Osječki gaming studio Acodeon širi Chaos on Wheels franšizu projektom vrijednosti 1,35 milijuna dolara

Sljedeći korak studija iz BIOS-a je Chaos on Wheels: Extreme, a dugoročan plan uključuje nekoliko povezanih igara. Osječki tim pritom vlastite naslove priprema i za PlayStation i Xbox.

Osječki studio Acodeon širi franšizu Chaos on Wheels projektom vrijednosti 1,35 milijuna dolara. U središtu njegove sljedeće razvojne faze nalazi se Chaos on Wheels: Extreme, nova igra automobilskih borbi planirana za PC, PlayStation i Xbox. Izlazak Extremea predviđen je za četvrto tromjesečje 2027. godine.

Za studio iz Poduzetničkog inkubatora BIOS riječ je o nastavku poslovanja koje od 2021. povezuje rad za međunarodne klijente i izgradnju vlastitih igara. Osnivači Aron Gašpić i Dominik Čondić danas se sve više usmjeravaju na Chaos on Wheels kao franšizu, u kojoj se pojedini projekti nadovezuju iskustvom, tehnologijom i publikom.

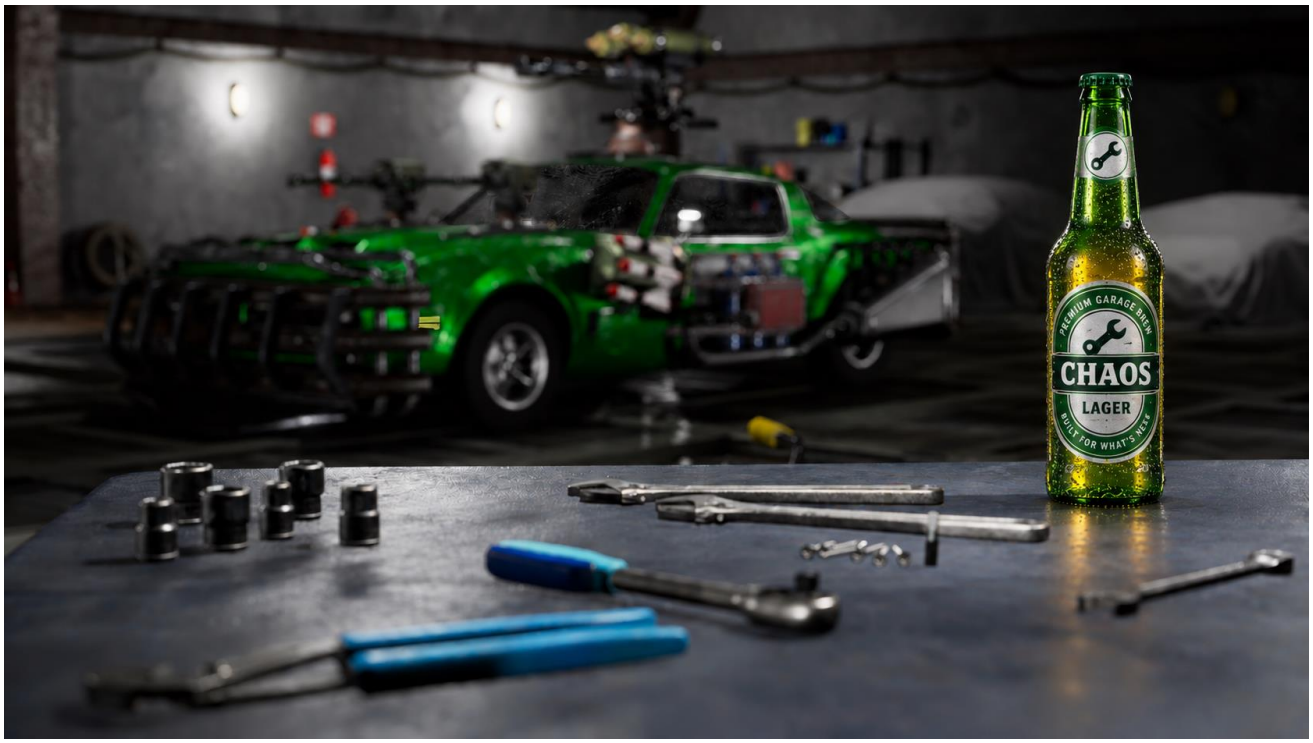


Četiri projekta i različite uloge

Originalni Chaos on Wheels postavio je temelj automobilskih borbi s naoružanim vozilima. Igra je u Early Access stigla 2023., a potpuno izdanje dobila 2025. godine. Uključuje kampanju, karijeru i lokalno igranje na podijeljenom zaslonu. Na Reboot InfoGameru 2023. osvojila je Gamer’s Choice Award prema glasovima publike.

Chaos on Wheels: Online razvio je internetsku stranu te ideje. U arenskim borbama igrači se međusobno nadmeću koristeći vozila i različito oružje, a mogu organizirati vlastite mečeve. Projekt je financiran sredstvima Europske unije kroz akceleraciju, a njegov izlazak planira se tijekom 2027. godine, uz povezivanje promocije s Extremeom.

Extreme je sljedeća nova igra usmjerena na brzu akciju i razaranje. Autori je zamišljaju kao iskustvo za opuštanje nakon radnog dana, uz naglašen humor i vlastiti dizajnerski stil. Planirane platforme proširuju njezin doseg na konzole, dok su za PC navedeni Steam, Epic Games Store i GOG.



Najambiciozniji naslov u planu je Chaos on Wheels 2, zamišljen kao MMO koji povezuje arenske borbe s elementima otvorenog svijeta. Projekt se nalazi u alpha fazi. Razvoj će se nastaviti nakon dovršetka Extremea, a tehničku osnovu za mrežne sustave pružit će tehnologija iz Onlinea.

Iskustvo koje se prenosi na vlastite igre

Acodeon iza sebe ima više od 15 završenih klijentskih projekata. Raspon uključuje prototipove, demonstracijske verzije, gotove igre i prilagođena rješenja za naručitelje različitih veličina, od neovisnih timova do AAA studija. Kroz takav rad razvijali su produkcijske procese i standarde kvalitete.

Prihodi od tih poslova financirali su prvi Chaos on Wheels. Razvoj vlastite franšize sada dobiva veću ulogu, a privatna ulaganja i domaća poduzetnička partnerstva dio su načina na koji studio planira taj pomak. Prihodi od Extremea trebali bi, prema planu autora, pomoći u dovršetku Chaos on Wheelsa 2.

Acodeon pritom koristi Unreal Engine, a partnerstva sa Sonyjem i Microsoftom omogućila su mu pristup razvoju za konzole. Sljedeći javni rezultat tog smjera trebao bi biti Extreme: igra koja osječku produkciju dovodi pred publiku računala, PlayStationa i Xboxa.



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