



**JASON ALEJANDRE**

VĚK: 32  
 POZICE: prezident studia  
 OBLÍBENÉ HRY: Super Mario 64, Pac-Man  
 OBLÍBENÉ JÍDLO: opékané sendviče  
 MOTTO: „Pracuj tvrdě, vždy se snaž být nejlepší, hraj, abys vyhrál, a bav se.“



# JASON ALEJANDRE

## & GAME MECHANIC STUDIOS

❖ Vtipně pojmenované městečko Tarzana v Kalifornii se nedávno stalo sídlem nově zformovaného herního studia Game Mechanic. Založili jej tři herní veteráni, bývalí zaměstnanci Electronic Arts Los Angeles a Activisionu, kteří se mimo jiné podíleli na takových hitech, jako jsou série *Tony Hawk*, *Medal of Honor* nebo zrušené FPS ze světa *Command & Conquer*s názvem *Tiberium*. Mladé herní studio vzápětí ohlásilo první titul a zároveň původní intelektuální vlastnictví v podobě tajemného projektu *Art of War*. Údajně půjde o střílečku, ale podrobnosti vám už – spolu s dalšími zajímavými informacemi o tom, čeho chtějí dosáhnout – prozradí ředitel studia.

Začneme jako obvykle, tedy krátkým představením. Prozrad' nám

**o sobě všechno, co můžeš. Svoje koníčky, oblíbené hry, herní platformy, jídlo, pití, prostě všechno!**  
 Je mi 32 let a pracuji jako prezident a kreativní ředitel Game Mechanic Studios. Mojí mantrou je „pracuj tvrdě, vždy se snaž být nejlepší, hraj, abys vyhrál, a bav se“. Kromě hraní mě baví taky posilování a čučení na sport. Vyrostl jsem na *Pac-Manovi*, při kterém jsem pravidelně konzumoval grilované sýrové sendviče se šunkou. Nic moc zdravého, tak se teď snažím to trochu dohonit a jím hodně jednoduše, lemtám vodu a džusy. Co se týká her, tou nejoblíbenější je asi *Super Mario 64*. Když jsem ji poprvé viděl, doslova mě to odvařilo, a když jsem si ji pak mohl sám zahrát, dostala mě ještě víc. A tohle

jsou dva principy, se kterými pracujeme dodnes a které jsme využili už když jsme začínali navrhovat *Art of War*. Moje nejoblíbenější herní platforma je Xbox 360, ale PlayStation 3 pomalu začíná nabírat sílu a zužovat tu propast.

**Jak vypadala tvoje profesionální kariéra předtím, než ses stal „herním mechanikem“?**

Hry jsem začal tvořit už jako hodně mladý. V patnácti mě zaměstnalo jedno z největších nezávislých herních studií. První hra, na které jsem dělal, byl *Muhammad Ali's Boxing* pro Sega Genesis. Tehdy na ni stačilo asi šest lidí. Zhruba stejně, s kolika se dnes dělají hry pro mobily. Jsem na ten titul hodně pyšný. Mám ji doma zarámovanou spolu s Aliho citátem: „Šampiony dělá to, co mají uvnitř: touha, sen, vize.“ Pak jsem postupně pracoval v menších i větších herních studiích na hrách jako *Scarface*, *James Bond*, *Medal of Honor* nebo *Command & Conquer*.

**A kdo jsou ostatní zakladatelé Game Mechanic Studios a jakou oni mají profesionální zkušenost v herním průmyslu?**  
 Dalšími dvěma zakladateli jsou Jeff Hua a Henry Ji. Jeff je vice prezident a výtvarný ředitel. Mrkněte na naše stránky ([www.gamemechs.com](http://www.gamemechs.com)), kde můžete vidět spoustu jeho prací. Názor si udělejte sami, ale podle mého

jednou získá v rámci průmyslu velké uznání. Svou kariéru začal v Electronic Arts, kde pracoval na hrách jako *James Bond*, *Command & Conquer* či *Spielbergově LMNO*. Henry je druhým vice prezidentem a technickým ředitelem. S Tony Hawkem spolupracoval na sedmi, opakuji sedmi, verzích jeho hry.

**Jeff Hua:** Co mě inspirovalo k tomu, abych se stal výtvarníkem, je vzrušení plynoucí z možnosti vytvářet a konceptualizovat plně realizovatelný svět, se kterým pak hráči mohou interagovat, prozkoumávat jej a hrát si v něm.

**Henry Ji:** Mojí inspirací byly dvě staré arkádovky jménem *Bump'n Jump* a *Cloak & Dagger*, na které jsem narazil v místním obchůdku na rohu hned vedle továrny někdy v 80. letech. Herní automaty byly pro mě tehdy něčím jako svatyní, protože jsem doslova uctíval ty skvělé hry jako *Donkey Kong*, *Mr. Do* a spoustu dalších old-schoolových klasik. Pak přišlo Atari 2600 a hity jako *Pac-Man*, *Combat*, *Frogger*, *Pitfall* a tak dále.

**Proč jste se vlastně vy tři rozhodli opustit svoje bývalé zaměstnání a založit vlastní herní studio? Kolik vás dnes už je?**  
 Víc než o cokoli jiného šlo o to, že

prostě nastal ten správný čas. Chtěl jsem vytvořit tým snů složený z lidí, kteří by pracovali společně a společně posunovali herní hranice. Evropská a japonská studia mívají mnohem víc tvůrčí svobody než ta americká. Tahle studia pak tvoří hry jako *LittleBigPlanet* nebo *Okami*. Takové tituly zanechávají v herním průmyslu trvalý otisk a v herní komunitě trvalé nadšení. Chtěl jsem ukázat, že také americká studia dokážou být velmi kreativní. Dnes je nás šest a plánujeme se brzy dostat až na pětadvacet lidí.

**Co je třeba k tomu, aby bylo možné si založit vlastní herní studio? Jak dlouho to trvá?**

Prvním krokem je říct si proč a jak. Proč tahle konkrétní společnost uspěje proti těm ostatním? Jak může vaše společnost dělat věci lépe? Jakmile si zodpovíte tyhle dvě základní otázky, už je to všechno jen o strategii, iteraci a implementaci. Mně trvalo čtyři roky, než jsem dal dohromady plán, se kterým jsem byl dokonale spokojený. Začal jsem s obecnými myšlenkami na firemní cíle a filozofii. Pak se to vyvinulo do větších detailů a začal jsem se zabývat produkčními procesy, až to nakonec přešlo ve velmi specifické

## ŠPEKULACE: O ČEM BY MOHLO BÝT ART OF WAR?

Název hry odkazuje ke slavnému válečnickému spisu čínského autora Sun Tzu. Ten se skládá ze třinácti kapitol, z nichž každá je věnována jednomu aspektu válečnického umění. Docela dobře si tak můžeme představit, že i Warren Canvas bude mít ve své sbírce třináct unikátních obrazů, skrze které pak bude cestovat na různá bojiště v minulosti a možná i v budoucnosti? Hra má být střílečka, přičemž hlavní postava by mohla připomínat lépe vyzbrojeného Indiana Jonese – válečného archeologa cestujícího uvnitř vlastní mysli skrze dávná bojiště. Jason v rozhovoru říká, že každý hráč by měl získat ze hry trochu jiný dojem, takže se možná dočkáme i nějaké propracované dějové linky. Ale také je klidné možné, že všechno bude nakonec úplně jinak... slovy Alejandra, „na to si budete muset počkat“.



a téměř denní operace. Konečným měřítkem je samotná práce. Všichni, když jsme poprvé viděli koncepty a design dokument k *Art of War*, jsme se shodli, že tohle je něco speciálního.

**Sami se nazýváte „studio modrých límečků“. Co to znamená a čím se odlišujete od ostatních studií?**

Spojení „modré límečky“ znamená, že si všichni vyhrnou rukávy a přidají ruku k dílu. Nevypadá to skvěle, když přijдете do herního studia a prezident společnosti staví levely a viceprezidenti pracují na výtvarné stránce? Všichni v našem týmu pracují jeden vedle druhého s jasným společným cílem, a to dělat dobré hry.

**V jednom nedávném rozhovoru jsi řekl, že jsi nezaložil novou společnost proto, abys „dělal to, co už dělal kaž-**

## UMĚNÍ VÁLKY VE HRÁCH

Slova „*Art of War*“ má v názvu pěkná řádka her počínaje klasikou *The Ancient Art of War* od Broderbundu z roku 1984, která je dnes považována de facto za pramáti všech reálnitmových strategií. Gameloft zase vydal speciální verzi *Brothers in Arms: Art of War* pro mobilní telefony. *Cossacks: The Art of War* je historická reálnitmová strategie od ukrajinských GSC Game World z roku 2002. No a hardcorová firmička Matrix Games má na kontě legendární tahovku *Norm Koger's The Operational Art of War III*, ve které si můžete zahrát kteroukoliv bitvu z celého 20. století. Pouze pro nejotrlejší!



Jeff Hua



Henry Ji

**dý“. Takže co vlastně chcete dělat? Jaké máte ambice?**

Dívám se na věci trochu jinak než všichni ostatní. Devět z deseti lidí vám řekne, že něco nejde. Já chci stavět na tom, co už bylo uděláno, a tak zadávám velmi specifické cíle. Tyhle cíle jdou od jednoduchých maličkostí až po velmi ambiciózní velké věci, ale v každém případě jde o cíle, nikoliv sny. Cíle jsou od toho, aby se jich dosáhlo. Sny jsou něco, co by bylo krásné, pokud by se vyplnily. Chci dělat skvělé hry a zároveň posunovat herní médium vpřed.

**Spousta nově vznikajících studií a týmů se snaží zůstat co nejmenší, zachovat si onu „osobitost“, tedy přesný opak velkých, anonymních korporací, do kterých obvykle časem některá malá studia přerostou. Kde chcete být v tomto ohledu vy?**

Každý člen týmu je integrální součástí celé skládačky. Doufáme, že nakonec skončíme někde u 50 lidí.

**Je dnes původní intelektuální vlastnictví pro malá začínající nezávislá studia jedinou cestou jak uspět?**

Upřímně, myslím si, že je spousta způsobů jak začít. Původní IP (intelektuální vlastnictví) je jedním z těch velmi riskantních. Takové IP by mělo být zatraceně dobré.

**Art of War, váš první ohlášený projekt, má být střílečka v hlavní roli s postavou jménem „Warren Canvas“. Můžeš nám o něm a jeho příběhu prozradit nějaké bližší podrobnosti?**

Nám šlo hodně o to pochopit, kdo vlastně Warren je, ještě předtím, než jsme samotnou postavu začali vytvářet. Já s Jeffem jsme si přehrávali některé naše nápady a snažili se dopátrat hrdinovy podstaty. Malá hrstka lidí, kteří ho znají, o něm mluví jako o válečném badateli. Každou bitvu rozloží na ty nejmenší částky, ty studuje a pak si to celé přehrává v hlavě. Vlastní úžasnou kolekci vzácných předmětů z nejrůznějších bojišť. Je to spíš samotář a neustále při sobě nosí své dvě nejoblíbenější zbraně – jednou z nich je 9mm browning z roku 1970 s hledím a ebenovou pažbou se slonovinovým vykládáním. A trochu zlata.

**V posledních letech se objevilo pár pěkných akčních her, jmenovitě například *God of War*, *Shadow of the Colos-***

**sus, *Resident Evil 4*, *BioShock*, které se nebojí přinášet originální nové nápady a koncepty. Zkoušíte hledat inspirace také v těchto novinkách?**

Jednoduše řečeno, ano. Ze všech výše jmenovaných je mi nejbližší *Resident Evil* jakožto příklad výborného designu. Všechno v té hře odpovídá kreativní vizi, kterou její tvůrci nastavili pro celou sérii. Je to dobrý příklad hned z několika důvodů. Pokračují ve vývoji stejné hry rok co rok. Někdy to vyjde, jako třeba v případě *RE4* a *RE: Code Veronica*, někdy to tak docela nevyjde, ale vždycky jde o solidní zářez. Jinak samozřejmě všechny ty ostatní hry, které jsi vyjmenoval, hraju jako hráč – ale nenechávám si zážitek pokazit tím, že bych na ně zároveň hleděl jako vývojář. Nicméně napovím – vezměte trochu z *God of War*, *BioShock* a *Call of Duty 4*, zamíchejte to a možná, jen možná, dostanete něco vzdálené připomínajícího *Art of War*.

**Kam ještě se obracíte pro inspiraci?**

Více než cokoli jiného mě inspirují filmy. Celuloidové médium díky nim dosáhlo vrcholu. Dokážou zachytit svět od začátku do konce a vítě diváky na cestu, která je umí rozesmát, rozbrečet, přiměje je slavit, dovolí jim projít si celou škálou různých emocí během pouhých dvou hodin. Filmy pohánějí talentovaní scenáristé, hudebníci a skladatelé, lidé, co dělají speciální efekty, režiséři a hvězdy. Také hry musejí být poháněny především talenty, pokud chceme tímhle médiem opravdu pohnout a povznést celý průmysl do nových výšin. Pak možná dokážeme vytvářet hry, které se dovedou postavit na roveň filmům, jako je *Kmotr* nebo *Nesmířitelní*.

**Můžeš nám prozradit něco dalších podrobností o *Art of War*?**

Řeknu jen, že Warrenova sbírka obrazů bude hrát v příběhu velmi důležitou roli. Hráči se ujmou úlohy Warrena a rozhodnutí, která jako on učiní, ovlivní každého hráče trochu odlišně. Jak? Na to si budete muset počkat. ☹