

Нарративный директор новой игровой саги о Ведьмаке рассказал о самом худшем моменте работы над The Witcher 3

Нарративный директор "Ведьмака 4" и всей новой игровой саги Филипп Вебер нашел минутку в своем расписании, чтобы отметить годовщину с момента релиза третьей части. The Witcher 3: Wild Hunt в этом году отмечает ровно девять лет с момента релиза, и для разработчика это очень важная дата, ведь именно на этой игре он присоединился к команде CD Projekt RED. Это был непростой этап в карьере начинающего дизайнера квестов, и сегодня он готов поделиться с сообществом самым худшим моментом во время разработки ролевой игры.

Как бы это странно ни звучало, самым худшим моментом для Вебера оказалось само участие в проекте. Дело в том, что разработчик был давним поклонником "Ведьмака" и лично играл в первые две игры серии. Участие в разработке The Witcher 3: Wild Hunt не позволило ему в полной мере насладиться игрой, поскольку он работал над квестами задолго до их геймплейной реализации. Одновременно с этим, начало работы над игрой стало для него самым лучшим событием в карьере, ведь он задолго до официальной презентации увидел масштабы игрового мира The Witcher 3.

— вспоминает Филипп Вебер.

Сейчас Вебер возглавляет команду, которая отвечает за будущую игровую сагу о Ведьмаке. Если в третьей части он занимал пост рядового дизайнера квестов, теперь он будет полностью отвечать за повествование и сюжет с позиции нарративного директора.