

pali su na, takoreći, plodna tla. Unatoč svojoj neobičnoj strukturi, kolektiv je uspio privući privatne investicije, a izbio se i za sredstva iz javnih izvora financiranja. Uz to, kolektivu su se nakon predstavljanja pridružili novi suradnici, ponajprije dizajner zvuka i dodatni pisac "Disco Elysiuma" Andrus Laansalu, zatim vizualni umjetnik koji je radio gotovo sve 3D modele za "Disco Elysium" Rauno Somelar, a naposljetku i domaći producent Martin Tisanić. Ga-

U sklopu prvog dijela nalaze se opširni intervjui sa svjetskim stručnjacima koji se bave tim pitanjima. Među njima su ekonomist i bivši grčki ministar financija Yanis Varoufakis koji je dio karijere proveo kao ekonomist u tehnološkom gigantu Valveu, vlasniku digitalne platforme Steam, te nagrađivani pisac znanstvene fantastike Ted Chiang. Ugledni marksistički ekonomist Richard Wolff za antologiju je govorio o radničkim zadrugama, a veterani renomiranog studija za razvoj videoigara BioWare David Gaider i Mark Darrah, članovi autor-skog tima serijala "Dragon Age", dijelili su

Scenaristi ističu da žele da svijet u igri "Red Rooster" bude dinamičan i kompleksan

insajderska iskustva iz industrije. Uz njih, u antologiji će se naći i razgovori sa sindikatom UVW-CWA, radnički vođenim portalom Aftermath te nezavisnim izdavačem TTRPG-ova Peregrine Coast Press.

Knjiga će sadržavati i organizacijski pregled prve godine djelovanja studija te lekcije koje je kolektiv u tom razdoblju stekao. Primjerice, u tom će dijelu Gavrilović objasniti razlike u pravnim i birokratskim okvirima Hrvatske i Slovenije, zemlje u kojoj je zadruga kreativaca na kraju otvorena. Bit će tu i umjetničkih djela inspiriranih "Red Roosterom", ali koja ne otkrivaju njezine najvažnije elemente. Konačno, kupci antologije dobit će i ploču s glazbom hrvatskog etno noise-rock sastava Nemeček i grupe Ivo Horvat, koja svira alternativni pop.

Klindžić, inicijatorica projekta antologije, pojašnjava da je knjiga djelomično inspirirana njezinim i Tuulikovim negativnim iskustvima u prijašnjim studijima gdje je njihov i tuđi rad nakon otkazivanja projekata završio zaključan u arhivima. "Indu-



Argo Tuulik, jedan od kreatora i glavnih scenarista kultne igre "Disco Elysium" još iz ranih stvarateljskih dana od 2001. godine

vrilović kaže da kolektiv trenutačno ima osam radnika na punom radnom vremenu i tridesetak honorarnih suradnika koji rade za studio.

Atipično za studio za razvoj videoigara, iako Summer Eternal više voli da ga se oslovljava kao umjetnički kolektiv ili umjetnička zadruga, prvo njegovo izdanje neće biti videoigra, nego knjiga, točnije antologija.

Podijeljena je na dva dijela, a prvi je koncipiran kao kulturni časopis i bavi se trenutačnim stanjem industrije videoigara - od politike sindikalizacije i masovnih otpuštanja do krize financiranja nezavisnih studija i utjecaja umjetne inteligencije na kreativna i radna prava.

Summer Eternal želi napraviti igru koja će sadržavati mehanike koje se ne temelje na borbama i dijalogu: "Pronašli smo način da stvorimo uzbuđenje koje igrač osjeti tijekom borbi, a da u rukama ne drži vatreno oružje"