

В интервью GamePressure во время недавней конференции Digital Dragons в Польше директор игры Свен Винке опроверг заявления о том, что Baldur's Gate 3 «вселяет страх в сердца AAA-разработчиков». Это утверждение, которое Винке решительно опроверг, было позаимствовано из сообщения в Twitter от разработчика Ксалавира Нельсона в июле 2023 года о способности Larian установить новый недостижимый уровень для разработки RPG.

Винке не только не верит в то, что это так, но и считает, что Larian может быть скорее благом, чем бичом для остальной индустрии. В интервью GamePressure ведущий сценарист Baldur's Gate 3 Адам Смит сказал, что "в каждом моем разговоре с разработчиками RPG после релиза они говорили: "Это круто, потому что вдохновляет нас"".

Далее Смит приводит пример одного неназванного разработчика, который сказал ему, что Baldur's Gate 3 дала им "немного рычагов влияния на следующей деловой встрече". Когда кто-то говорит: "Это слишком", мы можем ответить: "Посмотрите, что получилось у Larian. Это сработало".

Это потенциально смелая стратегия — нет никакой гарантии, что дополнительные деньги сделают игру лучше, — но наличие достаточного количества времени и пространства для детального изучения таких вещей, как повествование и геймплейные механики, стало несомненной частью успеха Baldur's Gate 3. Если этого успеха будет достаточно, чтобы уделить дополнительное время и пространство еще нескольким ролевым играм, то потенциальный рост качества может быть ощутим во всей индустрии.