

Baldur's Gate 3 могла получить более сложную механику, связанную со смертью персонажей

В игре погибшего персонажа можно воскресить, но во время разработки планировалось отправлять павшего героя в отдельное путешествие – План Фугу. Во вселенной Dungeons & Dragons Фугу это место, где души погибших ждут, когда за ними придет божественный посланник. Когда кто-то из персонажей умирал и попадал в план Фугу, игрок сохранял контроль над ним и над выжившими героями.

Почему разработчики отказались от этой механики и как персонажи должны были возвращаться к жизни неизвестно, однако скорее всего в Larian поняли, что путешествие по отдельному плану будет слишком затратным с точки зрения реализации и других аспектов. В итоге разработчики реализовали более простую механику – на любом уровне сложности кроме режима Доблести, павшего героя можно воскресить с помощью свитка.