

Vážení mediální partneři,

Dovolujeme si reagovat na Váš článek ze dne 9.12. 2024, kde informujete veřejnost o „kauze“, která vznikla v souvislosti s vydáním naší nové tankové hry PANZERKAMPF®. K vysvětlení zavádějících a mnohdy nekorektních informací Vám sdělujeme následující informace:

1) Společnost Krieg Games s.r.o. je právně legitimní subjekt s poměrně dlouhou a úspěšnou historií ve vývoji her pro mobilní zařízení a nově PC. Pracujeme zcela v souladu se zákony a daňovým systémem České republiky. Informace o společnosti jsou standardně dohledatelné na všech obvyklých a oficiálních místech k tomu určených. Pro společnost pracuje okolo deseti senior-IT odborníků a to vždy v závislosti na požadovaných kapacitách.

2) Hru PANZERKAMPF® jsme vydali v předběžném přístupu pro přispěvatele dne 4.12. 2024 jako výraz dodatečného díku za to, že vývoj hry finančně podpořili na Startovači. Jakkoliv je celková výše příspěvku poměrně zajímavá částka, stále se jedná o nižší jednotky procent v celkovém rozpočtu na vývoj hry. Pořád však jde o příspěvek významný, za který všem přispěvatelům znovu patří obrovské poděkování!

3) Aktuálně hra obsahuje všechny prvky úplné primární funkčnosti a nachází se ve stabilizační fázi v přístupném beta provozu, cílem kterého je odstranit všechny zjevné a hlášené chyby a hru kompletně stabilizovat. Již během této fáze zahájíme rozšiřování hry o nový obsah a dodatečné funkce a brzy budou následovat její pravidelné aktualizace.

4) Instalační soubor hry je možné běžně stahovat z našich oficiálních stránek <https://www.panzerkampf.net>. Hra vyjde na Steamu během příštího roku. Jednoduchým důvodem pro takové časování je skutečnost, že dodatečné dopracování hry s ohledem na požadavky platformy Steam bude nějakou dobu trvat a my nyní prioritně směřujeme veškeré odborné kapacity na opravy chyb a stabilizaci hry. I hráči ze Steamu si však mohou hru zahrát už teď a jakmile hra vyjde na Steamu, jednoduše si ji stáhnou z něj s tím, že jejich dosavadní postup ve hře jim zůstane zachován. Spekulace o tom, že hra na platformě Steam nevyšla kvůli licenčním a jiným problémům jsou nepravdivé a lze je jednoduše ověřit dotazem na správce této platformy.

5) Obchod ve hře je zcela legitimní a správně funkční. Zavádějící a účelově podaná informace o popisu položky 30 dnů Prémiového Pasu s českým lokalizačním popiskem „7 dnů“ byla pouhá chyba CZ překladu, kterou jsme ihned opravili. Ostatní překlady dané položky byly a jsou správné. Položka vždy fungovala správně a po zakoupení vždy aktivovala/aktivuje správnou 30 denní délku Prémiového Pasu.

6) Nebudeme komentovat délku odhadu tvorby jedné bitevní scény v článku uvedeném. Lze však prozradit, že jen samotná tvorba jediné bitevní scény je komplikovaný a zdlouhavý proces (v řádu několika týdnů), nemluvě o následné časově náročné optimalizaci pro použití ve hře. Všechny dostupné a rozpracované bitevní mapy používají grafické zdroje, které pocházejí z PC platformy a jsou pro ni určené. Z naší hry Armored Aces, jejíž jsme autory a ke které vlastníme všechna autorská práva, jsme použili pouze matematické vyjádření topologie modelu terénu a to zcela záměrně. Jedná se totiž o model terénu, který je pro daný účel ověřený v projektu Armored Aces a který jsme po dobu více než deseti let průběžně optimalizovali tak, aby hráčům maximalizoval herní zážitek z bitev.

7) S tím souvisí také propírané téma nákupu grafický zdrojů ve hře. Pro představu - naše průměrná nabídková cena za realizaci jediného tanku v požadované kvalitě provedení modelu a textur se pohybuje okolo USD 4500.- (přes 100 000.- Kč). Je tedy pochopitelné, že jsme s péčí dobrého

hospodáře do hry implementovali modely cenově dostupnější, ale stále odpovídající požadavkům na kvalitu provedení, na které vlastníme veškeré požadované licence. Zároveň jsme transparentně deklarovali, že grafiku ve hře obecně, nejen tedy modely tanků, budeme postupně nahrazovat grafikou vlastní.

8) Pevně si stojíme za tím, že vydaná hra je v úplném a provozuschopném stavu, který odpovídá všem původním deklarácím z naší kampaně. Informace o průběhu vývoje byly transparentně komunikovány na našem DC serveru, formou pravidelných podcastů a streamingu a formou novinek odesílaných všem přispěvatelům.

9) Provedli jsme také interní opatření pro zlepšení úrovně komunikace v rámci komunity na našem DC serveru.

Závěrem potvrzujeme, že hra PANZERKAMPF® je legitimní produkt legitimního vlastníka. Všechny zájemce o hru tímto srdečně zveme k jejímu vyzkoušení a k připojení na náš DC server.

Děkujeme za Vaši laskavou pozornost a zůstáváme

S přátelským pozdravem,

Marek Petkov, jednatel
Krieg Games s.r.o.

press@panzerkampf.net



Ve Zlíně, dne 10.12.2024