Kako napraviti ozbiljnu video igru za svjetsko tržište iz Osijeka

Iskustvo Acodeona pokazuje koliko se iza jedne igre isprepliću razvoj, financiranje i rad s klijentima. Studio sada priprema Chaos on Wheels: Extreme.

U osječkom Poduzetničkom inkubatoru BIOS Acodeon priprema Chaos on Wheels: Extreme, igru automobilskih borbi namijenjenu PC-ju, PlayStationu i Xboxu. Iza akcije na ekranu stoje godine programiranja, izrade vizualnog sadržaja i odluka o tome kako financirati rad. Za osnivače Arona Gašpića i Dominika Čondića novi projekt sažima iskustvo stečeno od pokretanja poslovanja 2021. godine.

Prvo je trebalo osigurati vrijeme za vlastitu igru

Njihova je suradnja počela na FERIT-u, gdje su spojili programerske i umjetničke vještine. Nakon odluke da pokrenu studio, prve su klijente tražili kako bi osigurali sredstva za rad. Uslijedilo je razdoblje u kojem su dio dana radili za klijente, a preostalo vrijeme posvećivali vlastitoj igri.

Razvoj Chaos on Wheelsa trajao je tri godine. Uz samu izradu igre, morali su upoznati produkciju, promociju i proces izlaska na tržište. Prihodi od klijenata omogućili su dovršetak, ali je tim istodobno usklađivao više poslovnih obveza. Takvo iskustvo danas utječe na odluku da se novi projekt financira kroz ulaganja i omogući veći fokus na vlastitu produkciju.



Objava igre donijela je najizravniju provjeru

Chaos on Wheels 2023. godine objavljen je u Early Accessu. Povratne informacije pokazale su dijelove igre koje je trebalo doraditi. Studio je nastavio rad, a potpuno izdanje stiglo je 2025. godine.

U istom razdoblju publika je igri dodijelila Gamer's Choice Award na Reboot InfoGameru 2023. godine. Takav spoj priznanja i tržišnih poteškoća dao je timu konkretniju sliku proizvoda: automobilsku akciju

igrači su mogli prepoznati kao zabavnu, ali je njezino predstavljanje i ukupna izvedba zahtijevala daljnji rad.



Na Extreme se zato prenose i reakcije igrača i iskustvo cijelog izdavačkog procesa. Acodeon priprema novu igru u poznatom svijetu, s naglaskom na brzu vožnju, naoružana vozila i razaranje. Autori je zamišljaju kao izravno, intenzivno iskustvo za opuštanje nakon radnog dana.

Produkcija se gradi kroz različite projekte

Više od 15 završenih klijentskih projekata dodatno je oblikovalo način rada. Studio je razvijao prototipove, demonstracijske verzije koje prikazuju ciljanu kvalitetu igre, dovršene naslove i prilagođena rješenja. Zahtjevniji projekti tražili su preciznije planiranje i višu razinu završne obrade, a stečena znanja postupno su prenosili u vlastite igre.

Razvoj se temelji na Unreal Engineu i alatima za izradu vizualnog i zvučnog sadržaja. Kod planiranih verzija za računala i konzole studio ističe optimizaciju, prilagođeno upravljanje i kvalitetu igranja. Partnerstva sa Sonyjem i Microsoftom omogućila su pristup razvoju za PlayStation i Xbox.

Extreme bi trebao izaći u četvrtom tromjesečju 2027. godine. U međuvremenu Acodeon razvoj vlastite franšize želi poduprijeti suradnjom s domaćim poduzetnicima. Osječka adresa ostaje mjesto proizvodnje, dok se projekt od početka planira za publiku na međunarodnim platformama.

Press-kit i dodatni materijali: https://acodeon.com/press-kit-hr/