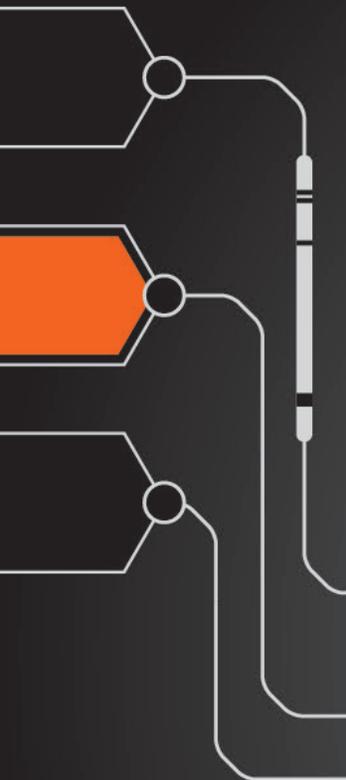




QUI DE MIEUX QU'UN JOUEUR POUR RÉPONDRE AUX BESOINS DES JOUEURS ?

C'est la raison pour laquelle chacun des membres de nos équipes présentes dans plus de 15 villes (soit des centaines de personnes au total) est un joueur passionné.

Toutes ces années en tant que joueurs leur ont appris quelques ficelles : ils anticipent la planification, prennent des décisions judicieuses rapidement, apprennent de leur expérience, et font preuve de persévérance et de cran pour relever les défis avec intelligence. Ce sont les meilleurs partenaires que vous pourrez trouver, car ils connaissent et apprécient déjà vos produits.



Nous avons contacté quelques-unes des figures de proue du jeu vidéo autour du monde pour leur parler de leur passion. D'où cet engouement leur est-il venu, comment a-t-il évolué et que signifie-t-il pour eux aujourd'hui ? Nous les avons également interrogé sur le titre qui les a le plus captivé : leur jeu favori, celui sur lequel ils ont jeté leur dévolu parmi des milliards.



Quand la passion et la carrière ne font qu'un.



DILYANA ATANASOVA

STATISTIQUES DU PERSONNAGE

- **ORIGINE :** VARNA, BULGARIE
- **VILLE ACTUELLE :** PÉKIN, CHINE
- **MISSION :** SOIGNE LA BOUTIQUE D'UN CLIENT CLÉ AFIN QU'ELLE SOIT AGRÉABLE, AMUSANTE ET TOUT PUBLIC PENDANT SIX ANS
- **LEADERSHIP :** RESPONSABLE D'UNE GUILDE A PÉKIN COMPTANT 50 GUERRIERS PRÊTS À EN DÉCOUDRE, UNE APPLICATION À LA FOIS
- **POINT FORT :** NOTRE ÉQUIPE FLEXIBLE, EXPÈRTE ET TRAVAILLEUSE
- **POINT FAIBLE :** LA BIÈRE ARTISANALE
- **ARME :** CAFÉ AMERICANO GLACÉ



À la fin des années 90, à Varna, en Bulgarie, la petite Dilyana Atanasova de 12 ans rentre de l'école.

Sa journée ne fait que commencer : c'est l'heure de *StarCraft*. Cinq heures de bonheur ininterrompu, sans les parents, à se battre pour dominer un univers lointain au fin fond de la galaxie, quelque 500 ans dans le futur.

« C'était ce à quoi j'occupais toutes mes journées », raconte Dilyana Atanasova à Pékin, où elle travaille désormais comme Business Unit Manager pour Lionbridge. « La raison pour laquelle je continuais chaque jour, c'était cette volonté de gagner chaque campagne et l'acharnement nécessaire pour réussir. »

À Pékin, Dilyana Atanasova est responsable de notre équipe en charge de la certification de contenu, qui compte de plus en plus de membres. 20 ans après son adolescence marquée par *StarCraft*, à plus de 7 000 km de sa chambre d'antan, ses souvenirs refont surface.

« Dans mes souvenirs les plus anciens, je me vois me battre avec mon frère pour la manette Atari. Mes parents étaient encore jeunes, et nous aimions tous jouer. Nous sommes passés des jeux 64 bits classiques à la Sega, puis à la Nintendo. Quand Windows 98 est arrivé, ça a été une révolution. *Counter-Strike* a été le premier jeu qui a fait réellement partie de ma vie. » Après avoir exploré toutes les facettes de *Counter-Strike* au cybercafé de Varna,

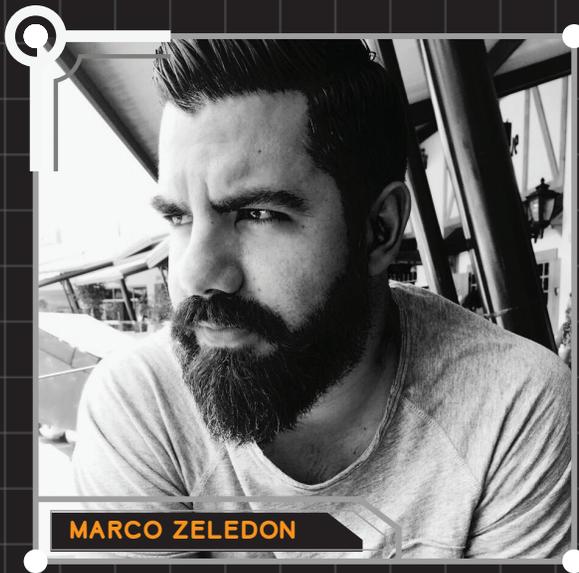
Dilyana Atanasova s'est associée avec une amie pour former le seul binôme féminin dans la région. « Cet été-là, nous avons joué comme jamais, et nous avons battu tout le monde. Nous étions en quelque sorte des célébrités » raconte-t-elle en riant. C'est alors qu'elle a découvert *StarCraft*.

« Je suis tout de suite devenue accro. Six mois après ma première partie de *StarCraft*, sans utiliser aucun code de triche, je l'ai terminé. Je ne me suis jamais sentie aussi heureuse. Ça a duré 20 secondes, puis j'ai pensé « Et maintenant, qu'est-ce que je fais ? » »

Finalement, les réalités du lycée et du supérieur ont pris le pas sur les jeux vidéo, mais *StarCraft* a surgi de nouveau dans sa vie de façon inattendue. « Quand je suis allée à Pékin pour apprendre le chinois, j'avais un vieil ordinateur portable avec une connexion Internet très lente. J'étais de retour en 1998. Un jour, j'ai ouvert *StarCraft*, et tout m'est revenu. La mémoire musculaire est étonnante. Mes mains faisaient les mouvements et entraînent les codes toutes seules. »

Joue-t-elle encore aujourd'hui ?

« Je joue encore, constamment. En partie par nostalgie, mais surtout en raison de la sensation de calme que les jeux m'apportent. Je sais que je peux m'asseoir pendant 45 minutes et contrôler totalement le monde entier. Pas de surprise, juste une relaxation complète. »



MARCO ZELEDON

STATISTIQUES DU PERSONNAGE

- **ORIGINE :** CURRIDABAT, COSTA RICA
- **VILLE ACTUELLE :** SAN JOSÉ, COSTA RICA
- **MISSION :** OFFRIR LE CONTENU NUMÉRIQUE LE PLUS ATTRAYANT (ET UTILE) SUR LES JEUX VIDÉO
- **LEADERSHIP :** LE PARFAIT MÉLANGE ENTRE MICHAEL SCOTT (THE OFFICE) ET PERRY COX (SCRUBS) 
- **POINT FORT :** MULTITÂCHE. IL GÈRE SIMULTANÉMENT PLUSIEURS RÉSEAUX SOCIAUX ET DE NOMBREUX ONGLETS SUR DEUX ÉCRANS !
- **POINT FAIBLE :** LA PIZZA
- **ARME :** RED BULL ET CAFÉ COSTARICAIN

S'il y a bien une chose partagée par tous au Costa Rica, c'est l'amour du football.

Et ce que Marco Zeledon aime par-dessus tout, c'est les jeux. Lorsqu'il a découvert FIFA 98, c'était donc inévitable : il n'allait pas lâcher la manette de sitôt.

« Les Costaricains ne jurent que par le football. Avez-vous déjà vu des vidéos de nos fêtes dans les rues ? C'est notre passion nationale », explique Marco Zeledon en riant, depuis son bureau à San José.

Enfant des années 80, il a suivi un parcours dans lequel de nombreux joueurs se reconnaîtront : « Mon cousin avait une Atari 2600 avec *Pac-Man*. J'ai adoré dès les premières secondes. Ensuite, mon père a ramené une Nintendo d'un voyage à Miami. À partir de ce Noël, je ne suis plus sorti de la maison ! »

Nintendo et *Mario Bros.* ont laissé place à Sonic avec la Sega, et finalement à *FIFA* sur PC.

« *FIFA 98* ne tournait pas bien sur mon ordinateur, l'image n'était pas fluide, mais ça ne m'a pas arrêté. Je jouais seul tous les jours après l'école, et chez mes copains le week-end. Quand la PS2 est sortie, je suis passé aux choses sérieuses. »

Les vendredis soir, six amis, cinq heures de jeu.

« Nous avons participé à des tournois officiels et nous en sommes bien tirés. Très bien même ! On acquiert des compétences, par exemple, anticiper les ouvertures, comprendre l'adversaire, faire preuve de persévérance... On développe ses tactiques personnelles. »

Presque 20 ans après avoir découvert *FIFA 98*, est-il encore passionné du jeu ?

« Mon meilleur ami est colombien. Le vendredi, je vais chez lui jouer à *FIFA 19*. »

Pour le plaisir ?

« Pour la compétition ! Nous commençons à 18 h et sommes encore sur la console à 1 h du matin. Nous notons les scores dans des feuilles de calcul. Nous avons des pages et des pages de nos résultats dans chaque jeu, depuis des années. Nous ne nous arrêterons jamais. »





RIE HISAO

STATISTIQUES DU PERSONNAGE

ORIGINE : NODA, JAPON

VILLE ACTUELLE : IRVINE, CALIFORNIE, ÉTATS-UNIS

MISSION : OPÉRATIONS DE LOCALISATION ET D'ASSURANCE QUALITÉ POUR UN DÉVELOPPEUR AAA

LEADERSHIP : ÉTABLIT DES RELATIONS DE COLLABORATION

POINT FORT : PERFECTIONNEMENT, DYNAMISME, PERSÉVÉRANCE

POINT FAIBLE : LES CÂLINS

ARME : HUMOUR ET PITRERIES



Rie Hisao n'a jamais eu une console de jeu à elle, mais sa petite sœur en avait une. Heureusement, Rie Hisao était en position dominante dans la famille, et n'a pas hésité à revendiquer son tour sur la Sony PlayStation.

C'est en 1997 que tous les loisirs de Rie Hisao sont passés au second plan, lorsqu'elle a découvert *Oddworld : L'Odyssée d'Abe*.

« Je me souviens des premières publicités au Japon. Il était présenté comme un jeu mignon pour enfants, mais c'était loin d'en être un. Le personnage principal était adorable, mais les situations de danger étaient très réalistes et très adultes », rappelle Rie Hisao.

Cette période a été marquée par la naissance du jeu de tir à la première personne, l'âge d'or de *Counter-Strike* et *Doom*, mais l'approche d'*Oddworld* était complètement différente.

« Abe était une créature extraterrestre avec pour seules armes la ruse et l'intelligence. Il pouvait prendre possession des ennemis et de leurs armes. »

Contrairement à la plupart des jeux de l'époque, *Oddworld* n'avait pas non plus d'objectif clair, à part secourir les amis d'Abe avant qu'ils ne soient transformés en chair à pâté. « Le jeu était centré sur l'exploration. Ce n'était pas le désir de finir

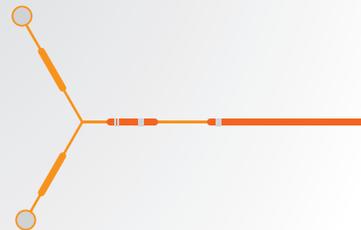
le jeu qui me tenait en haleine, mais une curiosité insatiable. On ne savait jamais ce qui allait arriver ou ce qui allait suivre. »

Du point de vue de Rie Hisao 22 ans plus tard, avec son intelligence et sa persévérance qui l'ont conduite de Noda, au Japon, au bureau de Lionbridge à Bellevue en tant qu'International Program Manager, les leçons d'*Oddworld* s'appliquent-elles encore aujourd'hui ?

« Absolument. Le jeu m'incitait à réfléchir constamment, non seulement à une stratégie sur le long terme, mais également à des décisions immédiates. C'était un savant mélange de savoir et d'intuition. Autrement dit, une compétence qui me sert tous les jours ! »

Et comme dans la vie, le périple peut être une récompense suffisante.

« J'imagine que j'aurais aimé le terminer, mais toute la richesse du jeu résidait dans la découverte et dans l'empathie singulière que le personnage inspirait. Abe était adorable, il avait du cœur et s'intéressait aux autres. »



NOTRE PASSION POUR LES JEUX.

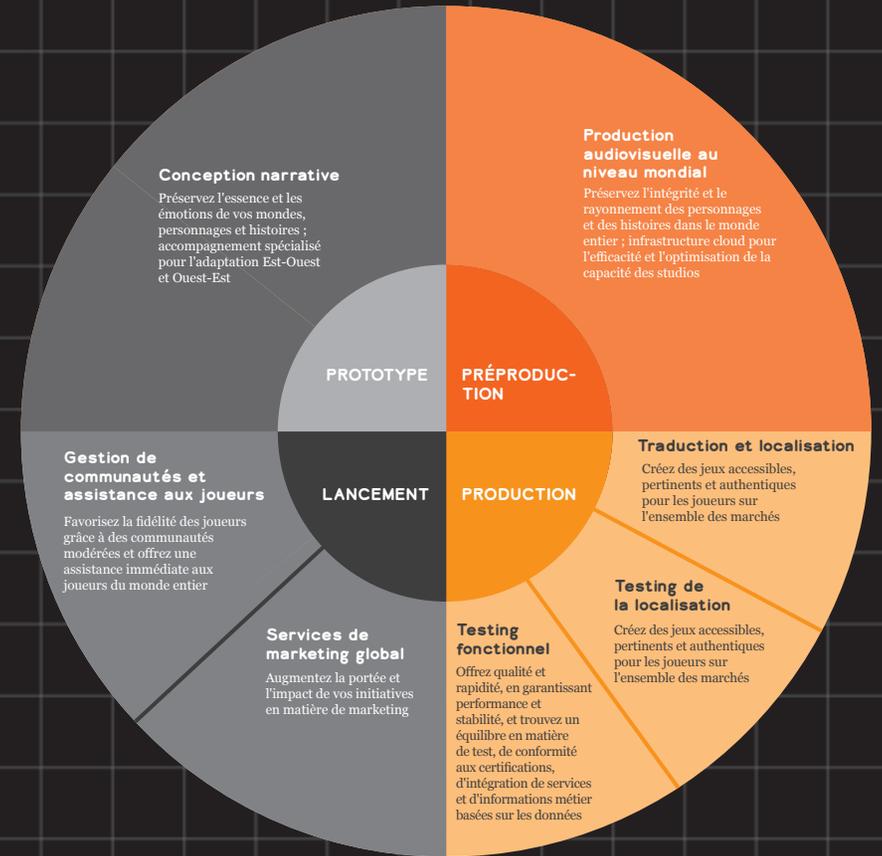
Notre technologie accélère les projets.

Notre personnel les rend inoubliables.

Dilyana, Rie et Marco sont trois des centaines de membres de notre équipe internationale.

Leur passion pour le jeu, l'obsession du détail, leur goût pour les relations humaines et leur désir d'atteindre l'excellence aident nos clients à offrir de meilleurs jeux.

Ensemble, nous permettrons à des millions de joueurs dans ces centaines de marchés de jouer à vos jeux, en renforçant les liens, en captivant les utilisateurs et en les incitant à revenir pour obtenir plus de contenus.



Créons ensemble

Nous nous occupons de l'ensemble des processus de production. Contactez-nous pour en savoir plus.

LIONBRIDGE.COM

LIONBRIDGE