Практическая работа №1 по дисциплине «Управление информационнотехнологическими проектами»

ФИО: Миронов Дмитрий Сергеевия

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 генной 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.
   * **Закрытие:** 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 внутренние конфликты.
5. **Изменения в концепции:**  
   После тестирования и отзывов игроков, были внесены изменения в механики 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.