

A portrait of Adam Konrád, a young man with dark hair and a slight beard, smiling broadly. He is wearing a black zip-up hoodie with a small logo on the left chest. The background is a large American flag with stars and stripes. The text 'ZE SCORE DO DALLASU' is overlaid in large, bold, white letters at the bottom of the image.

# ZE SCORE DO DALLASU

„Rozhovor s Adamem Konrádem, který se díky FPSCORE, své pílì a pracovitosti dostal až do jednoho z epicenter herního vývoje.“

**U**e to už hodně dlouho, tak se na mě nezbou-  
te, že si přesně nepamatuju, kde jsem ho  
poprvé potkal. Nejspíš mě oslovil na nějaké  
SCORE akci. Byl to vysoký ukecaný kluk,  
byl docela přesvědčivý a měl nápad na projekt, který  
mě okamžitě nadchnul. Něco takového se do SCORE  
perfektně hodilo. Dal jsem mu pár měsíců na práci  
a přišel s něčím, co mě utvrdilo v tom, že jen nemele  
prázdnou slámu. Že umí a hlavně má tah na branku.  
A pak jsme během relativně krátké doby dali dohromady  
FPSCORE, dodnes myslím docela unikátní projekt,  
díky kterému se čtenáři SCORE mohli navzájem  
postřílet v prostředí stanice metra Muzeum.

Ten vysoký ukecaný kluk se jmenoval Adam Konrád  
a během těch šesti let (no ano, už je to nějaký čas) od  
dokončení FPSCORE udělal docela solidní kariéru.  
Postupem času se z nás stali přátelé. Teď už je FPS-  
CORE minulostí (i když si ho můžete bez problémů  
zahrát i dnes – a fakt to zkuste! Web [www.fpscore.cz](http://www.fpscore.cz)  
je tu pro vás.), já už dávno nejsem šéfredaktor

## „V časáku jsem viděl první screenshoty z Quake 3, pak jsem si stáhnul Quake 3 Test a hrál to do zblbnutí.“

SCORE, ale pořád jsme v docela úzkém kontaktu.  
A já si uvědomil, že jeho kariéra opravdu stojí za  
zaznamenání. Že možná bude inspirovat spoustu dal-  
ších aspirujících herních vývojářů. A tak jsem jednou,  
když jsme se tradičně potkali v kavárně při jeho vánoč-  
ní návštěvě Prahy, zapnul diktafon...

**SCORE: Jak na počátky projektu FPSCORE vzpo-  
mínáš ty sám? A jak tě to tenkrát vůbec napadlo?**  
**Adam Konrád:** Na základce jsme hodně hráli hry.

Jezdil jsem pravidelně na Invex a v roce 1998 jsem na  
stánku SCORE vyhrál v soutěži druhou cenu, kartu Voo-  
doo 2 s 12 MB pamětí, která mi umožnila hrát nejnovější  
3D hry. V časáku jsem viděl první screenshoty z *Quake*  
3 a pak si u tety na fakultě stáhnul *Quake 3 Test*, posta-  
vil doma síť a hrál to do zblbnutí. Neustále, prakticky ce-  
lou střední, i ve škole. Pořádal jsem doma LANky a začal  
si hrát se zdrojáky hry, objevovat programování a počíta-  
čovou grafiku. Fascinovala mě herní technologie.

Začal jsem chodit na vysokou, přečetl si knížku  
Masters of Doom o začátcích id Software a uvažoval,  
jakým způsobem bych se mohl dostat do herního prů-  
myslu. Napadlo mě, že spolupráce s časopisem na  
tvorbě hry by mohla být zajímavá. Začínali tak totiž  
kdysi dávno i Romero s Carmackem. Spolu s tebou  
jsem vymysleli FPSCORE a SCORE pak poskytlo hře  
publicitu, financování, zpětnou vazbu a mentoring.

**S: Co bylo na jeho vývoji vůbec nejobtížnější?**

**A:** Stanovení priorit v několika fázích vývoje, pak cokoli  
spojeného s programováním a koordinace se spoluauto-  
ry. Spoustu jsem toho dělal sám, protože jsem nedoká-  
zal složit tým, který by byl na podobné technické úrovni,  
abychom dokázali komunikovat, aniž bychom si museli  
neustále něco zdůhnavě vysvětlovat. Dobrým příkladem  
je obsah, textury, modely, mapy. Opravdu hotové autory  
dodalo úplně na konci vývoje SCORE. Jejich obsah už  
byl bez problémů, protože věděli, jakým způsobem ho  
vytvořit, aby ve hře fungoval. Efektivní vzdálená kolabo-  
race byla v té době v plenkách a v českých podmínkách  
prakticky nemožná. Dnes je to už všechno jinak.

**S: Co se na FPSCORE podle tebe  
nejvíc povedlo?**

**A:** Nadchnout komunitu. Lidi to bavilo  
hrát a to mě moc těšilo. I neznámí  
lidé mi říkali, že tu hru znají. Z obsahu  
FPSCORE se podle mě nejvíc po-  
vedla mapa stanice metra Muzeum  
a modely hráčů.

**S: FPSCORE pak i po tvém od-  
chodu žilo celkem dlouho svým  
životem, že?**

**A:** Ano a jsem za to velmi vděčný  
lidem, kteří ho svou dobrovolnou  
činností drželi při životě. Jmenovitě  
to jsou Otakar Pěnkava (Whisper),  
Adam Filák (Forest) a několik dalších,  
u kterých neznám jména. Ti žili na fóru  
hry, udělali další mapy a pak je vydali  
jako DLC. Vy víte, kdo jste, díky moc!

**Adam Konrád (30)**



Narodil se v roce 1984  
v Berouně, většinu života ale  
prožil v Praze. Absolvoval  
Soukromou střední školu  
výpočetní techniky Praha  
a Českou zemědělskou uni-  
verzitu, obor Informatika. Nyní  
žije v Dallasu, kde je už čtyři  
roky vývojářem počítačových  
her ve studiu Escalation,  
pracoval tu mj. na webových  
hrách k filmům Inception  
nebo Interstellar či na iPado-  
vém portu *Disney Infinity Toy-  
Box*. Aktuálně pracuje na taj-  
ném projektu pro id Software.

Jeho práce je mu konič-  
kem, ve volném čase rád cestu-  
je, sleduje sci-fi filmy, čte sci-  
fi literaturu a poslouchá (nejen  
sci-fi) hudbu. Nedávno si také  
dokončil potápěčskou certifi-  
kaci. Nerad o tom mluví, ale  
když je v Praze, rád střílí ve  
stanici metra Muzeum plechov-  
ky s Rexionou. Jeho nejoblíbe-  
nější hrou je *Quake 3: Arena*  
a série *GTA*, jako skoro každé-  
mu třicátníkovi mu už ale na  
hry nezbývá moc času.

se jako novináři na QuakeConu a re-  
portovali na Quake.cz a vlastně taky  
do SCORE. Po skončení QuakeConu  
jsem objel několik dallaských herních  
studií, přišli k nim do kanceláří a vzdy-  
cky se s někým pobavili. Do id nás  
nechtěli pustit, vyhodili nás, a dokonce  
na nás pak zavolali ochranku, když  
jsem kempoval na parkovišti a chtěli se  
nechat aspoň něco podepsat. Stavili  
jsem se u nich pak ještě jednou a měli  
štěstí. Zrovna přišel do kanceláře John  
Carmack, objednal si u sekretářky  
svoji každodenní pepperoni pizzu  
s černými olivami a pozval nás norma-  
lně dál. Pak už se s námi prostě museli  
bavit, nenechali jsme se odradit...

**S: Možná právě to byl zlomový  
moment. Nebo ne? Jak ses ocitl  
v Americe jako součást tamní  
texaské vývojářské scény?**

**A:** Cest jsem pak podnikl ještě něko-  
lik, cestoval jsem do Států každý rok  
od roku 2007 a dlouhodobě jsem  
při studiu spolupracoval s Escalation  
Studios. Vynechával jsem studentské  
mejdany nebo chodil pozdě a v posled-  
ním roce studia na veřejně mi nabídl  
vizum a práci. Celé to je soustavná prá-  
ce a vlastně jedině body, které považuji  
za zlomové, jsou rozhodnutí, která jsem  
se nebal udělat. Naučil jsem se dota-  
hovat věci, dodávat je včas a v dobré  
kvalitě. To je podle mě základem každé  
úspěšné spolupráce.

**S: Říkal jsi, že ses potkal  
s Johnem Carmackem? Můžeš  
o tom říct něco víc? Setkal ses  
případně i s nějakou podobnou  
vývojářskou legendou?**

**A:** Legend jsem potkal vic, ale





## „Do id nás nechtěli pustit, a dokonce zavolali ochranku, když jsme kempovali na parkovišti a chtěli si nechat aspoň něco podepsat.“

s Johnem jsme se potkali několikrát. Na QuakeConu 2007 po jeho hlavní přednášce (to ještě neodcházel do zákulisí) a pak v roce 2008 v kanceláři id Software. To jsem prostě zaklepal na jeho kancelář, vzal mě do zasedáčky a povídali jsme si o jeho enginech a o programování. Svůj vztah ke Carmackovi bych označil za ambivalentní. John toho hodně dokázal, to bezpochyby. Je to génius v pravém slova smyslu a zároveň má tah na branku a věci dotahuje. Já za vrchol jeho herní tvorby považuji *Quake 3*, poslední engine, který z valné většiny napsal sám a dělal velmi dobrou technická rozhodnutí.

Později asi ztratil nadhled, jinak si nedokážu vysvětlit věci jako megatexture (megatexture je renderovací technologie použitá v *Rage* – pozn. red.). Megatexture neuvěřitelně zkomplikovala, zpomalila a tím pádem zdražila tvorbu obsahu. Zpomalila a zkomplikovala renderingovou pipeline a navíc ji udělala nedeterministickou. Kdo se chce při hrani dívat na náhodně naskakující textury? Není dobré dělat změny, které nejsou vynucené trhem. Poptávka po nekonečném rozlišení herního světa totiž neexistuje, hráči hrají hry hlavně pro zábavu. Kromě toho nakonec prodal svůj podíl ve firmě, zůstal jako zaměstnanec a následně se nechal zaměstnat v Oculusu, kterému pomohl na vrchol. Příčina soudního sporu, kterému musí Oculus ve spojení s ním čelit, spočívá v tom, že se i dlouho po prodeji svého podílu v id Software choval ve firmě, jako by mu patřila, a dělal si jako zaměstnanec v podstatě, co chtěl. Od ikony jeho velikosti jsem v tomhle ohledu očekával víc.

id Software se po *Quake 3* přesunuli k singleplayer hram. Opustili tak to, co jsme já i miliony ostatních fanoušků milovali – kvalitní deathmatch a multiplayer. Měli tenkrát k dispozici obrovskou komunitu *Quake* modderů a mohli ten talent využít. Ve srovnání s Valve se ani nepokusili vybudovat vlastní distribuční kanály a vzdali se vydavatelům. Víam, po bitvě je každý generál, ale teď už je zřejmé, že to byla chyba. Mnohaletý

vývojový cyklus bez kontaktu s trhem je dnes neudržetelný, protože neprobíhá validace implementovaných nápadů. V době, kdy *Quake* soupeřil s *Unrealem*, byl zápas technologií vyrovnaný, po vydání *Quake 3* dokonce vyhrávali id Software, protože masivně licencovali technologii. Série *Call of Duty* dodnes obsahuje fragmenty *Quake* technologie. Jenže *Unreal* engine byl už tehdy lépe navrženy, a tudíž nemusel odstraňovat technický dluh kompletním přepisem kódu každé své generace. *Unreal* nakonec zvítězil, je nejlicencovanější herní technologií a idTech je nyní čistě proprietární.

Možná to celé zní trochu moc přísně, ale to proto, že jsem jim vždycky neskutečně fandil. Id teď každopádně musí vyrobit jednoznačný hit a můžu říct, že jsou na dobré cestě...

**S: Jak jsi v Americe spokojený? Co tě tam baví a co tě naopak štve?**

**A:** V Americe se mi moc líbí. Přál bych všem, aby to tu poznali a udělali si sami svůj názor. Stojí to opravdu za to. Nedám dopustit na místní služby, v drtivé většině případů dostanete přesně to, co si zaplatíte. Například ve většině restaurací je perfektní obsluha, mimo jiné, protože se musí snažit, aby si něco vydělala na spropitném. Spotřeba tu není totiž zdaněná jako v Evropě, takže si tu užívám plnou nádrž benzinu za 700 Kč, levné značkové oblečení a nejnovější elektroniku. Parádni jsou i některé řetězce jako třeba Starbucks, In-n-Out burger, Trader Joe's nebo Whole Foods.

Rád cestuju a Státy mají mnoho podob. Každý stát, každé město, každý národní park je úplně jiný. Ameriku nejde měřit jedním metrem, je různorodá. Samozřejmě tu řeším imigrační politiku, kterou podle mě ovládá obrovská právnická lobby, která nedovolí její uvolnění a lidé jako já na tom nemají možnost cokoli změnit. Co se týče zdanění, tak třeba Texas nemá daň z příjmu, takže platím pouze nízkou federální daň. Ve srovnání s Evropou Amerika více zdaňuje majetek, než

spotřebu. Tudiž, když si tu třeba koupíme dům, tak polovinu hypotéky budou tvořit místní daně, ze kterých se financuje školství a místní rozvoj. Vzdělání a jeho kvalitu v Americe ovlivňuje místo, kde bydlíte a kde platíte daně. Vaše dítě musí chodit do school districtu, kde bydlíte a tudíž platí, že nejlepší vzdělání je v nejbohatších čtvrtích nebo na soukromých školách. Vysoké školství je komerční, ale existují různá stipendia a státní univerzity, takže je teoreticky možné studovat zdarma nebo alespoň bez velkého zadlužení.

Ve zdravotnictví je Amerika na nejvyšší úrovni, pokud pracujete a máte pojištění, tak všechno funguje - musíte si samozřejmě připlácet, obvykle v řádech tisíců dolarů. V Česku se sice za péči přímo neplatí, ale špičkové služby nedostanete ani když máte peníze, i když se to pomalu zlepšuje.

Vzdělání a jeho kvalitu v Americe ovlivňuje místo, kde bydlíte a kde platíte daně. Vaše dítě musí chodit do school districtu, kde bydlíte, a tudíž platí, že nejlepší vzdělání je v nejbohatších čtvrtích nebo na soukromých školách. Vysoké školství je komerční, ale existují různá stipendia a státní univerzity, takže je teoreticky

možné studovat zdarma nebo alespoň bez velkého zadlužení.

**S: Prozrad' nám, co máš vlastně za sebou?**

**A:** Mám za sebou asi čtyři roky vývoje her v různých prostředích a jazycích. Zpočátku jsem vyvíjel pouze webové věci, hlavně backend, tzn. klasický LAMP stack. Naše studio používá téměř výhradně technologii Unity, takže jsem s kolegym napsal v C# naši vlastní knihovnu pro síťovou komunikaci. Zajímá mě se také o Amazon Web Services, což je podle mě nejlepší cloud na světě. Postupně jsem se také z LAMP stacku přesunul k real-time službám, jako je Node.js, skriptování v Ruby a nativnímu programování v C++. Jsem tady obklopen lidmi, kteří mají víc zkušeností a jsou i většími profesionály. Motivuje mě to se zlepšovat a neustále se učit.

**S: Dobře, to je náplň práce. Pod jakými projekty ses podepsal?**

**A:** Mám za sebou několik webových a mobilních projektů, které jsme dělali sami nebo na zakázku. *Inception: Mind Crime*, *Interstellar: Test Flight* a další. Nejvýznamnější projekt jsme dokončili minulý rok, byl to port *Disney Infinity ToyBox* pro iPad. Byl to velmi náročný projekt postavený na staré a velmi složité technologii. Znamenalo to pro nás spolupráci se dvěma týmy zadavatele, bylo tam hodně improvizace a moje hardcore C++ kolegy tenhle projekt stál hodně sebeobětování a přesčasů. Já jsem napsal celou obsluhu sítě a vrstvu, která komunikovala s API v iOSu.

**S: Můžeš říct, na čem právě teď pracuješ?**

**A:** Pracujeme teď pro id Software, bohužel však nemůžu ani naznačit, na čem konkrétně děláme. Můžeme dát další rozhovor za rok a všechno prozradím... Je to velká škola v mnoha ohledech. Dává mi to náhled do jejich postupů, do vývoje složité technologie a cenné zkušenosti s přímou prací pro klienta. Rozšiřujuje mi



Foto © Rob Aikley, Bridging Chaos Studios

to obzory a programátorské zkušenosti. Těšte se na výsledky, vypadá to zatím dobře! Jestli to ale bude opravdu dobré, o tom nakonec rozhodnete vy, hráči, svými peněženkami. Podporujte dobré hry tím, že si je koupíte. Já to tak vždycky dělal a má to svůj smysl, jinak žádné dobré hry vznikat nebudou.

**S: Je pro tebe Amerika splněným snem? Chceš tam zůstat?**

**A:** Amerika je pro mě splněný sen. Když mi bylo patnáct, tak jsem při hraní *Quake* snil o tom, jaké by to asi bylo se sem dostat, a během dalších patnácti let se mi to do puntíku splnilo. Sný se plní, pokud víte, co chcete, makáte na tom a máte trochu štěstí. Zatím nevím, jestli v Americe zůstanu, v Česku mám rodinu a kamarády, na kterých mi moc záleží, a po Evropě se mi občas stýská.

## „Když mi bylo patnáct, tak jsem při hraní Quake snil o tom, jaké by to asi bylo se sem dostat, a to se mi do puntíku splnilo.“

**S: Kdybys měl poradit čtenářům SCORE, třeba nadšeným designérům, grafikům nebo programátorům, jak prorazit v herní branži, co bys jim řekl?**

**A:** Udržujte si motivaci pokračovat, i když to bývá v začátcích těžké. Nezanedbávejte svoje tělo, metodou pokus-omyl jsem třeba zjistil, že cvičení mi pomáhá udržovat soustředění a motivaci a snižovat potřebu spánku. Obecně ignorujte okolí a jděte si za svým. Talent je krásný, ale většinou je za každým úspěchem mnoho let tvrdé práce a odříkání. Makejte na sobě a zlepšujte se nejen v tom, co vám jde a co vás baví, ale i v mezilidské komunikaci a takzvaných „soft skills“.

Pokud toužíte vyrazit do zahraničí, učte se angličtinu, jděte na nějakou veřejnou vysokou a dodělejte ji. Bez ní nemáte v zahraničí, hlavně v Americe, žádnou šanci. Dělejte ve volném čase vlastní projekty, dema, bavte se s podobně zaměřenými lidmi a pamatujte si, že nápady nemají žádnou hodnotu. Skutečnou hodnotu

tu má pouze jejich realizace. Předvádějte svoji práci, buďte na ni hrdí a učte se z vlastních chyb. Pokud máte skill a co ukázat, příležitosti přijdou a je pak jen na vás, jestli a jak je využijete.

**S: Jak z Dallasu vidíš budoucnost herní branže?**

**A:** Abych se přiznal, tak mám pocit, že herní branže jako taková je ve špatném stavu. Daří se hlavně velkým frančizám, protože je hráči znají a vydavatelé kalkulují s nějakou rovnicí zisk = prodej – marketing – podpora – vývoj, jejichž výsledek jsou u velkých značek schopni lépe odhadnout.

Vezměme si jako příklad třeba *Warhorse a Kingdom Come*. Udělali za peníze od investora Zdeňka Bakaly demo hry a následně nepesvědčili vydavatele. Udělali Kickstarter a tím validovali na trhu. Následně se dostali do lepší vyjednávací pozice, protože proměnné na

pravé straně ve zmíněné rovnici ztratily část svých náhodných složek. Moc se mi líbí, jakým způsobem tu hru validují pomocí veřejných alfa, beta verzí a nedělají kolem vývoje zbytečné tajnosti. Můžeme si hru stáhnout a zahrát a zpětná vazba nakonec ovlivní kvalitu výsledku.

Každopádně na herním trhu úplně neplatí tržní zákony. Například freemium model považuju za cestu do pekla, která snížila ochotu zákazníků platit za interaktivní zábavu. Tenhle model může fungovat pro firmy, které stojí na venture kapitálu, anebo nějakým způsobem ovládají existující marketingové kanály. Tyto firmy mohou snadno sledovat chování hráčů a pomocí data miningu a AB testování zvyšovat konverze v produktu. Studia s omezeným financováním teď díky zlevňování konečně začínají mít k těmto technologiím přístup, ale pořád jim jejich implementace krade cenný vývojový čas, který by měl být věnován kvalitnímu gameplayi. Mikrotransakce by vývojáři měli správně používat k pro-

### FPSCORE



Společný projekt Adama Konráda a časopisu SCORE vznikl původně v roce 2008. Jeho vývoj trval déle než rok a byl financován díky ve své době unikátnímu „product placementu“ neboli placenému reklamnímu obsahu společností Unilever (deodorant Rexona) a Komerční banka (G2).



FPSCORE si můžete dodnes stáhnout (a plnohodnotně zahrát) z webu [fpcore.cz](http://fpcore.cz), kde o něm referuji takto: FPCORE je multiplayerová střílečka postavená na základu *Quake 3: Areny*. Hra obsahuje mapy, které jsou částečně inspirovány skutečností (stanice metra Muzeum, radar v Brdech a Stoky), ale i sci-fi mapy a klony map z *Counter-Strike* (jmenovitě *Assault*, *Dust*). FPCORE obsahuje původní grafiku (textury i modely), zcela nové zvuky a hudbu. Hra je kompletně v češtině.



deji dalšího obsahu, a ne k prodeji herního času nebo virtuálních měn. Není to podle mě fér, aby hrstka platících hráčů financovala zábavu pro všechny.

Samozejmě jsou tu i další faktory jako pirátství, které nikdy nezmizí. Nejvíce mě třeba mrzí, že lidé kradou i levný mobilní obsah a ochotně přitom obětují zabezpečení svých telefonů jailbreakům. Hry jsou zábava a tím pádem jsou zbytnými statky, pokud na to nemám nebo nechci dát, tak raději nebudu hrát, než abych kvůli tomu okrádal vývojáře.

Co se týče technologií, jsou na tom hry lépe než kdy dřív. Je hrstka platform a všechny jsou mnohem otevřenější než dříve, takže je mnohem nižší bariéra vstupu na trh. Stejně tak je na trhu nespočet hotových řešení v podobě různých enginů a middlewaru, který urychluje vývoj a umožňuje soustředění na kvalitní gameplay. Jinými slovy nikdy nebylo jednodušší vytvořit vlastní hru. Zkuste to! Jo a nepište si vlastní technologii, to radši jděte třeba rybařit.

**S: Díky za rozhovor.  
Jan Modrák**