

strija videoigara je industrija koja uništava vlastite nacрте," kaže Klindžić. "Radite na igri, projekt se otkaže i sav taj rad, dizajni, tehnike, ideje, ostaje zaključan u privatnim arhivima. Nakon nekoliko godina takvog iskustva shvatila sam da je to golem gubitak ljudskog znanja. Dolazim iz akademske kulture u kojoj svaki rad, čak i onaj koji ne donese rezultat, duguješ društvu. Zato smo odlučili da čak i ako ne isporučimo igru, pružimo nacрте, kako razmišljamo o dizajnu sustava, dijaloga, likova. Korisno svima koji nakon nas žele napraviti nešto slično."

Antologija bi trebala izaći na ljetu 2026., a ostvarila je značajan uspjeh i prije nego što je objavljena. Kako kaže Summer Eternal, antologija, koja je u pretprodaji od listopada 2025. godine, dosad je uprihnila oko 200 tisuća eura.

Za razliku od knjige, Summer Eternal izrazio je oprezan kada je riječ o njegovoj debitantskoj videoigri, RPG-u naslova "Red Rooster". Tuulik i Klindžić kažu da im nije namjera izraditi "nasljednika Disco Elysiuma", kao što to rade drugi, jer vjeruju da kreativni proces niče iz originalnosti, a ne imitacije. Kolektiv želi da njegova igra posjeduje narativ koji je kvalitetniji od velike većine današnjih naslova i po pitanju tema koje obrađuje i složenosti scenarija. Klindžić ističe da žele da svijet

u kojem je "Red Rooster" smješten bude kompleksan i dinamičan.

Jedan od ciljeva igre je dati igraču priliku da bude čovjek, odnosno da iskusi dio kompleksnosti života, kako unutarnjeg tako i društvenog. Kolektiv kaže da će se prilikom stvaranja osloniti na znanja koja su stekli radeći na "Disco Elysiumu", ali žele da barem polovicu igre čine potpuno nova igračka iskustva. "Ovo će biti igra za ljude koji žele da RPG-ovi budu više od onoga što su sada", ističe Klindžić. "Želimo napraviti

prvo djelo nove generacije, a ne posljednje djelo aktualne", nadovezuje se Tuulik.

Iz Summer Eternala kažu da žele napraviti suvremenu 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", ubacuje se Tuulik. Borbe u igri neće biti tradicionalne, odnosno nalik onima u većini RPG-ova. "Ne želimo da se igračevo djelovanje svodi na ubijanje", dodaje Klindžić. "Red Rooster" od igrača neće tražiti vrhunske reflekse. Kad je riječ o emotivnom štimungu igre, kolektiv kaže da želi balansirati između mračnog i humorističnog, ali ističe da neće forsirati humor.

Kolektiv je tijekom promišljanja igre uronio u povijest i kulturu šireg balkanskog područja. Materija je to, kako kaže Klindžić, koja se rijetko obrađuje u popularnoj kulturi, a vrlo je inspirativna. "Mislim da će ljudi s ovih područja biti sretni zbog nekih stvari koje će biti u igri", zagonetno najavljuje. Laansalu kaže da želi i da zvuk igre reflektira balkansko područje. S tim na umu, od Nemečeka je naručio prve pjesme i one će biti dostupne u antologiji.

Summer Eternal trenutačno izrađuje prototip "Red Roostera". Kako kaže Gavrilović, očekuje se da će prototip biti gotov do kraja 2026. godine, a dotad za razvoj koriste sredstva Kreativne Europe, HAVC-a, pretprodaje antologije i nekoliko privatnih investitora te aktivno traže nove investitore za nastavak rada na punoj verziji igre.



Andrus Laansalu, dizajner zvuka i dodatni pisac "Disco Elysiuma", također se naknadno pridružio ekipi Summer Eternala

