

Новые подробности о мрачной судьбе сиквела Disco Elysium, Disco Elysium 2, продолжают поступать. Один из отмененных проектов, известный под кодовым названием X7, по словам бывших сотрудников, должен был стать "самым хардкорным Disco со времен Disco".

В обширном интервью PC Gamer нынешние и бывшие сотрудники ZA/UM делятся своими историями о творческом видении, положительно воспринятой демоверсии и последующей отмене самостоятельного расширения Disco Elysium под кодовым названием X7. Они также рассказывают о решениях руководства, которые, как считается, привели к его краху, о массовых увольнениях в команде разработчиков и о последствиях всего этого.

Так же там есть описание отмененного проекта, которым должен был руководить сценарист Disco Elysium Арго Туулик, данное бывшим ведущим сценаристом X7 Дорой Клинджич:

"Это было то, что никто, кроме Арго, не смог бы сделать, и это было бы на 110% аутентично, самый хардкорный Disco со времен Disco", - сказала Клинджич, добавив, что X7 продвинула бы сюжет, эмоциональные нити и элементы геймплея одновременно, чтобы по-настоящему развить жанр психологической RPG, как Disco Elysium начала его... Какое-то время казалось, что чудеса возможны, а вместе с ними и искупление".

Источники PC Gamer утверждают, что разработка X7 началась в 2022 году, и релиз игры мог состояться в 2024 или 2025 году. Внутренняя демоверсия была представлена другим командам ZA/UM, и большинство из них были в восторге. "Все с нетерпением ждали ее разработки", - сказал один из разработчиков ZA/UM. "Ее внутренний анонс поднял настроение многим после тяжелого периода плохой прессы вокруг студии".

Разработчики ZA/UM также верили, что X7 - это "именно та игра, которая нужна студии". Они думали, что она сможет "уверить фанатов, что ZA/UM - это не пустышка, что IP в надежных руках и что в студии полно талантливых людей, искренне любящих мир Ревашоля".

В итоге руководство отменило проект и уволило большую часть команды разработчиков в феврале, несмотря на заверения президента ZA/UM Эда Томашевски в декабре 2023 года о том, что крепкое финансовое положение студии защитит ее от увольнений, охвативших игровую индустрию.

Несмотря на всеобщее признание в 2019 году, Disco Elysium омрачена противоречиями, которые, похоже, уходят корнями во внутренние проблемы на уровне руководства ZA/UM. После горького раскола между ключевыми креативщиками в 2022 году уволенные разработчики Disco Elysium обменялись серьезными обвинениями со студией: первые заявили о мошенничестве, а вторые – о токсичном менеджменте. История стала еще более запутанной после выхода документального фильма *People Make Games* 2023 года, в котором подробно рассматривается сложная финансовая и юридическая ситуация в компании.

В статье PC Gamer нет окончательного ответа, почему X7 был отменен, и почему были уволены сотрудники, даже со слов опрошенных сотрудников. Однако иерархическая неразбериха, похоже, сыграла свою роль. Клинджич и Туулик вместе курировали проект и номинально были его руководителями, но ни один из них так и не получил официальных полномочий.

Более того, все разработчики, с которыми пообщался PC Gamer и которые работали над X7, подтвердили, что проект так и не прошел этап предпроизводства – беспрецедентное препятствие, которое, по словам Клинджича, было равносильно тому, что проект был обречен с самого начала: "Всякий раз, когда мы выражали озабоченность по этому поводу и говорили, что нам нужно больше сценаристов, чтобы уложиться в сроки, нас обвиняли в нежелании выполнять свою работу".

Вся правда о причинах, по которым мы никогда не сможем поиграть в X7, или в сиквел под кодовым названием Y12, или в научно-фантастическую игру P1, созданную продюсером Disco Elysium Кауром Кендером, возможно, никогда не станет до конца ясна.