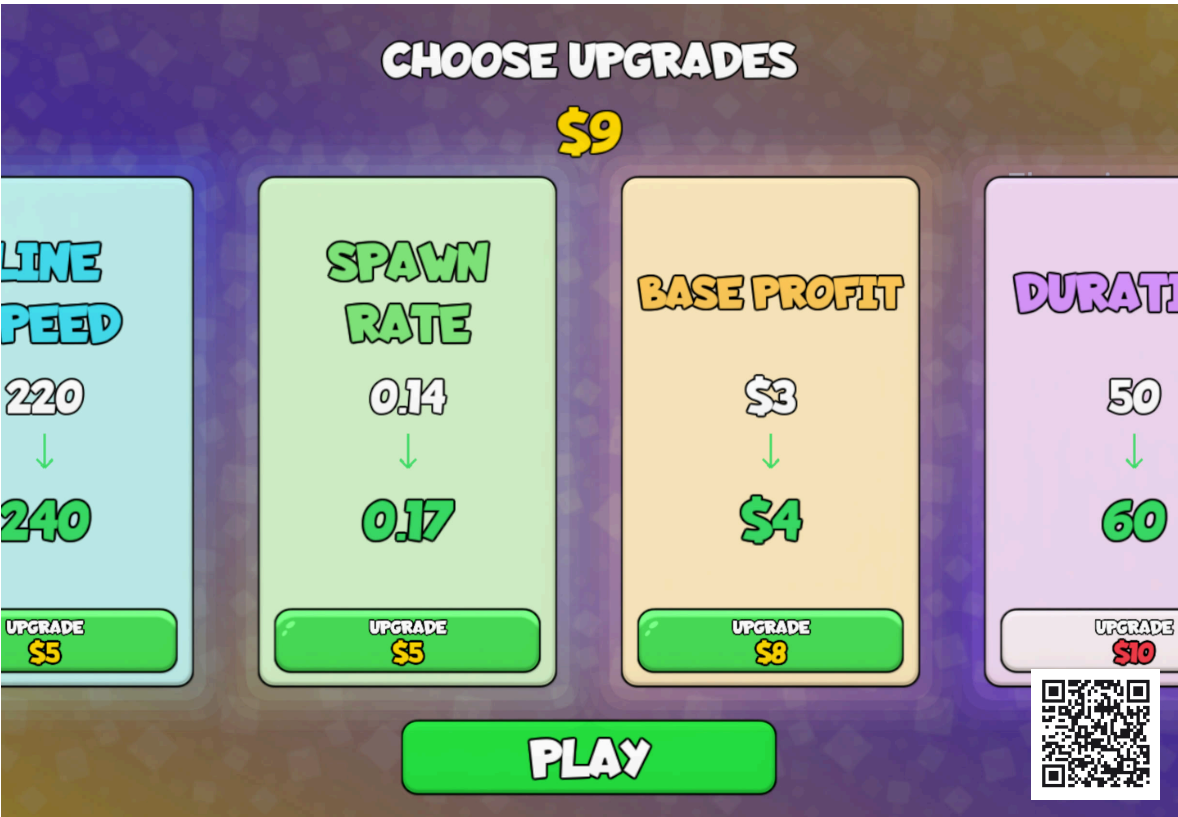
Команды акселератора на лекциях, 10 октября.

10 ОКТЯБРЯ · В ЗАЛЕ

GENAI GAME JAM · 28 СЕНТЯБРЯ — 3 ОКТЯБРЯ

Beat Grid берёт GenAI Jam: 22 игры, сделанные вместе с ИИ

Джем Creaata Games, где генеративный ИИ обязателен: команды за четыре дня собрали веб-игры, десять вышли в финал, три получили призы.



Beat Grid — игра команды VoidChub, первое место. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

GenAI Game Jam — онлайн-джем Creaata Games. Команды от одного до четырёх человек делают веб-игру, и генеративный ИИ должен работать минимум в двух из четырёх слоёв производства. Как именно команда использовала ИИ, она раскрывает по слоям.

Разработка шла с 28 сентября до утра 1 октября. 1–2 октября жюри играло в присланные игры, 2 октября объявило десять финалистов, а 3 октября финалисты выступили в питч-зоне форума AI & Digital Bridge.

Всего на джем прислали 22 игры. Призовой фонд — 600 000 тенге. Организаторы — Creaata Games, Mytona и Creaata Academy, при поддержке Astana Hub и CIAQ.

ДЖЕМ В ЦИФРАХ

22

ИГРЫ ПРИСЛАЛИ НА ДЖЕМ

ФОРМАТ	онлайн, веб-игры, команды от 1 до 4 человек
ПРАВИЛО	ИИ минимум в 2 из 4 слоёв производства
ФИНАЛИСТОВ	10
ПРИЗОВОЙ ФОНД	600 000 ₸
ЖЮРИ	6 экспертов индустрии

ПОБЕДИТЕЛИ

Тройка лучших

- 1 Beat Grid — VoidChub
1 место · 300 000 ₸
- 2 ProjectSiren — SquareTeam
2 место · 200 000 ₸
- 3 Candle Crypt — Qma team
3 место · 100 000 ₸

ФИНАЛИСТЫ

Ещё семь игр финала

iz-gryazi-v-knyazi (RED LOTUS), No Hero Returns (vzdh studio), Product Simulator (67), Smokestack Tycoon (Green Grand), Starsilk (an4ous), Survive Vampiror (Go k) и «Беркут» (Sky Hunters).

ЖЮРИ

Кто играл в игры

Игры оценивали эксперты Lipsar Studio, Mytona, WorldChess и Creaata Games.

ЧТО ДАЛЬШЕ

Инкубация до конца года

Creaata Games пригласила все команды джема на инкубацию до конца года: разбор игр с экспертами и помощь с выходом к игрокам.



Команды GenAI Game Jam на сцене финала, 3 октября.



ProjectSiren — SquareTeam, второе место. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

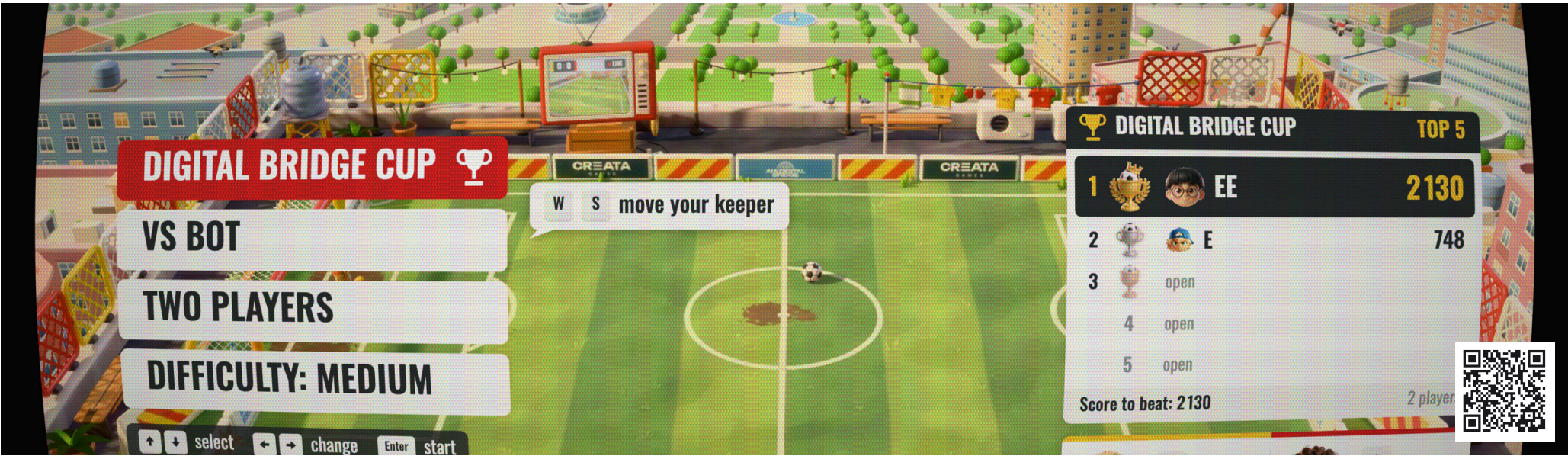


Candle Crypt — Qma team, третье место. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

НОВАЯ ИГРА CREATA GAMES · БРАУЗЕР · БЕСПЛАТНО

Футбол на крыше Астаны: Creacta Games выпустила Footpong

Аркада, где футбол встречается с Pong: вратарь, мяч, Байтерек на горизонте и матч до семи голов. Играть можно прямо в браузере — на компьютере и на телефоне.



Footpong: поле на крыше, Байтерек и Хан Шатыр на горизонте. [Наведите камеру на QR — фото оживёт.](#)

Footpong — новая игра Creacta Games. Она дебютировала на стенде форума AI & Digital Bridge 1–3 октября, а теперь доступна всем: игра работает в браузере, на компьютере и на телефоне, без установки и регистрации. Адрес — footpong.pages.dev.

Правила как у классического Pong, только на воротах стоит вратарь. Игрок двигает его вверх и вниз и отбивает мяч; матч идёт до семи голов. Если резко дёрнуть вратаря вверх-вниз прямо перед касанием, удар получит-ся кручёным.

Поле стоит на крыше в Астане: на горизонте Байтерек, Хан Шатыр и Нур Алем, на парапетах сидят голуби, а голы показывают в повторе, как в телетрансляции. Во время матча включаются помехи: мяч делится на три, налетает ветер или мяч рассыпается каплями воды.

На стенде Digital Bridge шёл турнир Digital Bridge Cup: двое игроков за одной клавиатурой и общая таблица рекордов.

FOOTPONG	
ЖАНР	футбольная аркада по мотивам Pong
ПЛАТФОРМА	браузер, компьютер и телефон
ЦЕНА	бесплатно
РЕЖИМЫ	против бота (3 уровня сложности), вдвоём за одной клавиатурой
ВРАТАРИ	6 персонажей со своими умениями
ЯЗЫК	английский
СТУДИЯ	Creacta Games, Казахстан



Гости играют в Footpong на стенде Creacta Group, Digital Creative Zone. [Наведите камеру на QR — фото оживёт.](#)

СТЕНД CREATA · 2 ОКТЯБРЯ

ИГРАТЬ

footpong.pages.dev

Бесплатно, в браузере, без регистрации. Наведите камеру на QR-код.

Сыграть в Footpong

Пёс Тото идёт в Steam: Creaa выводит на рынок Toto's Journey

Creaa Games ведёт маркетинговую кампанию уютного приключения Toto's Journey студии Hanuman Games — игры по мотивам «Волшебника страны Оз», где игрок управляет храбрым псом Тото. Релиз в Steam запланирован на четвёртый квартал 2026 года.



Тото — главный герой Toto's Journey. Кадр из трейлера, Hanuman Games. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

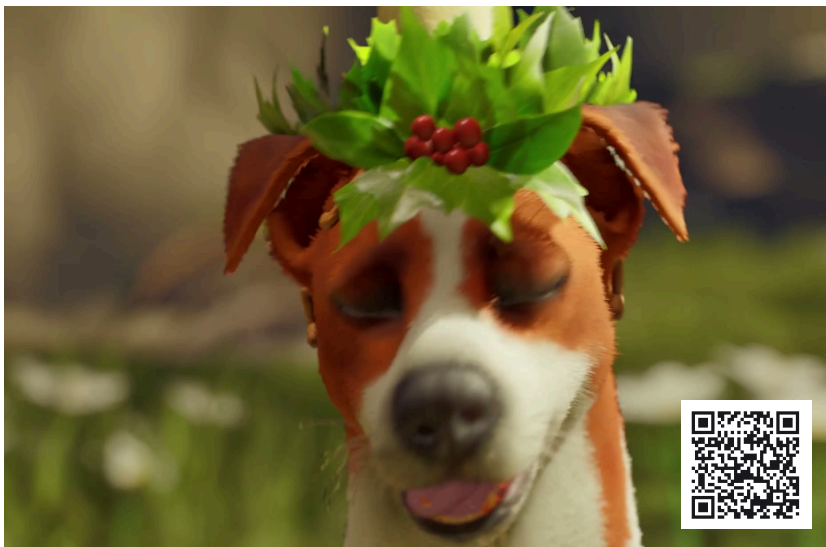
Toto's Journey — уютное приключение по мотивам «Волшебника страны Оз». Игрок управляет Тото, храбрым псом, которого циклон унёс в волшебный мир: он исследует зачарованные земли, встречает необычных существ и решает головоломки, чтобы найти дорогу домой. Разработчик и издатель игры — Hanuman Games.

Creaa выстраивает вывод игры на рынок: позиционирование, креативы,

работа с сообществами и продвижение. Главная задача — чтобы как можно больше игроков добавили игру в список желаемого ещё до выхода.

Для Creaa Games это показательный проект: так студия работает с командами, которым нужен партнёр для выхода на глобальный рынок. Студиям и инвесторам, которые ищут такого партнёра, — пишите на info@creata.team.

TOTO'S JOURNEY	
ЖАНР	уютное приключение, головоломки, исследование
ПЛАТФОРМА	Steam (ПК)
РЕЛИЗ	IV квартал 2026
РАЗРАБОТЧИК И ИЗДАТЕЛЬ	Hanuman Games
МАРКЕТИНГ К РЕЛИЗУ	Creaa



Тото в венке из цветов. Кадр из трейлера, Hanuman Games. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

КАДР ИЗ ИГРЫ

ДОБАВИТЬ В СПИСОК ЖЕЛАЕМОГО

store.steampowered.com/app/3724300

Toto's Journey в Steam. Наведите камеру на QR-код и добавьте игру в список желаемого — так вы узнаете о релизе первыми.

Открыть в Steam



DIGITAL CREATIVE ZONE · 2 ОКТЯБРЯ · ИНТЕРВЬЮ

Шесть студий, шесть разговоров

Мы прошли по стендам Digital Creative Zone и задали студиям по паре вопросов: про баранов-гладиаторов, слаймов, VR-арены и приветствие локтями.



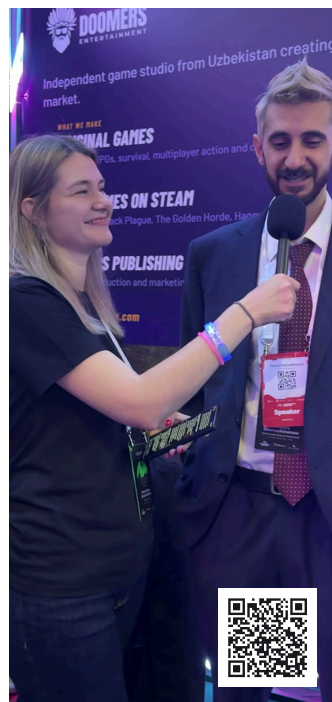
Mytona
SEEKERS NOTES · COOKING DIARY

Seekers Notes и Cooking Diary живут много лет. Как держать игру интересной?

— Мы создаём полный цикл игры — от идеи до издательства — и вкладываемся не только в разработку, но и в поддержку. Эти проекты никогда не стоят на месте: всегда придумывается что-то новое, игроков ждут новые истории.

Зачем вам форум в Астане?

— Нам нравится вкладываться в молодые таланты. И хочется показать, что из маленького дома в Якутске можно вырастить огромную компанию.



Doomers Entertainment
ТАШКЕНТ · RAM FIGHTS

Почему герои Ram Fights — бараны?

— Из-за центральноазиатского сеттинга. Если в Латинской Америке это петушиные бои, то у нас были популярны бараны. Мы решили оцифровать такую игру.

Что должно быть в чужой игре, чтобы вы взяли её издавать?

— Номер один — насколько весело она играется. Если прототип интересный, мы с радостью рассмотрим его даже на этапе идеи.



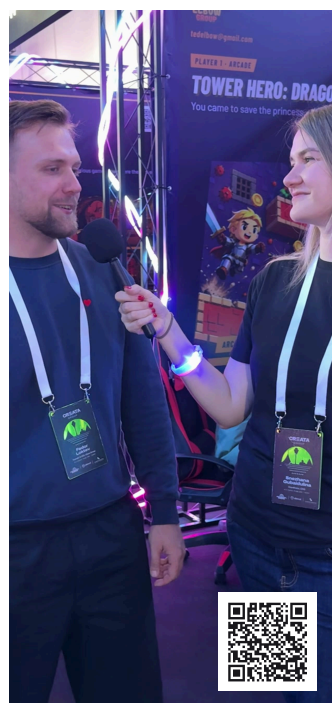
Frontline VR
ИГРЫ ДЛЯ VR-АРЕН · ТУРНИР FRONTLINE VR BATTLE

Кто на арене выигрывает чаще — дети или взрослые?

— Чаще выигрывают дети: они более гибкие и шустрые.

Что сложнее: сделать игру или чтобы арена работала каждый день?

— Сложнее сделать сервис, удобный для арен. Игру можно сделать какую угодно, но для наших клиентов самое важное — сервис.



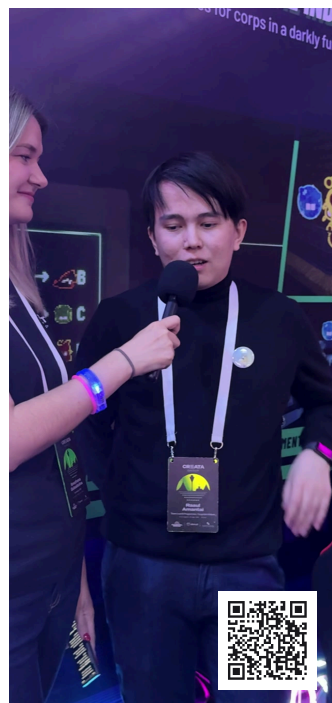
Elbow Group
TOWER HERO: DRAGON BATTLE

На логотипе сталкиваются два локтя. Откуда название?

— У меня фамилия Локтев, поэтому это Elbow Group. А компания появилась в пандемию — помните, какое тогда было приветствие?

Герой пришёл спасти принцессу, а нашёл дракона. Что дальше?

— Нужно выжить и выбраться. Это зависит от игрока.



Брошенные котята
WHAT'S BEHIND THE SLIME INDUSTRY?

В игре вы учёный в подпольной лаборатории. Какой опыт над слаймами вам самим жалко проводить?

— Когда мы над слаймом долго трудимся — замораживаем, плавим, прессуем, — а потом случайно роняем его в мусорку. Это очень грустно.



OGames
CAR PARKING MULTIPLAYER 2

Во второй части есть открытый мир, тюнинг и заезды с друзьями. Что игроки просили сильнее всего?

— Больше всего — онлайн-функций. Игроки очень любят общаться друг с другом внутри нашей игры.



2-3 ОКТЯБРЯ · DIGITAL CREATIVE ZONE · AI & DIGITAL BRIDGE

Digital Creative Zone в лицах

Космодесантники и эльфы, VR-арена, ретро-приставки и стенды студий: два дня игровая зона форума жила как маленький фестиваль.



Digital Creative Zone на AI & Digital Bridge, 2 октября.

Digital Creative Zone на AI & Digital Bridge собрала студии, инди-команды, косплееров и игроков. Crea Group построила свой стенд по трём шагам — Learn, Create, Publish: Crea Academy учит, Keymate помогает создавать, Crea Games издаёт. На экранах — Toto's Journey и Footpong.

Рядом работали стенды партнёров и студий, VR-арена FRONTLINE VR BATTLE и ретро-зона с кинескопными телевизорами. Косплееры весь день ходили между стендами и стали главными героями фотографов.



Космодесантник и техножрец.



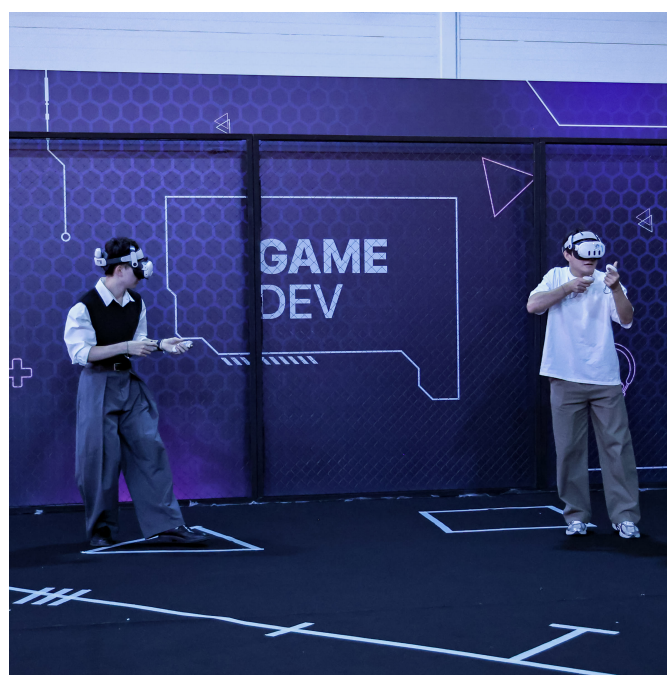
Косплей у стенда студий.



Бэтгёрл в Digital Creative Zone.



Эльфийский косплей у стендов.



VR-арена: матч два на два.



Стенд Chill Base.

2-3 ОКТЯБРЯ · DIGITAL CREATIVE ZONE · ПРОДОЛЖЕНИЕ

Лица зоны: игроки, художники, косплееры

Два дня на форуме — это сотни гостей, которые пришли не слушать, а играть, рисовать и примерять чужие миры.



Косплей у игровых стендов.



Первый раз в VR-шлеме.



Художница на Аллее авторов.



Скетчи с натуры — в подарок.



Робот-гид в зоне технологий.



Эльфийский образ крупным планом.



Мобильные игры — прямо на стенде.



Авторский мерч и украшения.



MYTONA · КАЗАХСТАН · 2022-2026

Четыре года в экосистеме: вклад Mytona

Студия мобильных игр из Якутии пришла в Казахстан в 2022 году — и за четыре года стала одним из самых заметных партнёров местных джемов, конкурсов и школ разработчиков.



Работа победителя конкурса Mytona Myths and Tales 2026, номинация 3D.

Мytona делает мобильные игры с 2012 года — среди них Seekers Notes и Cooking Diary. Студия родом из Якутии, штаб-квартира — в Новой Зеландии, крупные команды — в Таиланде и Казахстане. Резидентом Astana Hub компания стала в августе 2022 года.

С первого года Mytona работает не только как работодатель: воркшоп по геймдизайну для 38 сельских школьников и 18 учителей из 12 областей, вместе с Playrix и G5 — больше 40 лекций и митапов GameDev Center, оборудование для GameDev-центров в Кызылординской и Костанайской областях, акселератор Б8 и арт-конкурс «Казахстан будущего».

1 октября на Crea Games Day PR-менеджер Mytona Асель Азизова подвела итог: студия помогает командам довести игру до релиза, делится экспертизой издателя и открывает путь в индустрию не только программистам, но и художникам.

ГОД МЫТОНА В ЭКОСИСТЕМЕ

6

событий с участием Mytona за 12 месяцев

478

участников двух геймджемов

96

готовых игр на джемах с поддержкой Mytona

650 000 ₸

призов от Mytona командам-победителям

ЯНВАРЬ — ФЕВРАЛЬ 2026

Global Game Jam Kazakhstan

214 участников, 99 команд, 34 игры из 14 городов. Номинацию «Выбор Mytona» получила команда Prism за игру Criminally Delicious, продюсер студии оценивал проекты глазами издателя.

ФЕВРАЛЬ — АПРЕЛЬ 2026

Myths and Tales

Собственный арт-конкурс Mytona для 2D- и 3D-художников о мифах и сказаниях как основе игрового мира — только авторские работы, без генеративного ИИ. Главные призы — Wacom Cintiq Pro 16 и Apple iMac 24, в жюри — CIAQ, GCA и Mytona.

МАЙ — ИЮНЬ 2026

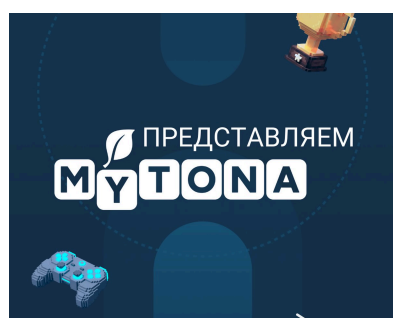
Spark Game Jam

Mytona — генеральный партнёр и весь призовой фонд, 500 000 ₸: 264 участника, 124 команды, 62 игры и буткемп из четырёх лекций. Продюсер студии собрал собственный топ-10 проектов.

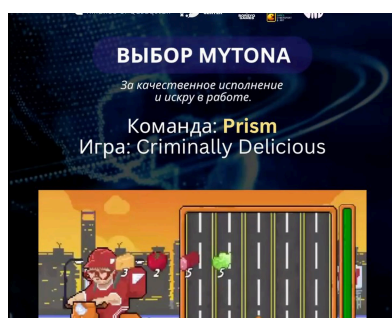
ИЮЛЬ — ОКТЯБРЬ 2026

Fest и AI & Digital Bridge

На GameDev Fest игры студии стояли на аллее стартапов, гейм-дизайнер Ньургуйаана Колодезникова выступила на главной панели. На AI & Digital Bridge Mytona — партнёр Digital Creative Zone, организатор и генеральный спонсор GenAI Game Jam, эксперт студии сидел в жюри питчингов.



Mytona в Казахстане — карусель GCA.



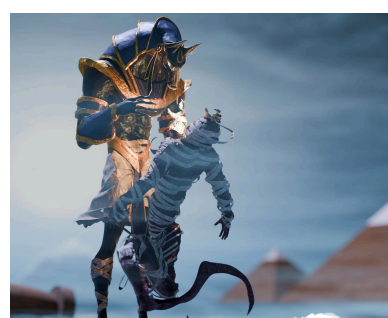
Global Game Jam KZ 2026: «Выбор Mytona» — команда Prism.



Итоги Myths and Tales 2026.



Myths and Tales, 2D.



Myths and Tales, 3D.

MYTONA · SEEKERS NOTES · ИНТЕРВЬЮ CIAQ

Одиннадцать лет в Викторианском городе

Как мобильная игра Seekers Notes студии Mytona не умирает больше десятилетия: ежемесячные локации, голос игроков и ручное качество в эпоху нейросетей.



Локация Seekers Notes, вдохновлённая Казахстаном: юрта, священная лошадь, Самрук, бешбармак.

Обычная мобильная игра живёт год-два, а потом тихо уходит с экранов: тренды меняются почти ежедневно, и пропустить поворот проще простого. Seekers Notes студии Mytona в этом году отметила одиннадцатилетие и по-прежнему обновляется. Об этом феномене президент Альянса креативных индустрий Казахстана Давид Туганов поговорил с командой проекта: продюсером Данилом Егоровым, ведущим контентным гейм-дизайнером Аэлитой Ноговицыной и 2D-художником Дмитрием Гордеевым.

Первую причину Данил называет без колебаний: атмосфера. «Мы попали именно в точку — в то, что игроки хотели», — говорит он. Викторианская эпоха оказалась благодатной основой для целого мира, а к визуальному качеству добавилась глубина. По его словам, игры, которые не задумывались глубокими, дольше года-двух не живут. Третья составляющая — постоянная подпитка новым контентом: игра, которая не развивается, столько не проживёт. О том, что проект доживёт до юбилея, при запуске никто не думал: команда решала более простую задачу — дарить игрокам эмоции и становиться для них хобби.

За ежемесячным обновлением стоит выстроенный конвейер. Основа игры — поиск предметов на локациях, и план локаций на следующий год контентный отдел начинает набрасывать примерно за год. После утверждения гейм-дизайнеры пишут техническое задание, подбирают референсы и описывают содержание сцены. Дальше эстафета: эскиз художника, 3D-обработка, финальный 2D-арт, анимация, озвучка. В

брейншторм попадают идеи игроков из соцсетей и обращений в поддержку, сезонные праздники и события в мире. Недавно, например, вышло обновление к тайскому Новому году, а следом — тема Центральной Азии.

Когда идеи викторианской Англии закончились, студии пришлось выходить за её пределы. Границы при этом строгие: основной лор неприкосновенен, а эксперименты живут в событиях и микрособытиях. Сюжетно герои не отправляются в Таиланд — город закрыт, — но в нём может открыться гостиница в тайском стиле. Так появилась и локация, вдохновлённая Казахстаном: в студии объясняют, что прямо страну она не называет, но один из главных офисов компании находится именно там. В локации — юрта, священная лошадь, аватарки в образе кочевых воинов, шкатулка в виде мифической птицы Самрук, микрособытие с рецептом бешбармака. Команда подбирала и флору с фауной: эдельвейсы, тюльпаны, чёрный аист, снежный барс, манул.

Игроки за эти годы изменились. Раньше в жанр приходили из компьютерных игр, теперь — из мобильных, а вместе с этим выросли и ожидания: по словам Данила, сегодня от такой игры ждут социальных механик вроде гильдий и друзей. Аудитория, добавляет он, преимущественно женская. Обратную связь команда слушает внимательно. По отзывам игроков пересмотрели расписание событий и их механику: часть ивентов раньше стартовала сама, и появилась кнопка «Старт», чтобы у игрока было время подготовиться. Мелочь, но игрокам это понравилось. Был и неудачный экспе-

римент: студия решила «смартфонизировать» игру, сделав локации ближе, а предметы крупнее. Несколько обновлений вышло в таком формате, однако игрокам не понравилось, и команда вернулась к прежнему.

Работает команда в нескольких странах, в том числе в Казахстане и Таиланде. Перейти на удалёнку помогла пандемия, и назад не вернулись. Разница в часовых поясах небольшая, иногда забываешь, что коллеги находятся в разных точках мира. Очно встречаются примерно раз в два-три месяца, чтобы обсудить планы на квартал. Принципиальную позицию команда сформулировала и в вопросе нейросетей: ИИ используют для референсов и композиций, чтобы визуализировать задумку, а локации рисуют вручную. «Это наша главная ценность», — говорит Аэлита Ноговицына.

Недавно у игры появился и социальный проект: в благотворительном событии Green Game Jam цель, поставленную командой, игроки выполнили быстрее запланированного. Своё главное правило Данил формулирует так: любить игроков, ведь они «ваши боссы», и любить то, что делаешь. Дмитрий напоминает, что игра — результат работы разных специалистов, и надо уметь их слышать. Аэлита добавляет, что в погоне за скоростью нельзя жертвовать качеством.

«Нужно любить своих игроков, потому что они на самом деле ваши боссы и ваши вдохновители.»

ДАНИЛ ЕГОРОВ, ПРОДЮСЕР SEEKERS NOTES

BYTEPLUS · CREATA VENTURES · 2 СЕНТЯБРЯ

Creata Ventures и BytePlus: Dreamina Seedance — для студий региона

Creata Ventures расширяет доступ к Dreamina Seedance через BytePlus для креативной и игровой индустрий Казахстана и Центральной Азии.



Creata Ventures x BytePlus.

Партнёрство BytePlus и Creata Ventures позволит студиям, режиссёрам, продюсерам, разработчикам игр и авторам цифрового контента в регионе использовать генеративную модель Dreamina Seedance через BytePlus API. Модель Dreamina Seedance преобразует текст, изображение, звук и видео в высококачественные видеоролики с синхронизированным звуком. Для креативной индустрии региона это означает прямой и оперативный доступ к технологии через локального дистрибьютора.

Помимо доступа, Creata Ventures будет оказывать поддержку по внедрению решения, предоставлять консультации и проводить образовательные программы для профессионального сообщества.

Одним из ключевых направлений сотрудничества станет Creata Academy, онлайн-академия цифровых креативных индустрий, которая будет работать при технологической поддержке BytePlus.

СПРАВОЧНО

BYTEPLUS	подразделение ByteDance, технологические решения для бизнеса
CREATA VENTURES	венчурная студия в составе Creata Group
РЕГИОН	KZ · UZ · KG · TJ · TM · AZ · AM · GE
ГДЕ ВЫШЛО	Total.kz (14.09), Real Digital (16.09)



Ram Fights — бараны-гладиаторы от Doomers Entertainment.

17 СЕНТЯБРЯ · CREATA GAMES x DOOMERS

Четыре игры из Ташкента: Creata Games стала со-издателем

Creata Games со-издаёт четыре PC-игры ташкентской студии Doomers Entertainment. Флагман — Ram Fights, где бараны-гладиаторы тараном отправляют соперника в полёт. Интервью со студией — на полосе 11.



Хишам Нуху, ректор QAIRU и Давид Туганов в Qazaq AI Research University.

1 СЕНТЯБРЯ · CREATA VENTURES x QAIRU

92 студента подали заявки на стажировки

Creata Ventures и Qazaq AI Research University подписали меморандум о взаимопонимании: совместные исследования в области ИИ и стажировки студентов. За первую неделю набора, с 9 по 14 сентября, заявки подали 92 студента, большинство — первокурсники.

КУРУЛТАЙ · 25 СЕНТЯБРЯ

Креативная экономика: курс на межведомственную координацию

В Курултае обсуждали развитие креативной экономики. Альянс креативных индустрий Казахстана (CIAQ) предложил создать межведомственную комиссию при Правительстве. В сентябре креативные индустрии звучали и на финансовой сцене.



Круглый стол в Курултае, 25 сентября.

2 5 сентября в Курултае прошёл круглый стол о креативных индустриях. Альянс креативных индустрий Казахстана (CIAQ) представил доклад с международным бенчмарком: креативные индустрии затрагивают мандаты 12 государственных органов.

CIAQ предложил создать межведомственную комиссию при Правительстве. Работа пойдёт по подгруппам: туризм, интеллектуальная собственность, инвестиции и экспорт.

«В ПОИСКАХ ИНВЕСТОРА»

25,1%

СТАВКА ПО ДОЛГОСРОЧНЫМ КРЕДИТАМ — САМАЯ ВЫСОКАЯ В ЕАЭС (ЕЭК, III КВ. 2025)

ЧТО ЭТО

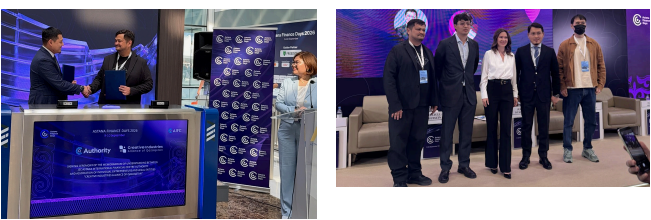
разбор CIAQ на трёх языках, вышел 26 сентября

TOLQYN FILM FUND

120 заявок из 12 стран, 5 проектов (по пособию Британского Совета)

ЧИТАТЬ

ciaq.kz/wiki/in-search-of-investor-2026



Подписание меморандума с Администрацией МФЦА.

Участники панели, 10 сентября.

9-10 СЕНТЯБРЯ · ASTANA FINANCE DAYS

Меморандум с МФЦА и панель об инвестициях

10 сентября CIAQ подписал меморандум о взаимопонимании с Администрацией МФЦА: инвестиционная экосистема для креативных индустрий на площадке МФЦА, привлечение инвесторов, финансовые инструменты, защита и коммерциализация интеллектуальной собственности, совместные питч-сессии.

Давид Туганов модерировал панель «Креативные индустрии как формирующийся класс активов». Участники: Аскар Билисбеков (CEO Alem Capital Management), Юлия Кушнир (руководитель департамента по развитию бизнеса TikTok в Восточной Европе и Центральной Азии), Айзатулла Хусейн (основатель Ozen) и Олжас Акпаров (сооснователь и CBDO Cyber Temple). Давид Туганов также вошёл в жюри Creative Pitch Day.

30 СЕНТЯБРЯ · НПП «АТАМЕКЕН»

Четыре условия для частного капитала

Раздел «Туризм и креативные индустрии» в рекомендациях Правительству готовит Ассоциация инвесторов Казахстана, CIAQ участвует в подготовке. Предложения CIAQ:

- 1** Специальный налоговый режим для креативных компаний
- 2** Права на контент как залоговый актив
- 3** Возвратный капитал вместо субсидий
- 4** Совет по инвестициям в КИ при МФЦА

13 МАЯ · МАЖИЛИС ПАРЛАМЕНТА РК

Реформа кино и креативных индустрий — в Мажилисе

Коалиция отраслевых организаций во главе с Альянсом креативных индустрий Казахстана представила депутатам консолидированный пакет реформы.



Расширенное заседание фракции «Respublica» в Мажилисе, 13 мая.

13 мая в Мажилисе прошло расширенное заседание фракции партии Respublica о развитии киноиндустрии и креативных индустрий. Инициатором обсуждения выступила депутат Нургуль Тау, секретарь Комитета по социально-культурному развитию.

Коалиция — CIAQ, Лига кинематографистов Казахстана, НПП «Атамекен», Tolqyn Film Fund, Dala Edge Creative Tech Park и независимые эксперты — представила четыре блока предложений: прозрачность кинорынка и система e-Kino, возвращение рибейтов для международных проектов, налоговый режим киноиндустрии и координация реформ.

Главный системный запрос — Межведомственная рабочая группа по реформе креативных индустрий при Канцелярии Премьер-министра; реформа кино стала её пилотом. Обсуждению предшествовали стратегическая сессия 15 апреля и парламентский круглый стол 30 апреля.

РЕФОРМА КИНО 2026–2030

10

системных барьеров

31

предложение

17

государственных органов

4

кластера реформы



Стратсессия по Концепции, Алматы, 19 февраля (фото ciaq.kz).

КОНЦЕПЦИЯ 2026–2030

Концепция развития КИ опубликована

Документ для Правительства: 29 индустрий в 6 кластерах, бенчмарк 18 стран, 43 мероприятия. Собран на трёх стратсессиях — в Астане, Алматы и онлайн, более 100 экспертов.

8 ИЮЛЯ · ПРЕДЛОЖЕНИЕ CIAQ

Двенадцать ведомств — один стол

Альянс предложил Межведомственный координационный совет по креативным индустриям при Правительстве — под руководством заместителя Премьер-министра, с палатами министерств, институтов развития и отрасли. Модель опирается на опыт 26 стран.

3 ИЮНЯ · НАЛОГИ

Семь налоговых предложений

Налоговый кодекс и Закон о креативных индустриях не связаны: крупный бизнес не может относить на вычеты услуги креаторов на упрощёнке. CIAQ предлагает снять запрет для субъектов реестра, привязать льготы к реестру и расширить ОКЭД для самозанятых.

ГОСУДАРСТВО И РЕГИОН · ИЮНЬ — ОКТЯБРЬ

Креативная экономика — в повестке государства

Новый министр, эндаумент-фонды для культуры, 150 тысяч занятых в секторе и крупнейшие события региона — главное за лето и осень.



AI & Digital Bridge 2026, Астана.

3 сентября министром культуры и информации назначен Арман Кырыкбаев; развитие креативных индустрий Президент назвал среди первых задач. 24 сентября на первой сессии Қазақстан Халық Кеңесі Касым-Жомарт Токаев предложил изменить закон об эндаумент-фондах, чтобы у культуры и креативных индустрий появилось долгосрочное финансирование.

Премьер-министр Олжас Бектенов в июне назвал креативную индустрию одним из драйверов роста: более 40 направлений, около 150 тысяч занятых, рост валовой добавленной стоимости на 25% — до 3 млрд долларов.

1-3 ОКТЯБРЯ · АСТАНА

AI & Digital Bridge: итоги форума

По данным организаторов, форум принял более 47 тысяч посетителей и 429 спикеров, а на площадке подписали 61 соглашение. Creata Group отвечала за игровую и креативную часть программы — полосы 3–13.

СЕНТЯБРЬ · АЛМАТЫ

Astana AI Film Festival

На фестиваль фильмов, созданных с помощью ИИ, поступило 8 067 заявок из 125 стран; призовой фонд Гран-при — 450 тысяч долларов.



Платформа QazaqCreative.

ИЮЛЬ — СЕНТЯБРЬ · ИНФРАСТРУКТУРА

QazaqCreative и Creative Shift

Фонд развития креативных индустрий запустил платформу QazaqCreative — регистрация креаторов и доступ к мерам поддержки — и открыл приём в акселератор Creative Shift с буткемпам в Алматы, Шымкенте и Астане.

17 СЕНТЯБРЯ · КИНО

20 фильмов на господдержке

По данным Министерства культуры и информации, с начала года завершены пять фильмов с господдержкой, до конца года планируют ещё 17. Приоритет смещается с выпуска фильма на прокат.

АЛЬЯНС КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ КАЗАХСТАНА · ИЮЛЬ — ОКТЯБРЬ

В Альянсе — десятый комитет: хореография, концерты и сцена

Исполнительские искусства получили свою площадку в Альянсе креативных индустрий Казахстана (CIAQ). Одним из первых участников нового комитета стал DanceHub.



DanceHub — платформа для поиска и заказа артистов: танцоров, мастеров сцены, ведущих и музыкантов (кадр из ролика dancehub.kz). Наведите камеру на QR — фото оживёт.

В сентябре в CIAQ начал работу десятый проектный комитет. Он объединит хореографию, концертную деятельность и сценические искусства — направления, которые до сих пор оставались в стороне от разговора о креативной экономике.

Одним из первых участников комитета стал DanceHub — цифровое ивент-агентство полного цикла из Астаны и, по словам создателей, первая в Казахстане цифровая экосистема для артистов и хореографов. Платформу создал член Альянса Руслан Кензикеев — PhD, хореограф, заведующий кафедрой педагогики хореографии Казахской национальной академии хореографии и руководитель коллектива Skydance.

11-12 СЕНТЯБРЯ · МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ МОЛОДЁЖИ

Акселератор «Креативная Евразия»: 50 участников из 12 стран

CIAQ провёл на Международном фестивале молодёжи креативный акселератор. Из 124 кандидатов отобрали 50 участников из 12 стран по шести направлениям — от музыки и блогинга до игр и ИИ-анимации. За два дня группы прошли путь от проблемы до прототипа: защищены четыре образовательные программы и 27 рекомендаций по сервису фестиваля.

22 ИЮЛЯ · ОКЭД

Креативных видов деятельности — уже 53

Перечень ОКЭД для креативных индустрий расширен с 43 до 53 видов деятельности. Больше компаний смогут официально получить статус субъектов отрасли и меры господдержки.

28 ИЮЛЯ · МУЗЫКА

Sazger: музыкальное сообщество собирает комитет

Артисты, продюсеры и лейблы встретились в CIAQ и договорились создать Музыкальный комитет и проводить отраслевые встречи регулярно.



Члены Альянса: хореограф Руслан Кензикеев (DanceHub).



Композитор Александр Ерубаев, Музыкальный комитет.



Певица и диджей Аина Крыловецкая (An.Ri.Ai).

EURASIAN FILM & TV MARKET · АЛМАТЫ · 29 СЕНТЯБРЯ — 1 ОКТЯБРЯ

Международный кинорынок: ИИ как новый слой съёмочной группы

Eurasian Film & TV Market собрал в Алматы стриминговые платформы, продюсеров, фонды и технологические компании Центральной Азии и мира. Creata Group и Альянс креативных индустрий Казахстана (CIAQ) выступили партнёрами рынка и провели две сессии — об ИИ в кино и об импакт-кино.



Давид Туганов и Даяна Уакпаева на сессии «Artificial Intelligence & Film», 29 сентября.

Четвёртый Eurasian Film & TV Market прошёл в Алматы с 29 сентября по 1 октября — международная площадка, где кинокомпании, стриминги, фонды и продюсеры Центральной Азии встречаются с коллегами из Европы, Азии и Ближнего Востока. Официальный партнёр рынка в 2026 году — MIPCOM. В программе — стриминги, технологии кинопоказа, сценарная лаборатория, корейская киноиндустрия и анимация региона.

29 сентября на сессии «Artificial Intelligence & Film» Давид Туганов говорил о гибридном производстве: ИИ становится слоем внутри съёмочной группы, а не её заменой. Он показал ролик Keymate — творческой ИИ-платформы Creata Group.

Даяна Уакпаева представила первые результаты исследования CIAQ «ИИ в кино и анимации». По данным Deloitte, на генеративный ИИ пока приходится меньше 3% производственных бюджетов крупных студий. В зале обсуждали права на контент, маркировку по закону Казахстана об ИИ, который действует с 18 января 2026 года, и казахоязычные датасеты.

EURASIAN FILM & TV MARKET

ДАТЫ	29 сентября — 1 октября 2026
ГОРОД	Алматы
ВЫПУСК	четвёртый
ПАРТНЁР 2026	MIPCOM
НАШИ СЕССИИ	«Artificial Intelligence & Film» · «Impact кино»

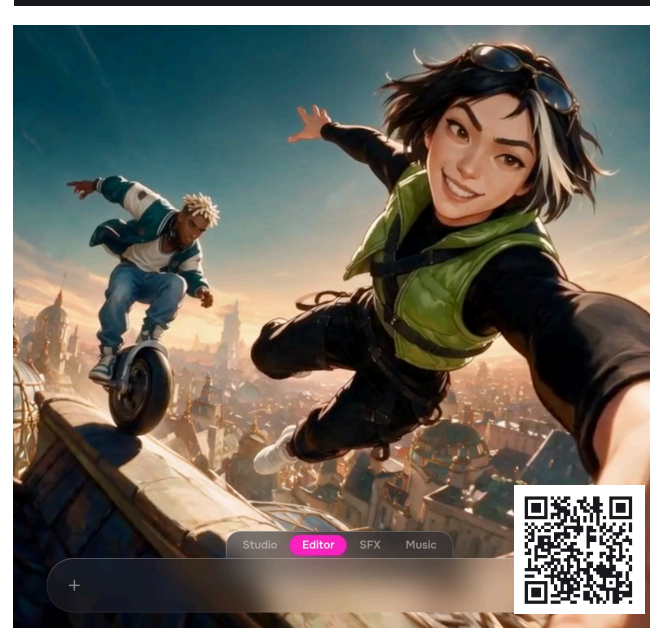


Сессия «Artificial Intelligence & Film» на сцене кинорынка.

29 СЕНТЯБРЯ · ARTIFICIAL INTELLIGENCE & FILM

Как собирают сцену с ИИ

Команда проекта «БӨРІ» показала, как сцену фильма собирают с помощью ИИ, а в отдельном блоке рассказали о сценарной программе.



Кадр из ролика Keymate. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

KEYMATE

Платформа для студий

Keymate — творческая ИИ-платформа Creata Group для кино и анимации. Сайт — keymate.art.

30 СЕНТЯБРЯ · ИМПАКТ КИНО

Кино, которое работает после титров

На сессии «Импакт кино» режиссёры и продюсеры говорили о фильмах, которые меняют жизнь своих героев и доходят до тех, кому нужнее всего.



Сессия «Импакт кино», 30 сентября.

Сессию модерировал Давид Туганов. Фариза Танай рассказала о документальном фильме «Красивая», Канат Бейсекеев — о фильме «Аут» про велокоманду детей с аутизмом. Алихан Төлембек, генеральный продюсер «Күнес», показал тизер семейной киносказки. Олжас Аскарлов говорил о роли Лиги кинематографистов.

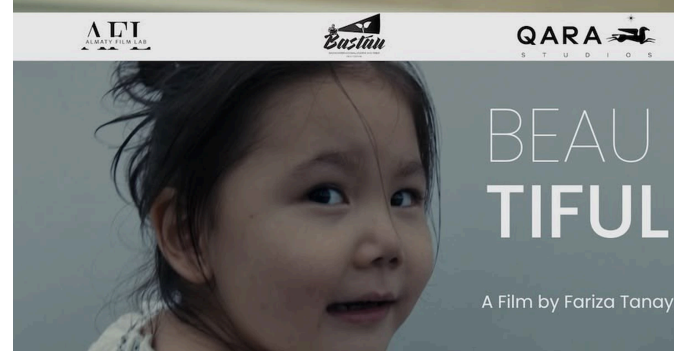
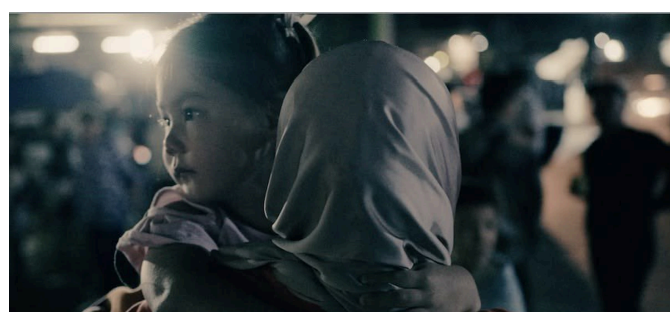
На сессии представили платформу Impact Voices Asia, которая соединяет импакт-фильмы с организациями и зрителями. На ней уже 22 фильма и 39 организаций.

IMPACT VOICES ASIA

ФИЛЬМОВ В МЕДИАТЕКЕ 27+

ОРГАНИЗАЦИЙ 39+

САЙТ impactvoices.asia



«Красивая»



«Аут»

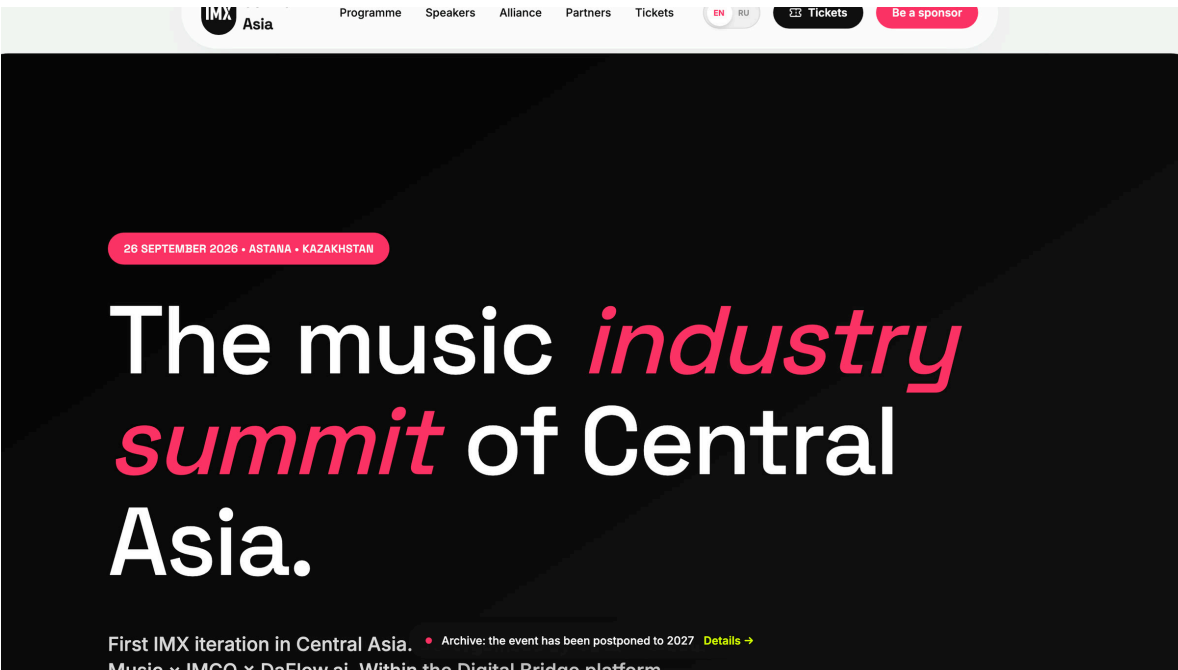


«Күнес»

IMX · МЕЖДУНАРОДНЫЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ФОРУМ

IMX Central Asia: музыкальный саммит — в Астане в 2027 году

IMX — международный музыкальный форум, где лейблы, правообладатели и цифровые сервисы заключают дистрибуционные, лицензионные и партнёрские контракты. Его центральноазиатский выпуск в Астане перенесён на 2027 год, и мы ищем партнёров из музыкальной индустрии.



Сайт IMX Central Asia — imx.asia.

IMX собирает за одним столом лейблы, правообладателей, авторские общества и цифровые платформы. Сюда приезжают не слушать доклады, а подписывать сделки: дистрибуция, лицензирование, совместные проекты. Форум проходит туром по городам мира, и рынок СНГ — одна из ключевых тем его программы.

IMX Central Asia задуман как вход в этот тур для музыкальной индустрии Центральной Азии: прямой контакт местных лейблов и артистов с международными агрегаторами, стримингами и издателями. Первое издание в Астане перенесено на 2027 год, чтобы собрать сильный состав международных участников и партнёров.

Сейчас формируется команда партнёров IMX Central Asia 2027. Мы приглашаем лейблы, продюсерские центры, правообладателей, авторские общества, стриминговые и цифровые платформы, бренды и государственные институты, которым интересна музыкальная индустрия региона.

IMX

ФОРМАТ	деловой форум: панели, закрытые сессии, B2B-встречи, контракты
УЧАСТНИКИ	лейблы, правообладатели, авторские общества, цифровые платформы
IMX CENTRAL ASIA	Астана, 2027 год
САЙТ	imxgo.com

АНОНС · 29–31 ОКТЯБРЯ

IMX в Шанхае ждёт участников из Казахстана

29–31 октября в Шанхае пройдёт ежегодная конференция IMX — флагманская сессия форума. Рынку СНГ посвящены отдельная панель о возможностях региона и закрытая сессия для партнёров, заинтересованных в совместной работе.

К участию приглашают лейблы, правообладателей, авторские общества, цифровые платформы и государственные представительства из Казахстана. Заявки и вопросы — Ольга Демина, olga.demina@kanjian.com.

IMX CENTRAL ASIA 2027

imx.asia

Новости саммита, партнёрство и участие — на сайте IMX Central Asia.

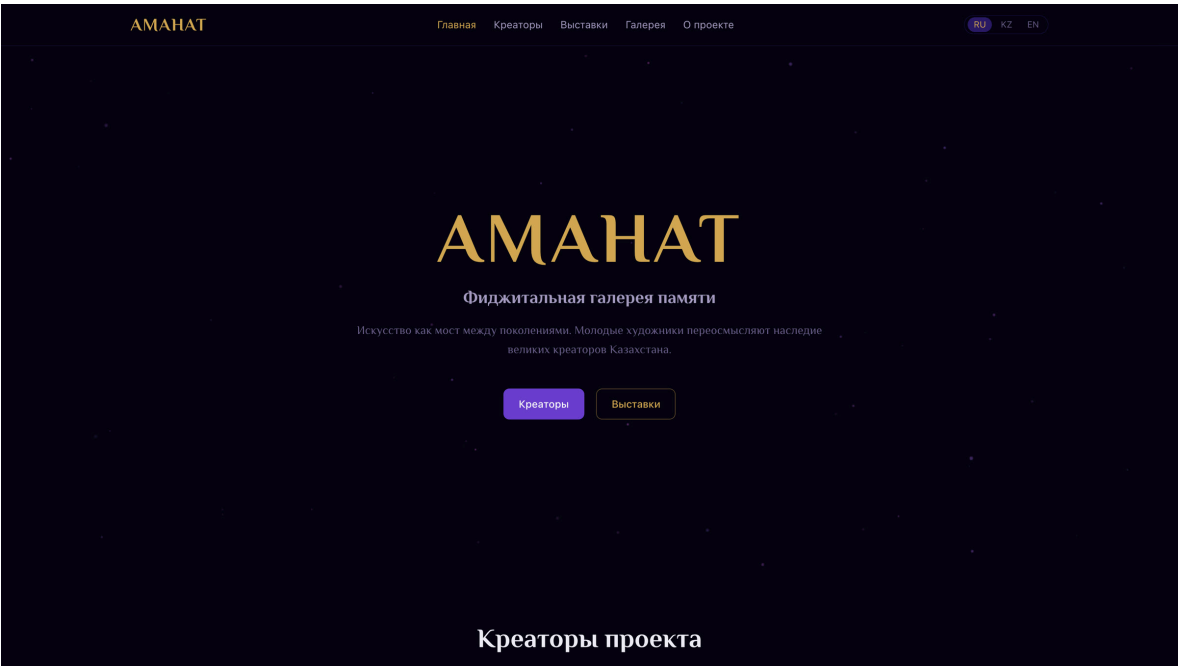
Открыть imx.asia



AMANAT.WORLD · ФИДЖИТАЛЬНАЯ ГАЛЕРЕЯ ПАМЯТИ

Amanat World: галерея памяти мастеров казахстанской культуры

Выставки-трибьюты, где молодые художники посвящают работы ушедшим мастерам, и онлайн-портал, где эти работы остаются навсегда.



Главная страница amanat.world.

Аmanat World — фиджитальная галерея памяти ушедших деятелей культуры Казахстана. Название взято из казахского слова «аманат»: так называют ценность, доверенную на хранение следующему поколению.

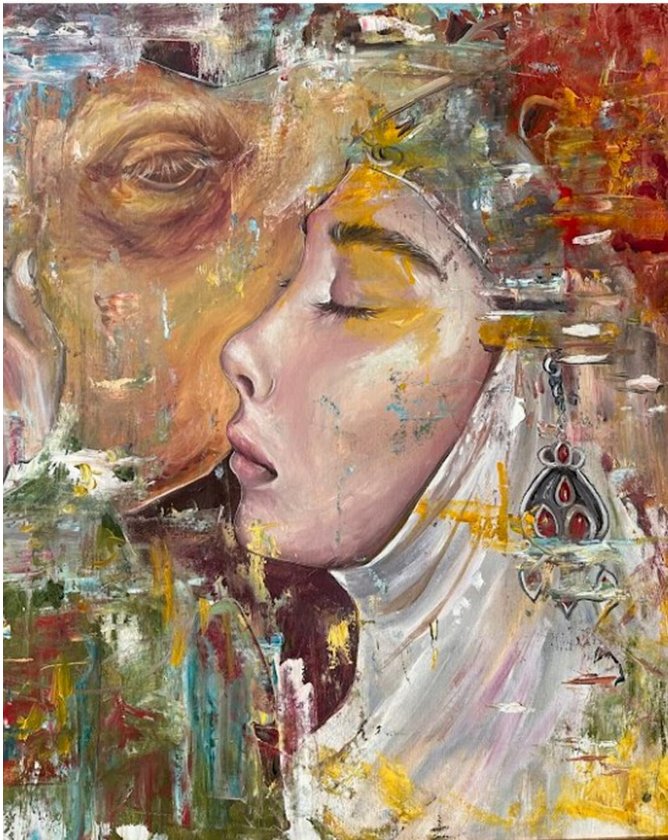
Проект живёт в трёх измерениях. Первое — серия выставок, где молодые художники посвящают свои работы творчеству мастера. Второе — постоянная экспозиция. Третье — портал amanat.world: после закрытия выставки работы остаются там вместе с биографиями и плейлистами. Сайт работает на казахском, русском и английском и состоит из разделов «Креаторы», «Выставки» и «Галерея».

Первым героем проекта стал Батырхан Шукенов — музыкант, саксофонист, Народный артист Республики Казахстан. «Мы не строим мемориал — мы открываем портал, который не закроется никогда», — говорит продюсер проекта Давид Туганов. Организатор — Creaa.Team, проект поддерживают CIAQ и TransforNATION.

AMANAT WORLD							
ФОРМАТ	выставки + постоянная экспозиция + портал	ЯЗЫКИ	казахский, русский, английский	ПЕРВЫЙ ГЕРОЙ	Батырхан Шукенов (1962–2015)	ПЕРВАЯ ВЫСТАВКА	«Батыр Аманаты», апрель 2026, Алматы
САЙТ	amanat.world						



Дана Мусина, «Тишина, которая говорит».



Айкерим Табетова, «Рухани байланыс».



Дана Шаймардинова.

24 АПРЕЛЯ · SPIRAL SPACE, АЛМАТЫ · ПЕРВАЯ ВОЛНА AMANAT WORLD

«Батыр Аманаты»: трибьют Батырхану Шукенову

Каждая работа выставки посвящена конкретной песне или альбому музыканта — чаще всего «Отан Ана» и «Аманат».

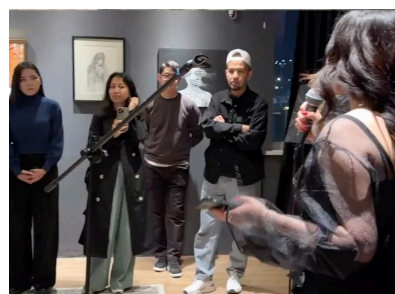


Открытие выставки «Батыр Аманаты», SPIRAL, Алматы, 24 апреля (фото @ciaq.kz).

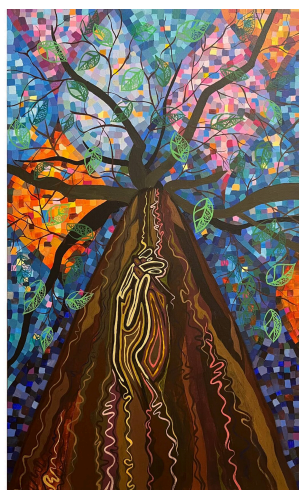
ХУДОЖНИКИ ВЫСТАВКИ

Художники трибьютa

Айна Адырбай, Дана Мусина, Светлана Руденко, Айкерим Табетова, Меруерт Зилгарева, Дана Шаймардинова, Алма Шайкенова, Ляйля Алшембекова, Данияр Бурбаев, Аяна Байгозина, Ульяна Орендовская, Светлана Тараканова.



Гости открытия у работ (фото @ciaq.kz).



Айна Адырбай, «Сила».



Светлана Руденко, «Голос рода».



Данияр Бурбаев, «Отаным».



Аяна Байгозина, «Туда, где звучит вечность».

Первая волна проекта — выставка в алматинском арт-пространстве SPIRAL. Художников отбирали через открытый конкурс в феврале–марте. Каждая работа посвящена конкретной песне или альбому Батырхана Шукенова — чаще всего «Отан Ана» и «Аманат». Здесь нет портретов и биографии, только состояния: светлая ностальгия, любовь, дом, путь.

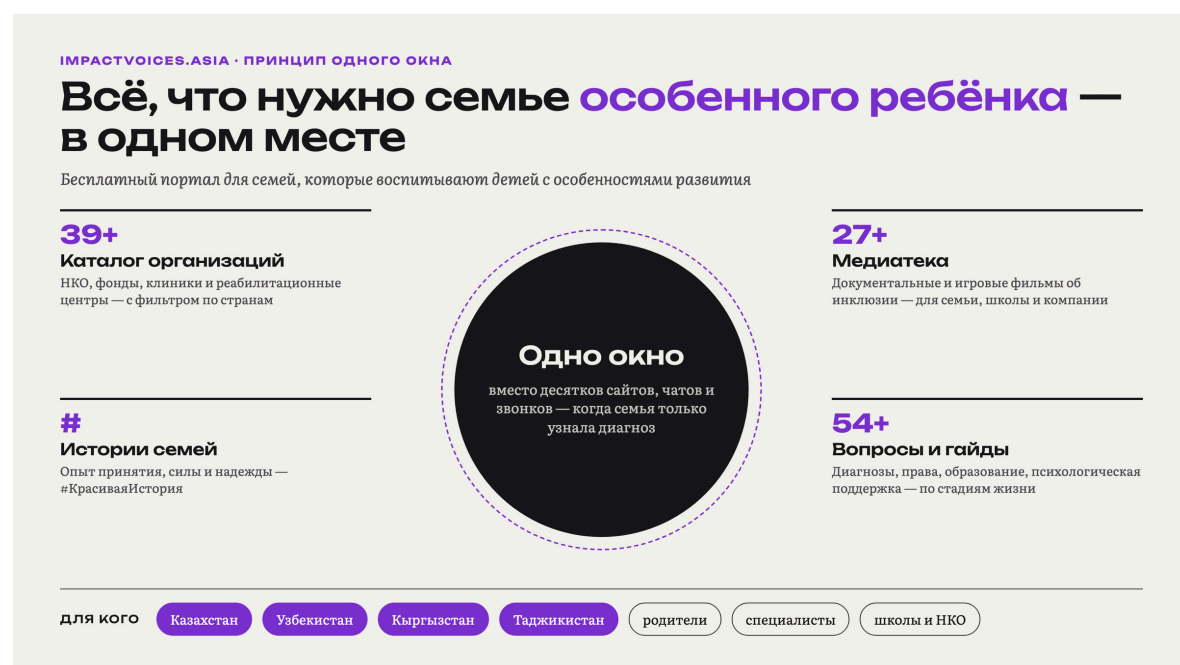
Три смысловых блока — «Отан Ана», «Любовь и путь», «Аманат». Масло и акрил с золотой поталью, сангина, акварель, карандаш, цифровая графика и анимация; под каждой работой — песня, которая её вдохновила. Открытие прошло с живой музыкой — скрипка, кобыз, саксофон и виниловый диджей-сет, — затем выставка была открыта для всех, вход свободный.

Семья музыканта передала проекту архивные материалы. Все работы теперь можно посмотреть в онлайн-галерее amanat.world. Трибьют-концерт Batyr Amanaty перенесён — новую дату организаторы объявят позже.

IMPACTVOICES.ASIA · TRANSFORMATION

Одно окно для особенных семей Центральной Азии

Бесплатный портал для семей, которые воспитывают детей с особенностями развития в Казахстане, Узбекистане, Кыргызстане и Таджикистане.



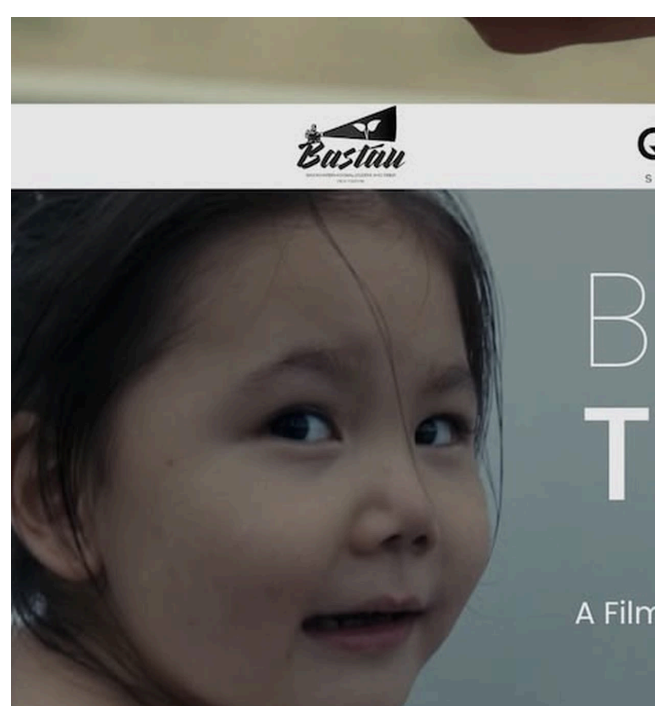
Как устроен портал Impact Voices: четыре раздела и четыре страны.

Impact Voices работает по принципу одного окна. В каталоге — более 39 некоммерческих организаций, фондов, клиник и реабилитационных центров с фильтром по странам. В медиатеке — документальные и игровые фильмы об инклюзии: от казахстанских «Красивой» и «Аута» до CODA и «Человека дождя». Раздел вопросов и ответов объясняет диагнозы, права, образование и психологическую поддержку, а в разделе историй семьи делятся опытом под хэштегом #КрасиваяИстория.

Портал представили 8 февраля в Астане вместе с премьерой документального фильма Фаризы Танай «Красивая». Средняя оценка фильма у зрителей показов — 4,62 из 5. Сооснователи проекта — режиссёр Фариза Танай, импакт-продюсер Давид Туганов и руководитель Союза родителей особенных детей Рауана Сагадиева. 30 сентября платформу представили на сессии «Impact кино» международного кинорынка в Алматы.

IMPACT VOICES

4	39+	27+	54+	4,62
страны Центральной Азии	организаций в каталоге	фильмов в медиатеке	ответов на частые вопросы	средняя оценка «Красивой» зрителями



Постер фильма «Красивая» (Әдемі).

8 ФЕВРАЛЯ · ПРЕМЬЕРА

«Красивая»

Документальный фильм Фаризы Танай об особенной семье стал отправной точкой проекта: премьера и запуск портала прошли в один день, 8 февраля в Астане.

МЕДИАТЕКА

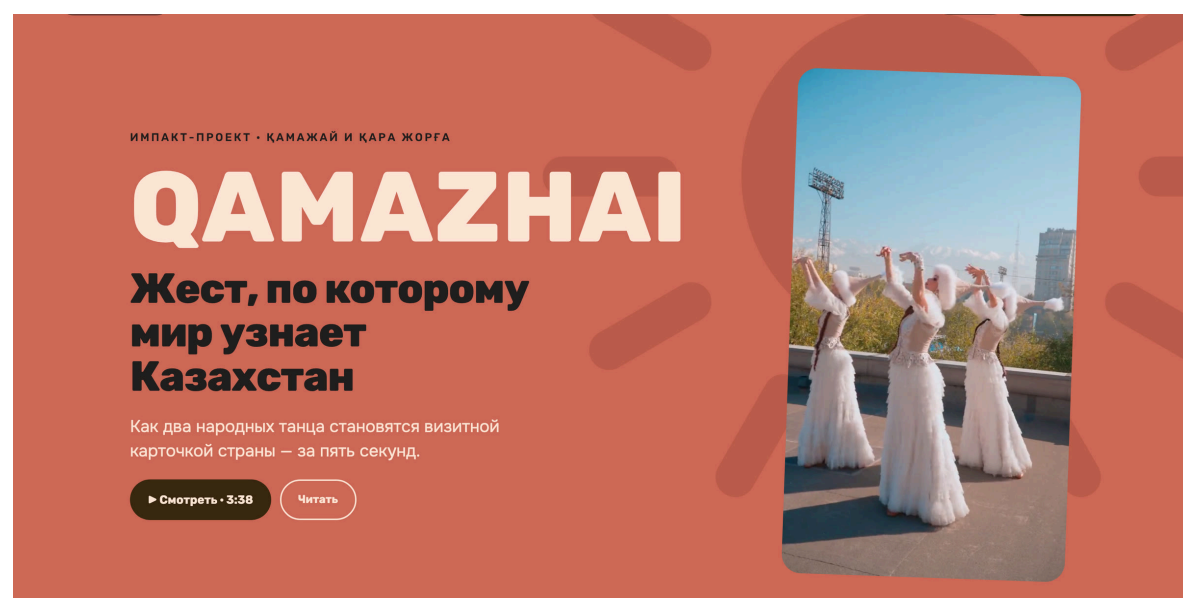
Кино, которое помогает

В медиатеке — казахстанские «Красивая», «Аут» и «Жизнь, наперекор», кыргызский фильм «Особые дети» и мировая классика об инклюзии. Фильмы подобраны так, чтобы их можно было посмотреть всей семьёй или устроить показ с обсуждением в школе и компании.

QAMAZHAI.ORG · RU / EN

Пять секунд — и мир узнаёт Казахстан: у Qamazhai новый сайт

У Новой Зеландии есть хака, у Кореи — сердечко из пальцев. Проект Qamazhai уверен: у Казахстана такой жест уже есть.



Главная страница qamazhai.org.

Жест живёт в двух народных танцах — женском Камажай и Қара жорға, «танце иноходца».

Сайт qamazhai.org объясняет идею за 3,5 минуты — видео или по кадрам, на русском и английском.

Команда проверила идею почти без бюджета: жест повторяли на Turkistan Marathon, где разминались 3 000 участников из 40 с лишним стран, болельщицы на турнире AIGA в Калифорнии и на трибунах турнира по ММА, делегаты сессии ВОЗ в Астане.

Цель первой волны — 1 720 роликов от 160 авторов и 70 млн просмотров. «Я хочу, чтобы иностранец, услышав „Казахстан“, вспоминал не Бората, а Камажай», — говорит сооснователь и продюсер проекта Давид Туганов. «Мы с Давидом сказали себе: у Кореи есть свой жест — давай придумаем наш. Сегодня артисты уже сами подхватывают движения Камажай: жест живёт и без нас», — добавляет сооснователь и продюсер Асхат Халимов. Жест открыт и бесплатен — навсегда.



Қамажай на фоне гор Алматы.



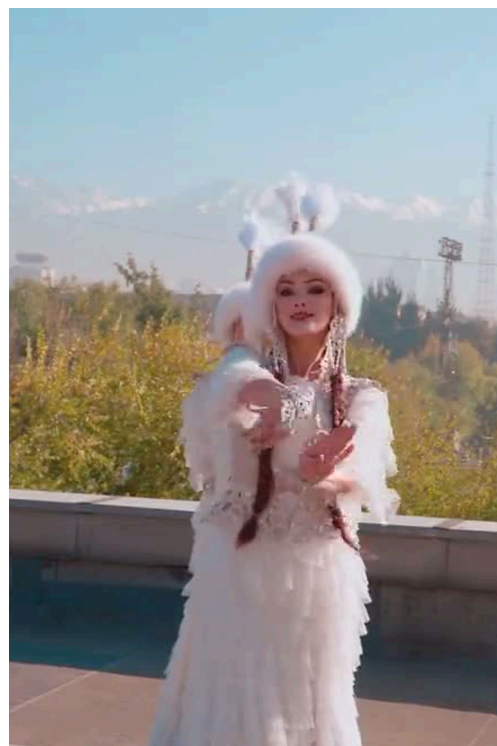
Девушки из Dreatway танцуют Камажай. Наведите камеру на QR — фото оживёт.



Болельщицы на турнире AIGA, Калифорния. Наведите камеру на QR — фото оживёт.



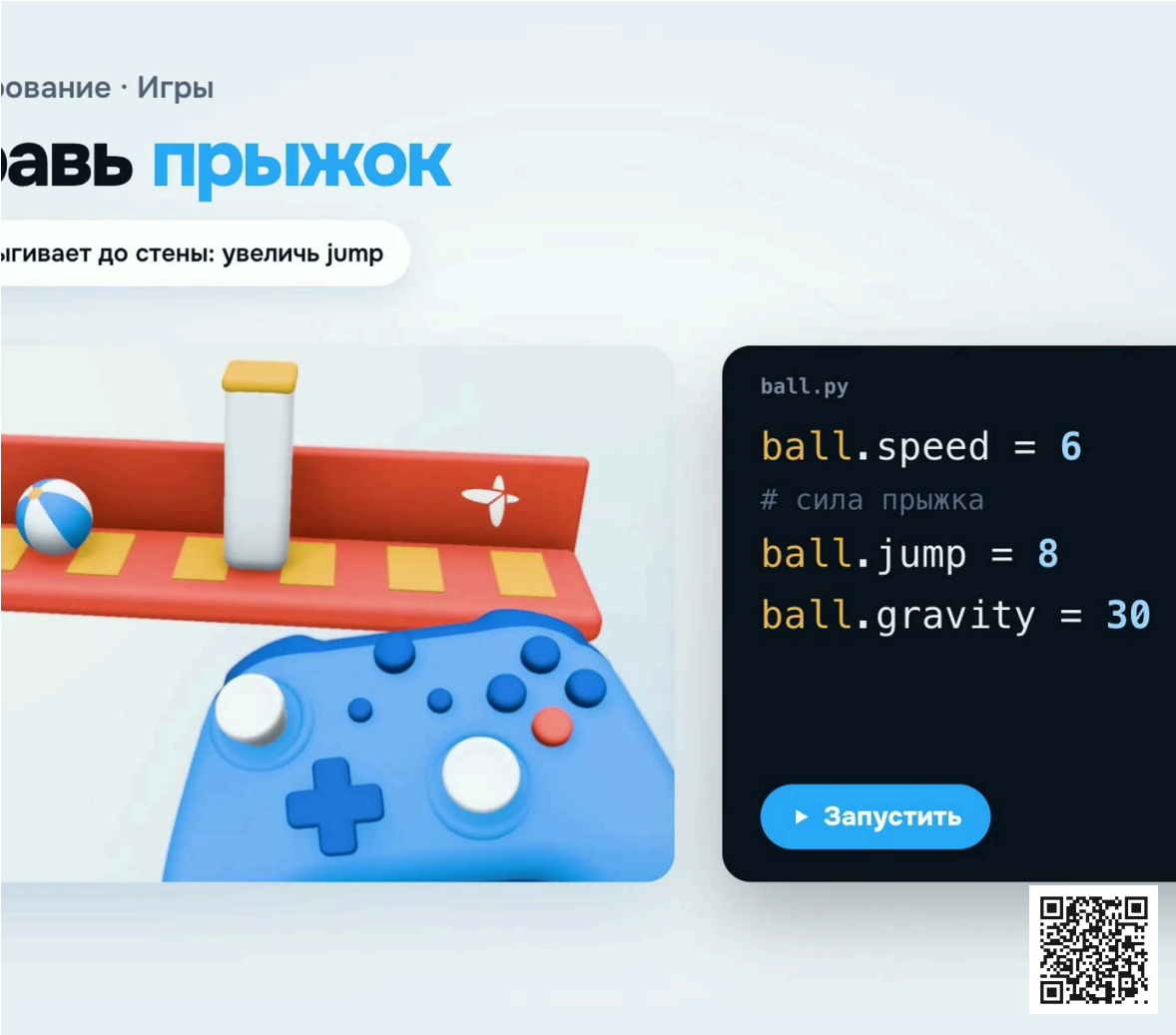
Қара жорға.



CREATA ACADEMY · ЗАПУСК В ОКТЯБРЕ

Creata Academy открывает двери

Онлайн-академия креативных профессий запускается публично: геймдев, музыка, видео, дизайн и AI-анимация, интерактивные уроки на четырёх языках.



Кадр из шоурила Creata Academy: каждый урок — интерактивный ролик. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

CREATA ACADEMY	
САЙТ	creata.academy
НАПРАВЛЕНИЯ	геймдев, музыка, видео, дизайн, AI-анимация
ЯЗЫКИ	RU · KZ · EN · AR
БЛИЖАЙШЕЕ	конференция «Образование и индустрия», 15–16.10



Финалисты Samsung Solve for Tomorrow 2026.

SAMSUNG SOLVE FOR TOMORROW · 25 АВГУСТА

Финал сезона: 11 команд из 9 городов

Финал конкурса школьных технологических проектов прошёл 25 августа на площадке alem.ai в Астане. Первое место — OquBot (Актобе), второе — Endosim (Туркестан), третье — SAMRUQ.AI (Караганда). Репортаж и альманахах «Инноваторы будущего» — полосы 29–31.



Участники интенсива в Душанбе.

4-8 МАЯ · ДУШАНБЕ · TRANSFORMATION

«От креативности к бизнесу»

19 ремесленников и культурных предпринимателей за пять дней описали своего покупателя, посчитали себестоимость, собрали бизнес-модель и подготовили питч. Курс провёл Давид Туганов по приглашению RO GEID; в июне — три сессии менторства.

УЧИТЬСЯ

creata.academy

Первая лекция уже открыта.

Открыть академию

SAMSUNG SOLVE FOR TOMORROW · 25 АВГУСТА · ALEM.AI, АСТАНА

Одиннадцать прототипов, которые хотят лечить, учить и спасать

Финал шестого сезона школьного технологического конкурса, методологический партнёр которого — общественный фонд TransforNATION: восемь из одиннадцати команд пришли с проектами о здоровье и реабилитации.



Призёры финала Samsung Solve for Tomorrow 2026 на сцене alem.ai.

Финал Samsung Solve for Tomorrow 2026 прошёл 25 августа на площадке alem.ai в Астане. Открыл его представитель Samsung, затем Давид Туганов — методолог и куратор программы шестой год подряд — представил альманах «Инноваторы будущего» и повёл финал: одиннадцать команд школьников из девяти городов по очереди выходили на сцену — десять минут на выступление и пять на вопросы жюри. Между защитами жюри и гости ходили по «стартап-аллее», где команды показывали прототипы вживую.

Жюри оценивало пять критериев — полезность, уникальность, реализуемость, прототип и тестирование. В него вошли Анарбек Утегулов (офис технологических центров Astana Hub), Мадияр Абилов (QazInnovations), ректор QAIRU Сапар Токсанов, CEO MedHub НАQ Торжан Кожалы и эксперт по ИИ Екатерина Смышляева.

Сезон получился медицинским: 15 проектов полуфинала — медтех, а в финале здоровью и реабилитации посвящены восемь из одиннадцати. Перчатка-тренажёр для детей с нарушением координации, прибор, предупреждающий о приступе астмы, тросовый экзоскелет, поднимающий парализованную руку, — всё это собрали сами школьники.

СЕЗОН 2026

858

заявок

2 800

участников

38

полуфиналистов, менторство для каждой команды

11 / 9

финалистов / городов

10 млн ₸

призовой фонд

ПРИЗЁРЫ

Тройка лучших

- OquBot · Актобе**
конструктор-робот «для тех, кто перерос LEGO»: настоящие моторы и электроника
- Endosim · Туркестан**
силиконовый симулятор колоноскопии с датчиками — показывает студенту-медику ошибку
- SAMRUQ.AI · Караганда**
беспроводная система безопасности для шахт, выросшая из робота-археолога

ФИНАЛИСТЫ

Ещё восемь команд

Flortte (Алматы) — перчатка-тренажёр с игрой; OcuWave (Уральск) — диагностика глаукомы без очередей; OnAITynys (Кокшетау) — носимый монитор дыхания; BraceMotion (Шымкент) — браслет для людей с тремором; Serpin (Арыс) — медпомощник для сёл; Sapiens (Астана) — робот-змея для поиска петроглифов; Tenzo (Астана) — тросовый экзоскелет; TN-Bionics (Астана) — реабилитационный экзоскелет для детей с ДЦП.

ПОСЛЕ ФИНАЛА

Команды пошли дальше

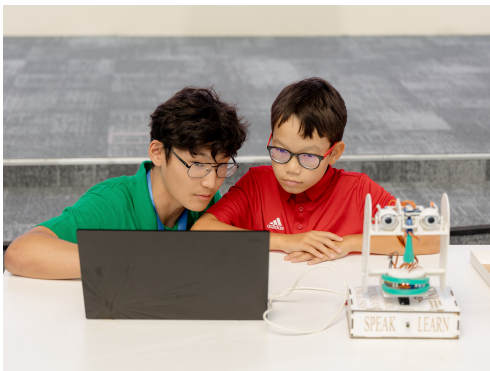
Endosim и OnAITynys победили на Social Impact Award Kazakhstan 2026, а SAMRUQ.AI стала единственной командой из Казахстана в мировом финале Technovation Girls. Об альманахе — на следующей полосе. ОФ TransforNATION — методологический партнёр программы все шесть сезонов, Давид Туганов — её методолог и куратор; спасибо Samsung Electronics Kazakhstan.



Endosim — 2 место.



Жюри у стенда Endosim.



Демо робота OquBot.



SAMRUQ.AI — 3 место.

SAMSUNG SOLVE FOR TOMORROW · ПУТЬ СЕЗОНА 2026

От 858 заявок до трёх призёров: путь сезона

Финал — только верхушка: до сцены alet.ai команды прошли отбор, очный буткемп, менторство и три месяца работы над прототипами.



Участники очного буткемпа Solve for Tomorrow, 10 июня 2026.

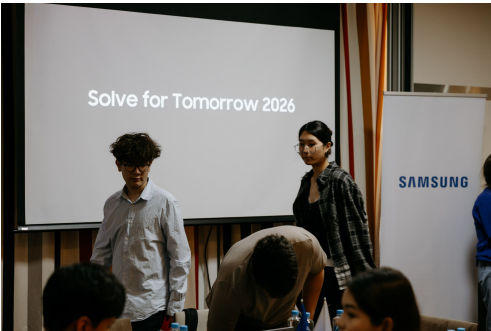
10 июня полуфиналисты сезона собрались на очный буткемп: за один день команды прошли интенсив по методике дизайн-мышления, представили проекты в формате минутного питча и получили обратную связь. Транспорт, питание и проживание участников очных этапов взяла на себя Samsung.

После буткемпа начался самый долгий этап — работа над прототипами до конца июля. Командам помогали менторы: 31 из 38 команд-полуфиналистов прошли менторские сессии, и девять из них в итоге вышли в финал.

ВОРОНКА СЕЗОНА 2026



Источник: программа Samsung Solve for Tomorrow, данные TransforNATION.



Открытие буткемпа.



Командная работа.



Сессия по методике.



Вопросы из зала.

TRANSFORMATION · SAMSUNG SOLVE FOR TOMORROW · 2021-2026

«Инноваторы будущего»: шесть сезонов в одной библиотеке

Альманах школьных изобретателей Казахстана — 183 проекта, 6 сезонов, 7 направлений. Электронная книга и открытый портал с поиском по городам.



Альманах «Инноваторы будущего».

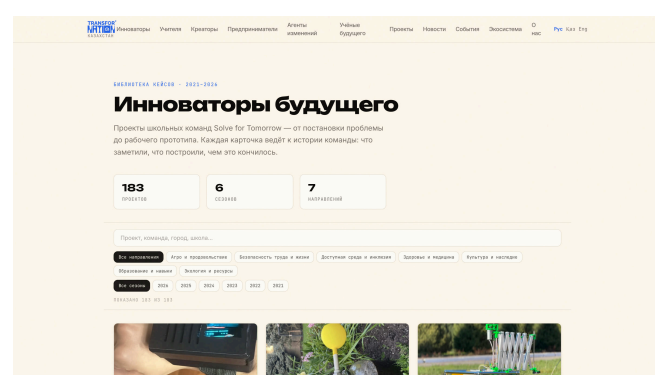
Альманах собрал истории школьных изобретателей Samsung Solve for Tomorrow Kazakhstan за все шесть сезонов, с 2021 по 2026 год. В библиотеке — 183 проекта в семи направлениях: здоровье и медицина, доступная среда и инклюзия, экология и ресурсы, агро и продовольствие, образование, безопасность, культура и наследие.

Первая часть — «Альманах изобретателей»: большие истории разворотами, укороченные кейсы и мозаика проектов. У каждой команды своя дуга: заметили проблему, построили прототип, ошиблись, сделали выводы и пошли дальше. Вторая часть — воркбук «Изобретательское мышление» для школ и наставников.

Издание подготовлено фондом TransforNATION при поддержке ЧБФ «Аяла» и Samsung Electronics Kazakhstan и представлено на финале 25 августа. Формат — электронный: PDF и цифровой портал.

«Дизайн-мышление — не про идею. Идея есть у всех. Оно про то, сколько раз ты готов оказаться неправ и переделывать, пока не сойдётся.»

ДАВИД ТУГАНОВ, АВТОР АЛЬМАНАХА, МЕТОДОЛОГ И КУРАТОР ПРОГРАММЫ



transformation.kz/futureinnovators.

ПОРТАЛ

Найдите проект из своего города

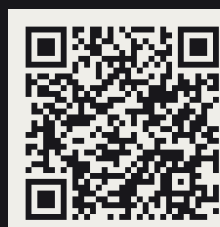
Библиотека кейсов открыта: фильтры по сезонам, направлениям и городам. Данные о проектах предоставлены самими командами.

АЛЬМАНАХ

Инноваторы будущего

183 проекта · 6 сезонов · 7 направлений.

[Открыть библиотеку](#)



TRANSFORMATION · МАРТ — ИЮНЬ 2026 · 12 РЕГИОНОВ

Талант есть везде: как прошёл Creative Start

106 подростков и 23 учителя из 12 регионов за три месяца прошли путь от идеи до готового проекта: игры, комиксы, музыки и кино. Финал прошёл 6 июня в Караганде, победителями стали 16 команд.



Победители, наставники и жюри Creative Start на Demo Day, 6 июня, Караганда.

«Creative Start: Инкубатор креативных индустрий для подростков и учителей Республики Казахстан» — первая в стране программа, которая учит школьников превращать увлечение в проект с командой, аудиторией и продуктом. Провёл её общественный фонд TransforNATION при поддержке компании Cummins (программа Cummins Employee Led Grant); грант и призовой фонд администировал частный фонд «Аяла».

Программа открыта для подростков 14–18 лет со всей страны, в приоритете — ребята из малообеспеченных семей, воспитанники детских домов и подростки из сёл. Участие бесплатное, команда — от двух до пяти человек, рядом с каждой — учитель-наставник. Отсюда 129 участников: 106 подростков и 23 педагога.

Обучение шло онлайн на creative-start.kz: 11 модулей и 77 тем — от устройства креативной индустрии до питча и упаковки проекта. Семь онлайн-эфиров собрали десять экспертов, больше 13 часов живого разговора. После стартового буткемпа 4 мая команды работали спринтами и к 29 мая сдали работы. Онлайн-академия собрана на движке Crea Academy — её можно запустить заново для нового набора.

11 МОДУЛЕЙ · 77 ТЕМ

 01 · ОБЩИЙ Введение в креативное предпринимательство Креативные индустрии, ESG и кейсы; итог — мини-питч «Моя идея».	 02 · ОБЩИЙ Дизайн-мышление для школы От эмпатии до прототипа; итог — паспорт проекта.	 03 · ОБЩИЙ ПрофНавигатор Самопознание, Ikigai и рынок труда; итог — карьерная карта.	 04 · ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ Учитель нового поколения Проектное обучение, ИИ-инструменты и нейрокоучинг для наставников.
 05 · ОБЩИЙ Эмоциональный интеллект Самосознание, эмпатия, мотивация; итог — личный план развития.	 06 · ОБЩИЙ Нейрокоучинг Мозг подростка, фокус и привычки; итог — 21-дневная программа роста.	 07 · ТРЕК GameDev Геймдизайн, Roblox Studio и Godot, джем; итог — играль-ный прототип.	 08 · ТРЕК Мобильное видео Сценарий, съёмка на смартфон, монтаж; итог — фильм на 1–3 минуты.
 09 · ТРЕК ИИ-анимация Генерация изображений, анимация и звук; итог — ролик на 15–30 секунд.	 10 · ТРЕК Комиксы и издательское дело Персонажи, сторителлинг, Krita; итог — первая глава комикса.	 11 · ТРЕК Музыка и битмейкинг BandLab, мелодия, сведение и релиз; итог — оригинальный трек.	

ЧТО ДАЛЬШЕ

Платформа готова к следующему набору

Трек «ИИ-анимация» не собрал ни одной команды: генеративные сервисы стоят денег. Вывод: инструменты должны входить в программу. Организаторы рекомендуют сделать следующий набор общереспубликанским и повторно использовать платформу и 11 модулей.

6 ИЮНЯ · «ТЕРРИКОНОВАЯ ДОЛИНА», КАРАГАНДА

Финал в Караганде: 16 команд-победителей

Десять минут на питч, пять минут на вопросы жюри. Подростки защищали игры о выборе, комиксы о кибербуллинге, музыку и кино о том, что их волнует.



Напечатанные комиксы команд-финалистов: «Голос леса» и комикс о защите от фишинга на казахском.

GAMEDEV

Игры

Спецгранты: 727 — «Код Шрёдингера», Grey Sparrows — Imperitia.

- 1 Without Testing Function EcoShift · Петропавловск
- 2 Imperium Imperium · Алматы
- 3 MetaDream «Купол» · Шымкент

КОМИКСЫ

Комиксы

Спецгранты: 2Wings, SF25 — Food Hub.

- 1 Mainstream «Консенсус» · Алматы
- 2 Creeper «По ту сторону комментариев»
- 3 Forest Frame Team «Голос леса» · Темиртау

МУЗЫКА

Музыка

- 1 YungCreatorCrew Jetim Dreams
- 2 Fuego Lost Signal
- 3 «Орешки»

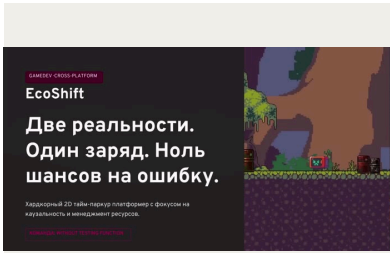
ВИДЕО

Кино

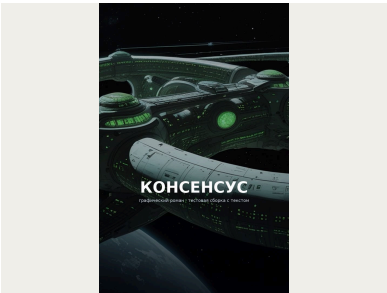
- 1 «Общий мир» «Каждый заслуживает уважения»
- 2 MVP SQUAD «Один день без телефона»
- 3 New Wave Crew «Космос»



Демо Day: защиты проектов.



EcoShift — 1 место, GameDev.



«Консенсус» — 1 место, комиксы.



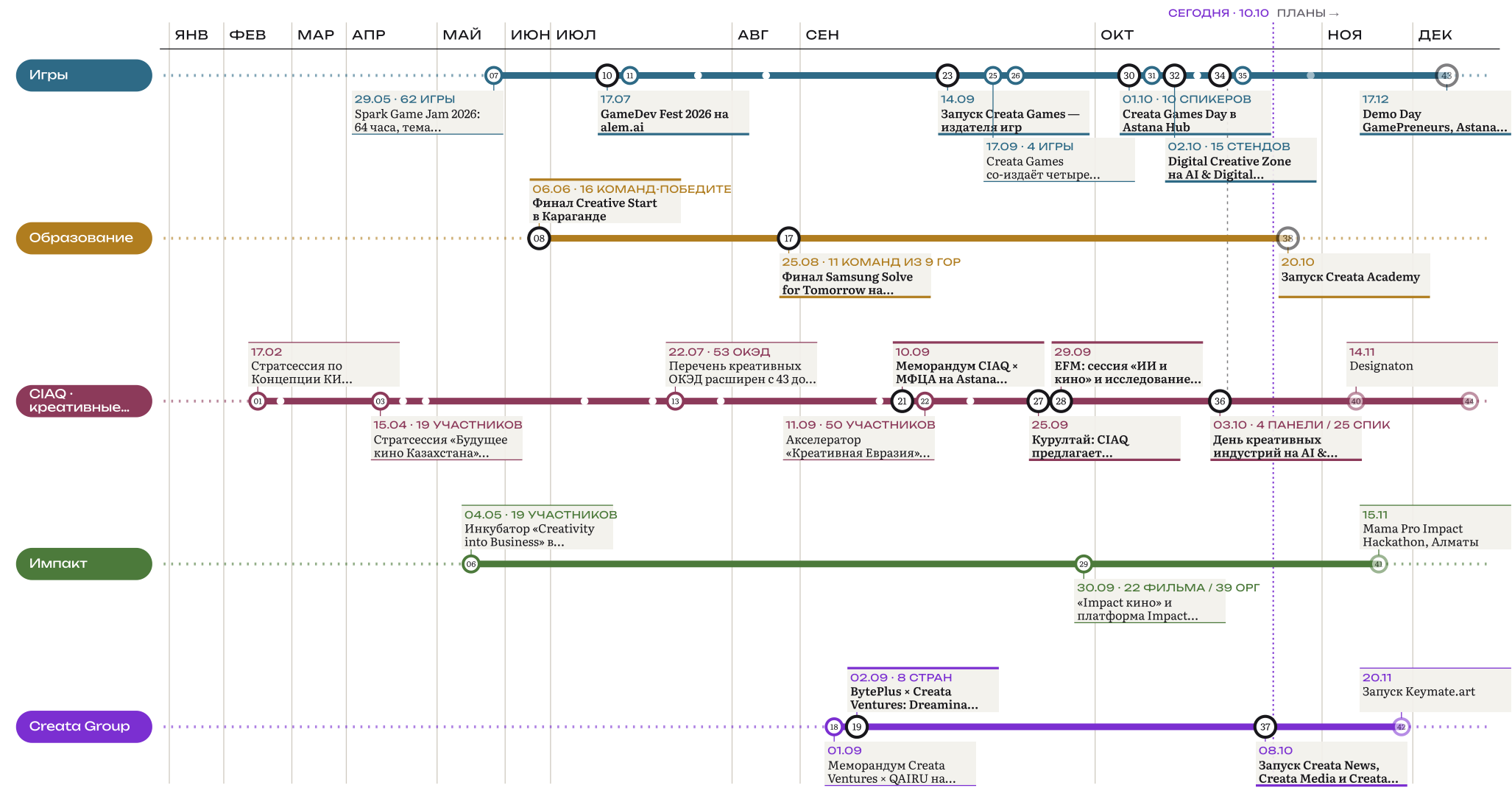
Jetim Dreams — 1 место, музыка.

01.01 — 31.12.2026 · 44 СОБЫТИЯ · 5 НАПРАВЛЕНИЙ

Год группы на одной схеме

Пять направлений — пять линий. Каждое событие — станция: чем крупнее, тем важнее. Справа от от-метки «сегодня» — планы до конца года.

Игры · 16 Образование · 3 CIAQ · креативные индустрии · 18 Импакт · 3 Crea Group · 4



Схема, не масштаб: месяцы растянуты по числу событий. Крупная станция — главное событие года, средняя — заметное, точка — хроника. Номера станций — в указателе на следующей полосе.



08 · Creative Start, 6 июня.



10 · GameDev Fest, 17 июля.



17 · финал SFT, 25 августа.



21 · CIAQ × МФЦА, 10 сентября.



27 · Курултай, 25 сентября.

УКАЗАТЕЛЬ СТАНЦИЙ

44 события года — по порядку

01	17.02	● Стратсессия по Концепции КИ 2026–2030 в Астане
02	19.02	● Стратсессия по Концепции КИ в Алматы
03	15.04	● Стратсессия «Будущее кино Казахстана», Алматы — 19 участников
04	22.04	● Вебинар CIAQ × DaFlow о музыкальной индустрии
05	24.04	● Комитет «Туризм в КИ» дебютирует на KITF
06	04.05	● Инкубатор «Creativity into Business» в Душанбе — 19 участников
07	29.05	● Spark Game Jam 2026: 64 часа, тема Shapeshifting — 62 игры
08	06.06	● Финал Creative Start в Караганде — 16 команд-победителей
09	03.07	● CIAQ на встрече отраслевых советов «Атамекен»
10	17.07	● GameDev Fest 2026 на alem.ai
11	17.07	● Анонс GamePreneurs и идеи казахстанского издателя игр
12	21.07	● Креативная экономика — в перечне тем диссертаций — 12 тем
13	22.07	● Перечень креативных ОКЭД расширен с 43 до 53 — 53 ОКЭД
14	29.07	● Astana Hub открывает набор в GamePreneurs 2026
15	31.07	● Встреча музыкального сообщества Sazger в CIAQ
16	08.08	● GameDevZone на Comic Con Astana
17	25.08	● Финал Samsung Solve for Tomorrow на alem.ai — 11 команд из 9 городов
18	01.09	● Меморандум Crea Ventures × QAIRU на три года
19	02.09	● BytePlus × Crea Ventures: Dreamina Seedance для региона — 8 стран
20	08.09	● Итоги конкурса формы KazChess Uniform Design Contest
21	10.09	● Меморандум CIAQ × МФЦА на Astana Finance Days
22	11.09	● Акселератор «Креативная Евразия» на МФМ-2026 — 50 участников
23	14.09	● Запуск Crea Games — издателя игр
24	16.09	● Пособие «В поисках инвестора»: 8 бизнес-кейсов — 8 кейсов
25	17.09	● Crea Games со-издаёт четыре PC-игры Doomers — 4 игры
26	21.09	● Open Day акселератора GamePreneurs — 107 заявок
27	25.09	● Курултай: CIAQ предлагает межведомственную комиссию
28	29.09	● EFM: сессия «ИИ и кино» и исследование CIAQ
29	30.09	● «Impact кино» и платформа Impact Voices Asia — 22 фильма / 39 опр.
30	01.10	● Crea Games Day в Astana Hub — 10 спикеров
31	01.10	● Footpong — новая браузерная игра Crea Games
32	02.10	● Digital Creative Zone на AI & Digital Bridge — 15 стендов
33	02.10	● FRONTLINE VR BATTLE — командный VR-турнир
34	03.10	● Финал GenAI Game Jam: побеждает Beat Grid — 22 игры
35	03.10	● Питчинг десяти команд GamePreneurs — 10 команд
36	03.10	● День креативных индустрий на AI & Digital Bridge — 4 панели / 25 спикеров
37	08.10	● Запуск Crea News, Crea Media и Crea Events
38	20.10	● Запуск Crea Academy план
39	31.10	● Halloween Party: косплей-вечеринка план
40	14.11	● Designaton план
41	15.11	● Mama Pro Impact Hackathon, Алматы план
42	20.11	● Запуск Keymate.art план
43	17.12	● Demo Day GamePreneurs, Astana Hub план
44	26.12	● New Year Creative Fest план



28 · EFM, 29 сентября.



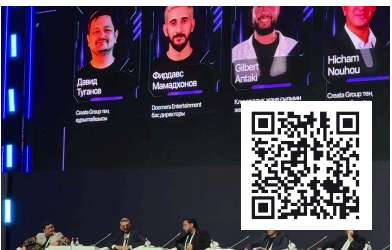
30 · Crea Games Day, 1 октября. Наведите камеру на QR — фото оживёт.



32 · Digital Creative Zone, 2 октября.



34 · финал GenAI Jam, 3 октября.



36 · День креативных индустрий, 3 октября. Наведите камеру на QR — фото оживёт.

МЕСЯЦ В ЦИФРАХ · СЕНТЯБРЬ — ОКТЯБРЬ

Сентябрь и октябрь в цифрах

Двенадцать проверенных чисел о двух месяцах группы и партнёров — у каждого есть источник и страница в номере.

МЕСЯЦ В ЦИФРАХ

107

заявок в акселератор Game-Preneurs → полоса 7

22

игры на GenAI Game Jam, 10 финалистов → полоса 8

400+ м²

Digital Creative Zone: 15 стендов, 23 игры

18

инди-команд из 5 стран в зоне

9 / 10

выступлений / спикеров Crea Games Day → полоса 4

4 / 25

панели и спикера в День креативных индустрий

8

стран — регион партнёрства с BytePlus

4

PC-игры Doomers в со-издании Crea Games

11 / 858

финалистов / заявок Solve for Tomorrow → полоса 29

129

участников Creative Start из 12 регионов → полоса 32

22 / 39

фильма / организации на Impact Voices Asia

47

событий года на схеме → полоса 34

КАЛЕНДАРЬ

Октябрь — декабрь

- 1 12-23 октября
Firstpoint Boost: Central Asia — приём заявок, Crea Games — партнёр экосистемы
- 2 15-16 октября
Конференция «Образование и индустрия», Астана
- 3 19 октября
GamePreneurs: старт основного этапа
- 4 2-6 ноября
Программа Firstpoint Boost
- 5 17 декабря
Demo Day GamePreneurs, Astana Hub

МЕДИА О НАС

Где писали о группе

- 1 Total.kz, 14.09
Crea Ventures × BytePlus
- 2 Real Digital, 16.09
Crea Ventures × BytePlus

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Crea News · № 01

- 1 Издатель
Crea Media (Crea Group)
- 2 Главный редактор
Давид Туганов
- 3 Номер
№ 01, октябрь 2026
- 4 Тираж
[уточнить]
- 5 Адрес редакции
[уточнить]
- 6 Почта
info@creata.team
- 7 Веб-версия
www.crea.news



Digital Creative Zone, 2 октября.
Наведите камеру на QR — фото оживёт.



Топ-10 GamePreneurs, 3 октября.



Финал SFT, 25 августа.



Creative Start, 6 июня.