



只有玩家最了解玩家的需求。

所以我們數以百計的遊戲團隊成員，每一個都是滿懷熱忱的玩家，在超過 15 個以上的城市為玩家服務。

他們各個都玩了非常多年的電玩，在遊戲的鍛鍊下練就了明快思路，知道如何事先規劃、從經驗中學習，更能以毅力和意志力解決各種挑戰，絕對是與您更速配的合作夥伴 — 因為他們早已熟悉並熱愛您的商品。



我們特地訪問了幾位全球遊戲部門的主管，請他們暢談自己對遊戲的熱愛 — 如何開始、有什麼演變，以及時至今日電玩對他們的意義，並了解他們在電玩世界數以百萬計的遊戲中，最喜愛、最著迷的「那一款」首選遊戲。



以下，就是興趣與工作撞出火花的故事。



DILYANA ATANASOVA

角色能力數據

家鄉：瓦爾納，保加利亞

目前所在地：北京，中國

任務：協助某主要客戶保持商品暢銷，讓所有人都能享受樂趣，工作已超過六年

領導能力：領導一個由 50 位北京戰士組成的公會，一次解決一個應用程式怪獸

長處：我們靈活彈性、知識淵博且工作辛勤的團隊

弱點：精釀啤酒

武器：冰美式咖啡



90 年代後期的某天，在保加利亞的瓦爾納 (Varna)，當時 12 歲的 Dilyana Atanasova 剛剛放學回到家。

但她的一天其實才正要開始：玩「星海爭霸」(StarCraft) 的時間到了。在這連續五個小時爸媽不會來囉唆的歡樂時光，她要前往五百年後的未來，在遙遠的銀河系一隅不斷奮戰，稱霸星際。

目前在北京擔任 Lionbridge 商務部門經理 (Business Unit Manager) 的 Atanasova 說：「那時我每一天都這樣玩。想贏得每一場戰鬥，也為了這麼目標努力不懈，就是這樣的感覺讓我一直不斷地玩下去。」

Atanasova 在北京負責領導我們持續成長的內容驗證團隊，儘管離家 7,200 多公里遠，距那段每天玩「星海爭霸」的日子也已經有 20 年之久，但回憶仍舊不斷湧上心頭。

「我對電玩最早的記憶，就是和我兄弟爭奪雅達利 (Atari) 的控制器。我父母很年輕就結婚生子，因此全家都很愛玩遊戲。我們從 64 位元的經典遊戲、Sega，一路玩到任天堂 (Nintendo)，而當 Windows 98 面市時，更有那種『哇塞！』的興奮感。「絕對武力」(Counter-Strike) 是我第一個全心全意投入的遊戲。」

在瓦爾納當地的電玩俱樂部稱霸「絕對武力」後，Atanasova 又與朋友組隊，成為該地區唯一由兩個女孩組成的隊伍。她笑著

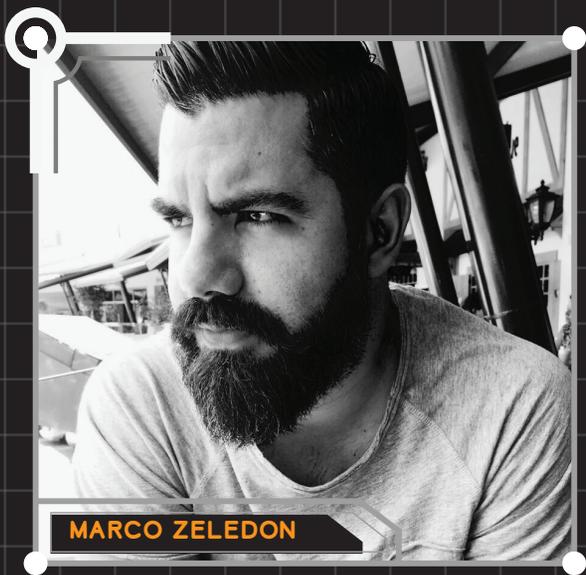
說：「那個夏天，我們兩人簡直沒命地玩，而且打敗了每一個對手，成為青少年眼中的超級巨星！」從那之後，她開始改玩「絕對武力」。

「我馬上就著迷了。開始玩『星海爭霸』這個遊戲六個月後，我就全破關了，完全沒有用任何作弊碼。那真是我有生以來最開心的感覺，但那種感覺只持續了大概 20 秒左右，我心裡就想說『好，然後呢？』」

現實生活中高中和大學的課業壓力，終究中斷了她的遊戲生涯，但「星海爭霸」後來卻又意外地回到了她生命之中。她說：「我到北京學中文的時候，只有一台很爛的筆電，網路連線速度也很慢，時間好像倒流回到 1998 年似的。有一天我打開了『星海爭霸』，一切好像馬上回到從前，我的身體真的全部都還記得怎麼玩，雙手自然而然就能輸入那些控制碼。」

那麼她現在還在玩嗎？

「我還在玩，也會一直玩下去。一方面是懷舊，但更重要的是我能從中獲得平靜。我知道我可以坐下玩個 45 分鐘，充分掌控那個世界，不會有什麼意外，也不會受到打擾，就是完完全全地放鬆。」



MARCO ZELEDON

角色能力數據

家鄉：庫里達巴特，哥斯大黎加

目前所在地：聖荷西，哥斯大黎加

任務：提供最吸引人（跟實用）的遊戲相關數位內容

領導能力：有點像是影集「我們的辦公室」的 MICHAEL SCOTT 加上「醫院狂想曲」的 PERRY COX

長處：一心多用，可同時管理兩個螢幕上的多個社群媒體應用程式跟許多分頁！

弱點：披薩

武器：紅牛能量飲料和哥斯大黎加咖啡



若要找到一件能讓每位哥斯大黎加人都點頭認同的事，那就是他們對足球的熱愛。

而說到能讓這位哥斯大黎加人 Marco Zeledon 點頭認同的事，那就是他對電玩遊戲的熱愛。所以不難想見當 Zeledon 第一次拿到 FIFA 98 時，一時半刻是不會放下手中控制器的。

「哥斯大黎加人跟足球，我們就是為之瘋狂啊！看過我們在大街上狂歡慶祝的影片嗎？我們全國上下都為足球痴狂啊。」在聖荷西辦公室接受訪問的 Zeledon 笑著這麼解釋。

在 80 年代出生長大的他，愛上電玩的過程其實跟大家一樣：「我的同輩親戚有台雅達利 2600 (Atari 2600) 和『小精靈』(Pac-Man) 遊戲，我一玩就陷進去了。後來我爸從邁阿密出差回來時帶了台任天堂，從那個聖誕節起，我大概就再也沒出門了！」

先是任天堂和「瑪利歐兄弟」(Mario Bros)，然後是 Sega 和 Sonic，最後則是 PC 遊戲跟「FIFA」。

「『FIFA 98』在我的電腦上執行得並不順暢，卡卡的，但這也沒能澆熄我的熱情。我每天放學後就自己一個人玩，週末則到朋友家一起玩。後來 PS2 上市了，我也玩得越來越認真。」

認真是指每週五晚上，六個好友一起連玩五個小時。

「我們參加真的錦標賽，而且成績很不錯，是真的很不錯！你會從中學到很多技巧，想是預見進球的機會、了解對手、毅力十足等等，你會發展出自己的戰術。」

從最初開始玩「FIFA 98」到現在已過了將近 20 年，他對這款遊戲的喜愛程度仍像從前那樣嗎？

「我最好的朋友是哥倫比亞人，每週五晚上我都會到他家去玩『FIFA 19』。」

只是為了好玩嗎？

「為了好玩？我們很認真要贏的好嗎？我們可以從晚上 6 點坐下來直到半夜 1 點還在玩。我們會用試算表記錄戰績，一頁又一頁全都是每場比賽每一分的記錄，已經記了好幾年了，以後也絕對會繼續下去。」





RIE HISAO

角色能力數據

家鄉：野田市，日本

目前所在地：加州爾灣，美國

任務：為某 AAA 遊戲開發商處理本地化和本地化品保作業

領導能力：善於建立協同作業

長處：改善現狀，籌備執行，絕不放棄

弱點：喵星人

武器：三不五時耍個幽默和傻裡傻氣



Rie Hisao 自己從來沒有任何一台電玩主機，但幸好她妹妹有。更幸運的是，Hisao 是家中發號施令的老大，因此她妹妹的新 Sony PlayStation 就等於是她的。

那是 1997 年的事，而無論那年 Hisao 原本打算做什麼事，都在發現「*奇異世界：阿比逃亡記*」(Oddworld: Abe's Oddysee) 後被攔到一邊去了。

Hisao 回憶道：「我還記得那款遊戲剛開始在日本打廣告時，看起來很像是給小朋友玩的那種可愛遊戲。但其實不是，完全不是那麼一回事。主角是很可愛沒錯，但他所遇到的危險是很真實的，一點也不幼稚。」

儘管那時期可說是第一人稱射擊遊戲興起的時候，是「*絕對武力*」(Counter-Strike) 和「*毀滅戰士*」(Doom) 等遊戲的全盛期，但「*Oddworld*」卻採取了很不一樣的作法。

「阿比是個沒有任何武器的外星人，但是他機智、聰明，而且可以操縱敵人的身體並使用他們的武器。」

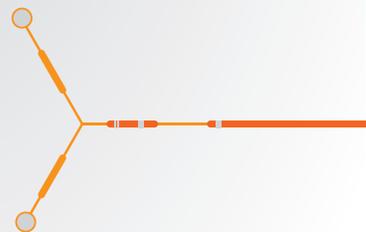
同樣地，跟同時期大多數遊戲不一樣的是，除了最後要解救阿比的朋友，免得他們被吃掉以外，「*Oddworld*」並沒有明確的目標。「遊戲的重點在於探險，我之所以會一玩再玩，並不是為了要過關或全破，而是要滿足我永無止境的好奇心，因為你永遠不知道接下來會發生什麼事或遇到什麼事。」

22 年過去了，Hisao 憑著智慧與毅力，從日本野田市遠赴 Lionbridge 位於美國的柏衛 (Bellevue) 辦公室任職，成為受人尊敬的國際方案經理 (International Program Manager)，從後見之明來看，「*Oddworld*」帶給她的啟發仍舊適用嗎？

「當然。玩這款遊戲時我得一直不斷地思考，不僅要想長期的策略，也經常必須馬上做出決定。重點在於要將知識和直覺結合在一起，而這絕對是實際生活應用得到的技巧！」

就跟真實生活一樣，這樣的旅程本身也讓人獲益良多。

「我想，破關的確是很開心的事，但這遊戲讓我一玩再玩的偉大之處，在於發現新事物的好奇心，以及對角色非比尋常的同理心。阿比非常體貼，很有愛心又關心別人。」



我們對遊戲懷抱無比熱忱。

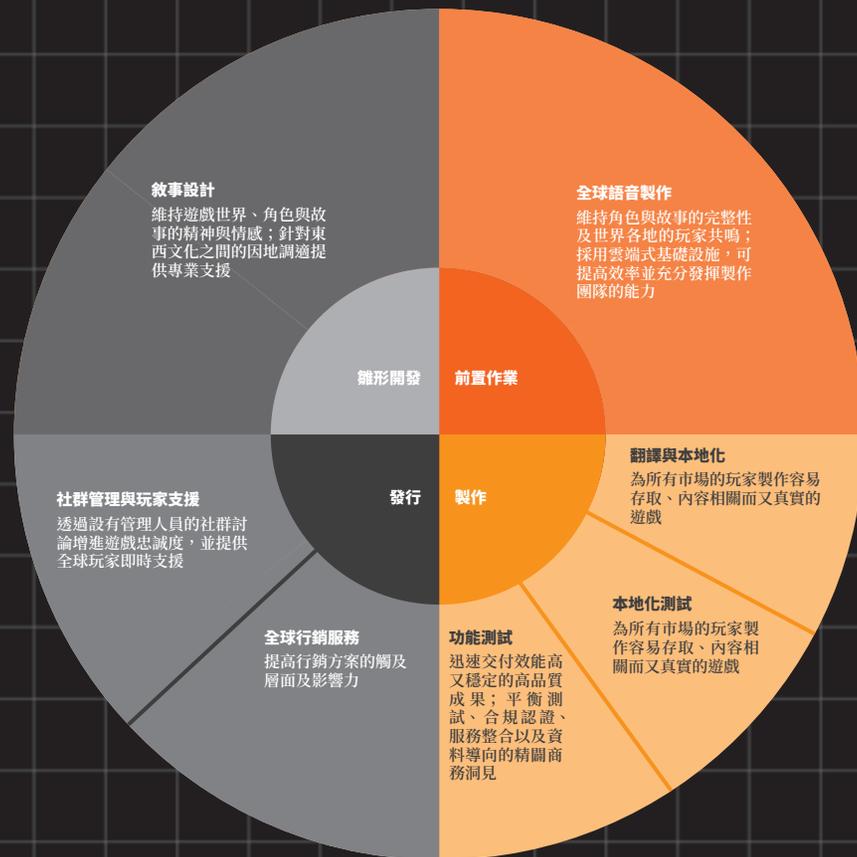
我們的技術，能加快工作進行的腳步。

我們的員工，能讓工作更加圓滿。

除了 Dilyana、Rie 和 Marco，我們的跨國團隊還有數百位像他們一樣的成員。

他們對遊戲滿懷熱忱，近乎偏執地注重細節，喜歡做為人與人之間的溝通橋梁，並努力不懈地追求卓越，是進一步提升客戶遊戲體驗的最佳推手。

在通力合作下，我們能協助您進軍全球數百個市場，吸引其中數百萬玩家的目光，與他們建立更深厚的關係、牢牢抓住消費者的心，並激勵他們持續投入遊戲。



歡迎聯絡並洽談合作事宜。

我們全方位的遊戲製作服務是您的最佳後盾。
歡迎立即與我們聯絡，深入了解服務內容。

LIONBRIDGE.COM

LIONBRIDGE