

Сотрудники Larian Studios были шокированы началом разработки Baldur's Gate 3: команда боялась подвести фанатов

Сегодня многие знают о пошаговой ролевой игре Baldur's Gate 3 от Larian Studios, которая стала одним из самых успешных проектов за последние несколько лет. Этот проект фактически стал эталоном для всего жанра и продемонстрировал идеальный путь выхода игры после длительного раннего доступа. Авторы игры заслуженно получили успешный релиз, а также различные награды и похвалу от игроков. Однако мало кто знает, что начало разработки Baldur's Gate 3 вызвало настоящий шок у многих сотрудников Larian.

Ключевой разработчик игры, Фарханг Намдар, поделился откровенной историей о начале производства Baldur's Gate 3. Он и его команда были ответственны за проработку мира игры. Разработчики должны были тщательно изучить историю Baldur's Gate 3, учесть правила вселенной Dungeons & Dragons и создать мир, который соответствовал бы всем этим аспектам.

После успешного релиза Divinity: Original Sin 2 в студии Larian уже понимали, что следующим проектом станет нечто совершенно новое. Однако никто не мог предугадать, что им будет поручено создание прямого продолжения Baldur's Gate. Старт разработки третьей части шокировал многих сотрудников, которые до последнего момента боялись разочаровать поклонников франшизы.

— вспоминает Фарханг Намдар.

После успешного релиза Baldur's Gate 3 в Larian не собираются останавливаться на достигнутом. Они начинают работать над новыми для себя проектами, которые могут получиться еще масштабнее и интереснее.