|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название | Описание | Кадры чел. | История создания | Тираж шт. | Прибыль $ |
| 1 | Minecraft | Инди, sand-box,  3D. | 3 – 2009г. | Разработка игры началась шведским программистом Маркусом Перссоном для конкурса программистов в 2009 году и после получения первого места на конкурсе, получения выигрыша и одобрительных отзывов, 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. | 60 000 000 | 100 000 000 |
| 11 – 2015г. |
| Появилась  18.11. 2011г.  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 имеет собственный игровой движок. |
| 2 | Terraria | Инди, sand-box,  2D. | 2 – 2011г. | 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. | 2 300 000 | 10 500 000 |
| 1 – 2015г. |
| Была выпушена спустя 3 месяца после начала разработки, 16.05.2011г. В первую неделю продаж было продано более 200 000 копий. |
| 3 | Starbound | Инди, sand-box,  2D. |  | Разработчики, вдохновленные идеей Minecraft и Terraria решили расширить идею до космического масштаба.Игра была официально анонсирована в феврале 2012 года и собирала средства методом Kickstarterа 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. | 1 000 000 | 6 850 000 |
| Получила награды «Самая Ожидаемая игра 2013» (Indie Game Magazine) и "Инди-игра №1 2013 года" (indiedb.com)  Игра написна на языке C++ и использует собственный игровой движок. |
| 4 | 7 days to die | Инди, sand-box,  3D, [survival](https://en.wikipedia.org/wiki/Survival_horror). |  | Альфа-версия игры для Windows была выпущена 16 августа 2013 года для людей, сделавших предзаказ игры на Kickstarter или PayPal. С 11 августа 2013, разработка игры велась на средства с Kickstarter до 15 августа 2013. Предполагаемой датой выхода был май 2014 для Windows, а Macintosh и 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. | 700 000 | 4 800 000 |
|  |
| 5 | Robocraft | Инди 3D |  | 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. | 300 000 |  |
| 6 | Space Enginers | 3D симулятор космического кораблестроения. |  | 23 октября 2013 была выпушена. |  |  |
| 7 | Don’t starve | Инди, 2D, [action-adventure](https://ru.wikipedia.org/wiki/Action-adventure), [roguelike](https://ru.wikipedia.org/wiki/Roguelike) и [survival](https://en.wikipedia.org/wiki/Survival_horror). |  | Разработка в игры началась в 2010 году, но была в скорее отложена до тех пор пока у команды разработчиков не появилось время для корректировки игрового процесса. Это было в разгар индии игр где главной целью игроков было выживание. Главным инициатором этого движения было вызвано появлением Minecraft. Именно появление Minecraft вызвало новый интерес у разработчиков и именно в minecraft они искали вдохновение, было решено продолжить работу над проектом Don’t starve. Разработчики в серьез задумывались о том чтобы сделать игру бесплатной но, в конце концов они на это не решились, однако в первый день релиза бета-тестирования игра была бесплатной. | 1 100 000 | 8 800 000 |
| Дата выхода 23.04.2013г. |
| 8 | Banished | Градостроительный симулятор, 3D, Стратегия. | 2 – 2011г. | Создание Banished началось в августе [2011 года](https://ru.wikipedia.org/wiki/2011_%D0%B3%D0%BE%D0%B4). Игру разработал Luke Hodorowicz из Shining Rock Software. Игра писалась на C++, а движок был переделан из сторонней игры |  |  |
| Дата выхода 18.02.2014г. |
| 9 | Factorio | Инди, 2D, survival, strategy. | 1 – 2012г. | Игра была разработана командой разработчиков из [Праги](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=ru&rurl=translate.google.com&sl=auto&tl=ru&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Prague&usg=ALkJrhgvQgDhKqW_iOdI2B1flyTlVlrdIg) с середины 2012 года команда первоначально состояла из одного разработчика, но выросла в шесть. Для финансирования игры, они собирали средства на [Indiegogo](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=ru&rurl=translate.google.com&sl=auto&tl=ru&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Indiegogo&usg=ALkJrhjkGJCO3xrXMM5lsyo5iEGpTOWc8A), сбор которых начался 31.01.2013г., а закончился 3.03.2013г. Наградами за вложения средств в разработку был доступ к альфа-версии, цифровые обои, встречи с разработчиками и имя в титрах. Кампания собрала 23 700$ ~ 1 230 000 руб. когда нуждалась в  19 000$ ~ 980 000 руб. |  |  |
| 6 – 2015г. |
| 10 | Project zomboid | Инди, 2D, [survival horror](https://ru.wikipedia.org/wiki/Survival_horror), ролевая игра. |  | Первая версия игры появилась 25.04.2011г в виде демоверсии, с 08.11.2013 была доступна для приобретения ранняя версия игры в Steam. С 10.02.2014 была доступна многопользовательская версия игры.  Игра находится в разработке по сей день. |  |  |
|  |
| 11 | FTL: Faster Than Light | Инди, 2D, стратегия, [roguelike](https://ru.wikipedia.org/wiki/Roguelike). | 2 – 2011г | Двое разработчиков Мэтью Дэвис и Джастин Ма покинули компанию [2K Games](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=ru&rurl=translate.google.com&sl=auto&tl=ru&u=https://en.wikipedia.org/wiki/2K_Games&usg=ALkJrhgoxGTURSdaOjzTMzjx2km0BPCOYA) в 2011 году и спустя месяц основали свою.    Разработка игры была профинансирована методом [краудфандинга](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%83%D0%B4%D1%84%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D0%B3) через сайт [Kickstarter](https://ru.wikipedia.org/wiki/Kickstarter) просили на разработку игры 10 000$ ~ 500 000 руб. а собрали  200 000$ ~ 10 000 000 руб., игра распространяется через сайт разработчиков и сети [цифровой дистрибуции](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D0%B8%D1%84%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B4%D0%B8%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%B1%D1%83%D1%86%D0%B8%D1%8F), такие, как [Steam](https://ru.wikipedia.org/wiki/Steam). |  |  |
| Дата выхода  14.09.2012.  Получила награды «Лучшая стратегическая игра 2012 года для ПК», «Лучшая игра малой формы 2012 года»  Игрок управляет космическим кораблём и несколькими находящимися на борту членами экипажа. Его задача — преодолеть маршрут из нескольких генерируемых случайным образом секторов [галактики](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B0%D0%BB%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0) со множеством звёздных систем. |