

Практическая работа №1 по дисциплине «Управление информационнотехнологическими проектами»

ФИО: Миронов Дмитрий Сергеевич

Группа: ИКМО-05-23

Название проекта \ организации: Bioshock

Краткая характеристика проекта \ организации:

Проект Bioshock, выпущенный в 2007 г., оказался не просто игрой, а настоящим шедевром, который заставил переосмыслить многие аспекты видеоигр. Эта игра представляла собой сочетание страха перед неизведанным и эстетическим восторгом от уникально спроектированного мира, оставив неизгладимый след в сердцах игроков и став значительным явлением в игровой индустрии. Она возродила жанр *immersive sim*, который долгие годы не видел достойных представителей. Позади успеха Bioshock стоит история студии Irrational Games, основанной Кеном Левином и его коллегами, и их долгий и тернистый путь к созданию этого проекта. Всё началось в 1999 г. с выхода System Shock 2, которая, несмотря на высокие оценки критиков, не оправдала коммерческих ожиданий издателя, Electronic Arts. Этот неудачный опыт, однако, не остановил Левина и его команду. В следующие годы они выпустили несколько проектов, включая Freedom Force и SWAT 4, и работали над отменёнными играми, но их настоящая страсть всегда была направлена на создание сложного и масштабного проекта, который бы воплотил и развил идеи, заложенные в System Shock 2. Разработка Bioshock стала испытанием для всей команды. С первых дней до релиза игры в 2007 году студия столкнулась с многочисленными трудностями. Изначальные концепции игры терпели неоднократные изменения: от генной инженерии и научной фантастики до переосмысления геймплея, который изначально представлял собой сложную RPG с ограниченным доступом к оружию и способностям. Это противоречило основной идее *immersive sim* – предоставлению игроку свободы действий в реалистичном и взаимодействующем мире. Многие идеи были отвергнуты, и проектная команда постоянно искала баланс между геймплеем и повествованием. Ситуация усложнилась в 2005 г., когда Irrational Games была приобретена компанией 2K, что привело к увеличению штата и, соответственно, к разногласиям внутри команды. Однако страсть и 12 уверенность в успехе проекта позволили команде сохранить единство и продолжить работу над игрой.

Ответы на вопросы:

Характеристика проекта Bioshock:

1. Цель проекта:

Создание уникальной видеоигры в жанре immersive sim, которая бы сочетала сложную механику, продуманный геймплей и сильную повествовательную составляющую, вдохновленную научной фантастикой и гениальной инженерией.

2. Основные задачи:

- Разработка игры с открытым миром, предоставляющей игроку значительную свободу выбора в действиях.
- Создание глубокого и атмосферного игрового мира, взаимодействующего с действиями игрока.
- Воплощение идей, заложенных в System Shock 2, и дальнейшее их развитие.
- Достижение высокого уровня эстетики и уникального художественного стиля.

3. Требования и ограничения:

- Ограниченные ресурсы на начальном этапе разработки.
- Давление со стороны издателя (2K Games) после приобретения студии.
- Необходимость балансировать между геймплеем, повествованием и коммерческой привлекательностью игры.

4. Организационная структура компании:

Irrational Games – небольшая независимая студия, основанная Кеном Левином. В 2005 году студия была приобретена компанией 2K Games, что привело к изменению структуры, увеличению штата сотрудников и влиянию со стороны нового владельца на процесс разработки.

5. Жизненный цикл проекта:

- **Инициация:** Идея создания игры, вдохновленной System Shock 2. Начало разработки в 2002 году.
- **Планирование:** Разработка концепции мира, геймплея и сюжета. Постоянные изменения первоначальных идей.
- **Исполнение:** Разработка ключевых аспектов игры: механик, сюжета, художественного стиля. Проблемы с реализацией идей, сложность баланса между RPG и immersive sim.
- **Мониторинг и контроль:** Тестирование игры, получение отзывов от игроков и внедрение изменений в геймплей и дизайн.
- **Заккрытие:** Релиз игры в 2007 году, последующий успех и признание критиков.

Ответы на вопросы:

Вопросы: 1. Какие основные идеи лежали в основе концепции проекта Bioshock и как они эволюционировали в процессе разработки? 2. В чем заключались ключевые проблемы, с которыми столкнулась команда Irrational Games в процессе создания Bioshock? 3. Как смена владельца студии повлияла на динамику команды и процесс разработки игры? 4. Как проектная команда смогла преодолеть внутренние разногласия и сохранить направленность на общую цель? 5. Какие изменения в концепции и дизайне проекта были сделаны в ответ на тестирование и отзывы игроков? 6. Какие уроки можно извлечь из истории разработки Bioshock для современных разработчиков видеоигр?

1. Основные идеи проекта и их эволюция:

Идея игры строилась вокруг свободы выбора игрока в взаимодействующем мире, вдохновленного научной фантастикой и темой генной инженерии. В процессе разработки концепции менялись, от сложной RPG с ограниченными возможностями до более открытой игры с возможностью взаимодействовать с окружающим миром и его элементами.

2. Ключевые проблемы:

Команда столкнулась с техническими трудностями, конфликтами по поводу концепций, проблемами с балансом геймплея и повествования, а также давлением от нового владельца (2K Games), который изменил структуру студии.

3. Влияние смены владельца:

Приобретение студии компанией 2K привело к увеличению штата и новым разногласиям внутри команды, что усложнило процесс разработки. Однако, благодаря страсти к проекту, команда смогла справиться с трудностями.

4. Как команда преодолела разногласия:

Команда смогла сохранить единство благодаря общему видению успеха проекта и страсти к его реализации, несмотря на трудности с изменениями и внутренними конфликтами.

5. Изменения в концепции:

После тестирования и отзывов игроков, были внесены изменения в механику игры, чтобы предоставить больше свободы действий и улучшить взаимодействие с миром игры.

6. Уроки для разработчиков:

История разработки Bioshock показывает важность гибкости в процессе создания игры, необходимости находить баланс между геймплеем и повествованием, а также того, как важно сохранять командное единство и страсть к проекту.