

Недавно у главы Larian Studios Свена Винке состоялось выступление на конференции Digital Dragons, в рамках которого разработчик поделился интересными подробностями разработки Baldur's Gate 3.

По словам Винке, одна из самых серьезных проблем, с которой столкнулись разработчики, заключалась в катсценах игры — в первую очередь из-за их огромного количества (около 9500 катсцен). Особую тревогу у разработчиков это вызывало по той причине, что любые изменения в сюжете могли привести к тому, что пришлось бы изменять множество катсцен, либо, в лучшем случае, их требовалось все пересмотреть и убедиться, что нет противоречий сюжету.

Винке говорит, что студия преимущественно решила идти по второму пути и старалась улучшать созданный контент до тех пор, пока не достигала определенного уровня качества. Из-за этого в студии были опасения, что они вообще никогда не закончат игру — она оказалась очень большой.

Кроме того, у разработчиков начались проблемы с бюджетом игры, но в студии решили не урезать и не упрощать игру, а попытаться довести ее до конца. В итоге у них это получилось, несмотря на то, что они довольно сильно рисковали, поскольку им могло не хватить средств чтобы закончить игру.