2.2 Производство компьютерных игр как одно из направлений малого бизнеса.

Игры которые были сделаны разработчиками малого предприятия и имели успех:

1. **Minecraft**
   1. **Описание:** Инди 3D Игра-песочница, Появилась 18 ноября 2011 года, имела успех из-за совершенно нового взгляда на игровой процесс, аналогий которой не было в мире на тот период времени.

Игра написана на языке Java и использует собственный игровой движок.

* 1. **Количество разработчиков**: 3 на 2009г. и 11 на 2015г.
  2. **Как создавалось**: Разработка игры началась шведским программистом Маркусом Перссоном для конкурса программистов в 2009 году и после получения первого места на конкурсе и получения выигрыша, Маркус Перссон основал свою компанию Mojang и занимался разработкой игры Minecraft совместно с еще 2-мя нанятыми людьми. В сентябре 2014 году компанию Mojang приобрела компания Microsoft вместе с игрой Minecraft.
  3. **Прибыль:** 100 000 000$
  4. **Тираж:** 60 000 000 чел.

1. **Terraria**
   1. **Описание:** Инди 2D Игра-песочница, Была выпушена спустя 3 месяца после начала разработки, 16-го мая 2011 года. В первую неделю продаж было продано 200 000 копий.
   2. **Количество разработчиков:** 2 человека на 2011 и 1 на 2015.
   3. **Как создавалось:** В один из разработчиков узнал о Minecraft, под впечатлением идеи игры в январе 2011 года была начата разработка Terraria аналога minecraft но в 2-х мерном измерении. Из за того что эта игра вышла раньше minecraft, разработчики terraria заработали на чужой идеи раньше.
   4. **Прибыль:** 10 500 000$
   5. **Тираж:** более 2 300 000 копий.
2. **Starbound**
   1. **Описание:** Инди 2D игра-песочница. Получила награды «Самая Ожидаемая игра 2013» (Indie Game Magazine) и "Инди-игра №1 2013 года" (indiedb.com)

Игра написана на [C++](https://ru.wikipedia.org/wiki/C%2B%2B) и использует собственный [игровой движок](https://ru.wikipedia.org/wiki/Game_engine).

* 1. Количество разработчиков:
  2. **Как создавалось:** Разработчики, вдохновленные идеей minecraft и terraria решили расширить идею до космического маштаба.Игра была официально анонсирована в феврале 2012 года и собирала средства методом [Kickstarterа](https://ru.wikipedia.org/wiki/Kickstarter) с системой предоплаты и предзаказа игры.4 сентября 2013 года вступила в стадию открытого бета-тестирования, где любой желающий уже мог приобрести игру в раннем доступе и оценить. На апрель 2015 года открытое бета-тестирование продолжается.
  3. **Прибыль:** 6 850 000$
  4. **Тираж:** более 1 000 000 копий на 7 января 2014.

1. **7 days to die**
   1. **Описание:** Инди 3D игра-песочница.
   2. **Количество разработчиков:**
   3. **Как создавалось:** Альфа-версия игры для [Windows](https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows) была выпущена 16 августа 2013 года для людей, сделавших предзаказ игры на [Kickstarter](https://ru.wikipedia.org/wiki/Kickstarter) или [PayPal](https://ru.wikipedia.org/wiki/PayPal). С 11 августа 2013, разработка игры велась на средства с [Kickstarter](https://ru.wikipedia.org/wiki/Kickstarter) до 15 августа 2013.[[1]](https://ru.wikipedia.org/wiki/7_Days_to_Die#cite_note-Matulef-1) Предполагаемой датой выхода был май 2014 для [Windows PC](https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows); [Macintosh](https://ru.wikipedia.org/wiki/Macintosh) и [Linux](https://ru.wikipedia.org/wiki/Linux) версии были запланированы на вторую половину года. Также игра получила одобрение в Steam Greenlight. После 23 дней она получила более 75,000 голосов «За» Она была #1 игрой в Steam Greenlight всего лишь после 16 дней, набравшая более 56,000 голосов.
   4. **Прибыль:** 4 800 000$
   5. **Тираж:** более 700 000 копий
2. **Robocraft**
   1. **Описание:** Инди 3D
   2. **Количество разработчиков:**
   3. **Как создавалось:** Первая версия игры была выпушена в марте 2013 года, где еще самой игры не было был показан только игровой движок. Игра условно-бесплатная это означает, что любой игрок может играть в игру не потратив никаких денежных средств, но если он хочет получить значительное преимущество над другими игроками ему придется потратить какие-то средства. Такой метод получения прибыли не одобряется игроками т.к. вызывает дисбаланс игрового процесса, и в дальнейшем проект теряет привлекательность в глазах потребителей и проекту становится все труднее привлекать новых клиентов. А компания разработчиков приобретают плохую репутацию. Однако такой метод получения прибыли является быстро окупаемым.
   4. **Прибыль:**
   5. **Тираж:** 300 000 на 14 апреля 2014
3. **Space Engineers**
   1. **Описание:** 3DСимулятор планетарий.
   2. **Количество разработчиков:**
   3. **Как создавалось:** 23 октября 2013 была выпушена
   4. **Прибыль:**
   5. **Тираж:** 1 000 000 на 21 октября 2014
4. **Don't Starve**
   1. **Описание:**
   2. **Количество разработчиков:**
   3. **Как создавалось:**
   4. **Цена:**
   5. **Количество потребителей:**
5. **FTL: Faster Than Light**
   1. **Описание:**
   2. **Количество разработчиков:**
   3. **Как создавалось:**
   4. **Цена:**
   5. **Количество потребителей:**
6. **Banished**
   1. **Описание:**
   2. **Количество разработчиков:**
   3. **Как создавалось:**
   4. **Цена:**
   5. **Количество потребителей:**
7. **Factorio**
   1. **Описание:**
   2. **Количество разработчиков:**
   3. **Как создавалось:**
   4. **Цена:**
   5. **Количество потребителей:**
8. **Project Zomboid**
   1. **Описание:**
   2. **Количество разработчиков:**
   3. **Как создавалось:**
   4. **Цена:**
   5. **Тираж:**