

D

ivlja vatrena stihija buknuła je u Zagrebu sredinom listopada 2024. Onakva koja se brzo širi i uništava mrtvo raslinje kako bi se napravilo mjesta za novo. Plamen koji se vinuo u visine kako bi ga cijeli svijet video zapalio je Summer Eternal, umjetnički kolektiv na čelu s Argom Tuulikom, Dorom Klindžić i Aleksandrom Gavrilovićem. Iako su gejmerskom miljeu bili odavno poznati - među sobom imaju nagrade Britanske akademije filmske i televizijske umjetnosti te renomirani Game Award - ono što su govorili bilo je novo ili barem dotad neizrečeno tako glasno. Njihov angažirani manifest, gejmerska inačica "Proleter i svih zemalja, ujedinite se!", pozvao je na ustanak protiv pohlepe koja uništava videoigre, umjetnost koju su zavoljeli kao mali, a koja je postala njihov poziv. Istup Summer Eternala bio je toliko silovit da ga je bilo nemoguće ignorirati. Kad se govorilo o kolektivu, moglo se čuti nešto čemu su se mnogi igrači nadali i što su priželjkivali. Oživljavanje usnulog i zaboravljenog duha koji je pet godina prije uzdrmao videoigre, pokazavši svima da bjesomučno ganjanje profita i recikliranje nisu jedini put do uspjeha.

Kad je objavljena sredinom listopada 2019. godine, detektivsko-psihološka video-igra igranja uloga (eng. role-playing game; RPG) "Disco Elysium" estonskog studija za razvoj igara i izdavača ZA/UM oduševila je igrače i kritiku inovativnim i avangardnim dizajnom, složenom fabulom i zreлом obradom suvremenih tema.

Za razliku od mainstream RPG-ova u kojima se sukobi najčešće rješavaju nasiljem, igračev ih lik u "Disco" okončava pameću i dušom. Umjesto oružja i oklopa koje nadograđuje u kovačnicama, on prikuplja ideje. Njegove intelektualne i fizičke sposobnosti nisu samo apstraktne brojke, nego aspekti karaktera koji mijenjaju način na koji on vidi svijet, ali i način na koji taj svijet vidi njega. Međuodnosi tih vještina ne svode se na puko zbrajanje i oduzimanje kako bi se izračunala snaga napada ili otpornost na udarce, nego su živahne debate koje igrač moderira poput vlastitih unutarnjih monologa. Igra pritom destimulira optimiziranje, okosnicu tradicionalnih RPG-ova,

zrcaleći stvarni svijet i slaveći neurednost ljudske egzistencije.

Unutar narativnog okvira istrage ubojstva te naknadnog linčovanja i vješanja plaćenika koji je radio za moćnu nacija-tvrtku, "Disco Elysium" ambiciozno progovara o mnogim temama, od političkih sustava i ljudske prirode do ovisnosti i ekonomskog očajja. Svijet igre inspiriran je društveno-političkom poviješću Estonije, posebice razdobljem koje je provela u Sovjetskom Savezu te neoliberalizmom oblikovanom razdoblju nakon Pjevajuće revolucije i osamostaljenja zemlje.

Osim toga, kreativci iz ZA/UM-a - čiji je višegodišnji i iscrpljujući stvaralački pot-hvat predvodio glavni dizajner i scenarist Robert Kurvitz - oblikovali su "Disco" i svojim afinitetima prema stolnoj igri igranja uloga (eng. tabletop role-playing game; TTRPG) "Dungeons & Dragons", kulturnom RPG-u "Planescape: Tormen", TV seriji "Na rubu zakona", romanu "Germinal" Émile Zole, radovima slikara Rembrandta te poziciji Arvija Siiga.

Zbog svega navedenog, ali i činjenice da je bio ZA/UM-ova prva videoigra te da je napravljena s pomoću inicijalne investicije od oko 700 tisuća eura, "Disco Elysium" uzdrmao je većinom učmalim gejming establišment. Nije bio nalik drugim iste godine objavljenim RPG-ima - na akciju usredotočenom "Sekiro: Sjene umiru dvaput" ili više istraživački orijentiranom "The Outer Worlds". Odudarao je i od najhvaljenijih

Pozvali su na ustanak protiv pohlepe koja uništava videoigre, umjetnost koju su zavoljeli još kao djeca



RPG-a 21. stoljeća "The Witcher 3: Wild Hunt" te "Persona 5". Konačno, bio je sušta suprotnost serijaliziranih pucačina i sportskih simulacija koje dominiraju popisima najprodavanijih videoigara, poput "Call of Dutyja", "NBA 2K" i "Maddena".

Da je gejming bio zreo za ovakav šok, svjedoči činjenica da su renomirane digitalne publikacije IGN i GameSpot ocijenile "Disco Elysium" najvišom mogućom ocjenom, a Slant i PC Gamer proglasili su ga igrom godine. Na 6. dodjeli nagrada The Game Awards "Disco" je osvojio priznanja za najbolji narativ, RPG te najbolju nezavisnu i debitantsku igru. Uspjeh je potvrdio na 20. dodjeli Game Developers Choice Awards nagradama za najbolji narativ i debi, dok je na 23. dodjeli DICE osvojio nagradu za iznimno pripovjedačko dostignuće. Britanska akademija filmskih i televizijskih umjetnosti (BAFTA) nagradila je naslov u tri kategorije: za najbolji debi, narativ i glazbu.

Uz sve to, a ispostaviti će se, jako važno, "Disco Elysium" je ostvario i značajan komercijalni uspjeh. U prvih šest mjeseci nakon izlaska igre studio ZA/UM ostvario je dobit od 6,7 milijuna eura. To predstavlja drastičan zaokret u poslovanju s obzirom na to da je u prethodnom šesnaestomjesečnom razdoblju tvrtka zabilježila gubitak od 617.246 eura. Ukupni promet studija u financijskoj godini od svibnja 2019. do travnja 2020. iznosio je 13,1 milijun eura, čime je projekt postao "najuspješniji estonski proizvod u industriji videoigara", objavio je estonski javni servis Eesti Rahvusringhääling (ERR) u veljači 2022. godine.

Dorađeno izdanje igre, naslovljeno "Disco Elysium - The Final Cut", postalo je dostupno na računalima i konzolama tijekom 2021. godine. Prema podacima koje je u rujnu 2025. objavio The New York Times, igra je dotad prodana u više od pet milijuna primjeraka.

N

akon što je "Disco Elysium" svojim autorima donio zavidan renome, tada rezerviran samo za nekolicinu kreativaca, a ZA/UM-u prihode koji su mu omogućili da se produkcijski i umjetnički još više razmaše, dogodio se najtužniji i najbolniji obrat u povijesti videoigara.

Javni sukob unutar ZA/UM-a počeo je u listopadu 2022. godine kada je Martin