



## SOLO UN GAMER SA ESATTAMENTE COSA SERVE A UN ALTRO GAMER.

**Per questo motivo, le centinaia di esperti impiegati nei nostri team attivi in oltre 15 città sono tutti gamer accaniti.**

Gli anni passati a giocare hanno insegnato ai nostri collaboratori a pianificare in anticipo, reagire velocemente, imparare dall'esperienza e superare ogni sfida, grazie a coraggio e perseveranza. Dal momento che conoscono e apprezzano già i vostri prodotti, inoltre, sono davvero i vostri partner ideali.



**Abbiamo parlato con alcuni tra i nostri migliori gamer per sapere** come hanno iniziato a giocare, in che modo la loro passione si è evoluta e cosa rappresenta per loro oggi. Ci hanno anche svelato quali sono stati i loro giochi preferiti tra i milioni che hanno conosciuto.

**Ecco cosa succede, quando una passione diventa il nostro lavoro.**



DILYANA ATANASOVA

STATISTICHE DEL PERSONAGGIO

- **ORIGINI:** VARNA, BULGARIA
- **RESIDENZA ATTUALE:** PECHINO, CINA
- **MISSIONE:** MANTENERE IL PUNTO VENDITA DI UN IMPORTANTE CLIENTE IN ORDINE E DIVERTENTE DA OLTRE SEI ANNI
- **LEADERSHIP:** A CAPO DI UN GRUPPO DI 50 GUERRIERI DI PECHINO, PER CONQUISTARE IL MONDO UN'APP ALLA VOLTA
- **PUNTI DI FORZA:** IL NOSTRO TEAM COMPOSTO DA PROFESSIONISTI COMPETENTI, FLESSIBILI E DILIGENTI
- **PUNTI DI DEBOLEZZA:** LE BIRRE ARTIGIANALI
- **ARMA:** CAFFÈ AMERICANO FREDDO



Alla fine degli anni '90, Dilyana Atanasova viveva a Varna, in Bulgaria. All'età di 12 anni, quando non era a scuola, era già molto impegnata.

Una volta tornata a casa, infatti, aveva inizio la sua giornata su *StarCraft*. Per cinque ore, poteva giocare ininterrottamente, senza interferenze da parte dei genitori, per conquistare il potere in una galassia lontana, 500 anni nel futuro.

"È quello che facevo ogni giorno", commenta Atanasova da Pechino, dove oggi lavora come Business Unit Manager per Lionbridge. "Quello che mi invogliava a continuare a giocare era la voglia di combattere per vincere ogni battaglia".

A Pechino, Atanasova è la responsabile del team addetto alla certificazione dei contenuti, un settore attualmente in crescita. A oltre 7.000 chilometri dalla sua casa di adolescente e venti anni dopo, le memorie di *StarCraft* riemergono come un fiume in piena.

"Uno dei miei primi ricordi d'infanzia riguarda me e mio fratello che litighiamo per avere il controller dell'Atari. I nostri genitori ci hanno avuti da giovani e tutti in casa eravamo appassionati di videogame. Abbiamo iniziato con i classici a 64 bit, per poi passare ai giochi Sega e Nintendo. Windows 98 fu una novità pazzesca per tutti e *Counter-Strike* è stato il primo gioco a monopolizzare la mia vita". Una volta diventata la campionessa

di *Counter-Strike* del suo piccolo club familiare, Atanasova decide insieme a una sua amica di dare vita a un team di giocatrici, l'unico completamente al femminile della sua regione. "Quell'estate giocammo come non mai... e vincemmo tutti. Eravamo diventate delle piccole celebrità", ricorda con una risata. Successivamente, Atanasova scopri *StarCraft*.

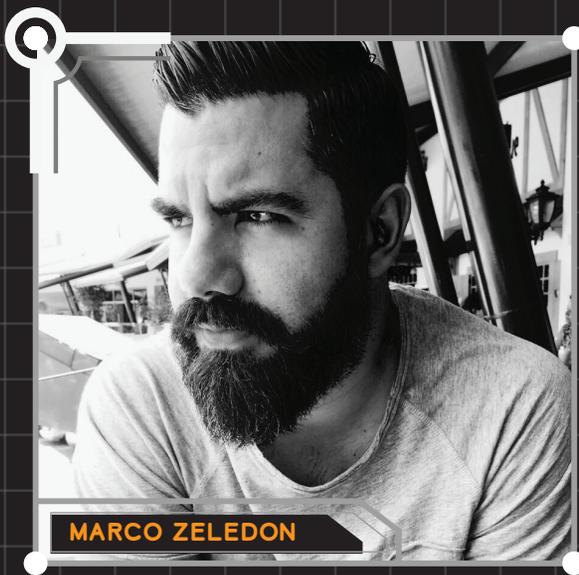
"Mi conquistò immediatamente. Dopo soli sei mesi, avevo completato *StarCraft*, senza utilizzare nessun cheat code. Una sensazione magnifica, che però durò solo una ventina di secondi. Dopodiché pensai: 'OK, a che giochiamo ora?'".

Le scuole superiori e l'università tolsero un po' di tempo alla sua passione per i videogiochi, ma *StarCraft* riapparve nella sua vita in un modo inatteso. "Appena arrivata a Pechino per studiare cinese, avevo solo un laptop scadente e la connessione a Internet era ancora lenta. Eravamo nel 1998. Un giorno aprii *StarCraft* e ne ricordai immediatamente ogni dettaglio. Le mie mani inserivano codici ed eseguivano azioni quasi autonomamente".

Ci gioca ancora?

"Ci gioco ancora e continuerò per sempre. Un po' per nostalgia, un po' perché mi rilassa. Quando gioco so che per 45 minuti posso sedermi e tenere sotto controllo tutto il mondo. Niente sorprese, niente interruzioni: solo relax".





MARCO ZELEDON

STATISTICHE DEL PERSONAGGIO

- **ORIGINI:** CURRIDABAT, COSTA RICA
- **RESIDENZA ATTUALE:** SAN JOSÉ, COSTA RICA
- **MISSIONE:** OFFRIRE I CONTENUTI DIGITALI PIÙ COINVOLGENTI (E UTILI) PER IL GAMING
- **LEADERSHIP:** UN MIX TRA MICHAEL SCOTT (THE OFFICE) E PERRY COX (SCRUBS) 
- **PUNTI DI FORZA:** MULTITASKING. RIESCE A GESTIRE CONTEMPORANEAMENTE DUE SCHERMI, DIVERSE APP PER SOCIAL MEDIA E MOLTISSIME SCHEDE!
- **PUNTI DI DEBOLEZZA:** LA PIZZA
- **ARMA:** CAFFÈ COSTARICANO E RED BULL

**Se c'è una cosa che accomuna ogni costaricano, è il suo amore per il calcio.**

Marco Zeledon non fa eccezione, ma oltre al calcio, è un appassionato di videogame. Non sorprende, quindi, che FIFA 98 lo abbia conquistato da subito, non permettendogli più di abbandonare il controller.

"In Costa Rica siamo tutti pazzi per il calcio! Avete mai visto i video delle celebrazioni in strada? Siamo un paese davvero ossessionato", spiega divertito Zeledon dal suo ufficio di San José.

Come tutti i ragazzi degli anni '80, Zeledon è cresciuto con i videogame. "Mio cugino aveva un Atari 2600 con *Pac-Man*. I videogiochi mi hanno conquistato subito; ricordo che mio padre mi portò un Nintendo di ritorno da un viaggio a Miami. Dopo quel Natale credo di non essere uscito più di casa!"

Dopo Nintendo e *Mario Bros.*, Zeledon passò a Sega e Sonic, quindi al PC e *FIFA*.

"*FIFA 98* non funzionava alla perfezione sul mio computer, non era fluido, ma io ci giocavo lo stesso. Ogni giorno, dopo la scuola, giocavo da solo, mentre nei fine settimana giocavo dai miei amici. Le cose si fecero davvero serie con la PS2".

I venerdì sera passavano cinque ore a giocare, erano sei amici.

"Organizzavamo veri e propri campionati ed eravamo diventati davvero bravi! Giocando impari, ad esempio, a prevedere opportunità, capire l'avversario ed essere perseverante... in pratica sviluppi delle tattiche personali".

20 anni dopo aver scoperto *FIFA 98*, è ancora appassionato di giochi?

"Il mio miglior amico è colombiano. Tutti i venerdì gioco a *FIFA 19* a casa sua".

Solo per divertimento?

"Chi ha parlato di divertimento? Si tratta di competizione! Iniziamo alle 6 del pomeriggio e continuiamo fino all'1 di notte. Abbiamo un tabulato dove annotiamo i punteggi di ogni gioco. Sono pagine e pagine, per anni di gioco. Non smetteremo mai".





RIE HISAO

STATISTICHE DEL PERSONAGGIO

- **ORIGINI:** NODA, GIAPPONE
- **RESIDENZA ATTUALE:** IRVINE, CALIFORNIA, USA
- **MISSIONE:** LAVORARE ALLA LOCALIZZAZIONE E ALLE ATTIVITÀ DI CONTROLLO QUALITÀ DELLA LOCALIZZAZIONE PER UNO SVILUPPATORE DI VIDEOGIOCHI AAA
- **LEADERSHIP:** CREA UN AMBIENTE COLLABORATIVO
- **PUNTI DI FORZA:** NON SI ARRENDE MAI
- **PUNTI DI DEBOLEZZA:** I GATTINI
- **ARMA:** SIMPATIA E QUALCHE ECCENTRICITÀ



**Rie Hisao non aveva una console per videogiochi, ma sua sorella più piccola sì. Per fortuna, Hisao era il componente dominante della famiglia e riuscì a impossessarsi della PlayStation Sony di sua sorella.**

Era il 1997 quando la scoperta di *Oddworld: Abe's Oddysee* fece passare in second'ordine qualunque altra cosa Hisao avesse pianificato per quell'anno.

"Ricordo le prime pubblicità in Giappone: sembrava un gioco innocente per bambini. In realtà, non lo era affatto. Il personaggio principale era carino, in effetti, ma i pericoli da affrontare erano veri, da adulti", ricorda Hisao.

Quegli anni sono ricordati come il periodo in cui nacquero i giochi shooter in prima persona, come *Counter-Strike* e *Doom*, ma *Oddworld* proponeva un approccio molto differente.

"Abe era una creatura aliena che non possedeva armi. I suoi strumenti erano l'intelligenza e la furbizia; inoltre poteva impossessarsi dei corpi dei nemici e utilizzare le loro armi."

Diversamente dalla maggior parte dei giochi dell'epoca, *Oddworld* non aveva un obiettivo preciso, a parte salvare gli amici di Abe prima che si trasformassero in cibo. "Era più che altro un gioco di esplorazione. Io ci giocavo non tanto per finirlo, quanto

perché mi incuriosiva moltissimo. Non sapevi mai cosa poteva succedere né cosa aspettarti".

Intelligenza e perseveranza hanno portato Hisao da Noda, in Giappone, all'ufficio di Bellevue di Lionbridge, dove è una stimata International Program Manager. Vista la sua grande esperienza, pensa che a 22 anni di distanza le lezioni di *Oddworld* abbiano ancora valore?

"Certamente. Il gioco mi spingeva a pensare continuamente, sia per elaborare strategie a lungo termine sia, molto spesso, per prendere decisioni immediate. Il segreto era riuscire a combinare conoscenze e intuito, il che è una capacità importante nella vita reale!"

E, proprio come nella vita reale, il percorso stesso è già una ricompensa.

"Credo che finire il gioco sarebbe stato fantastico, ma il motivo per cui continuavo a giocare era la voglia di scoprire aspetti nuovi, oltre a un'insolita empatia che avevo sviluppato per il personaggio. Abe era molto dolce, aveva un cuore e dei sentimenti".



## AMIAMO I VIDEOGIOCHI.

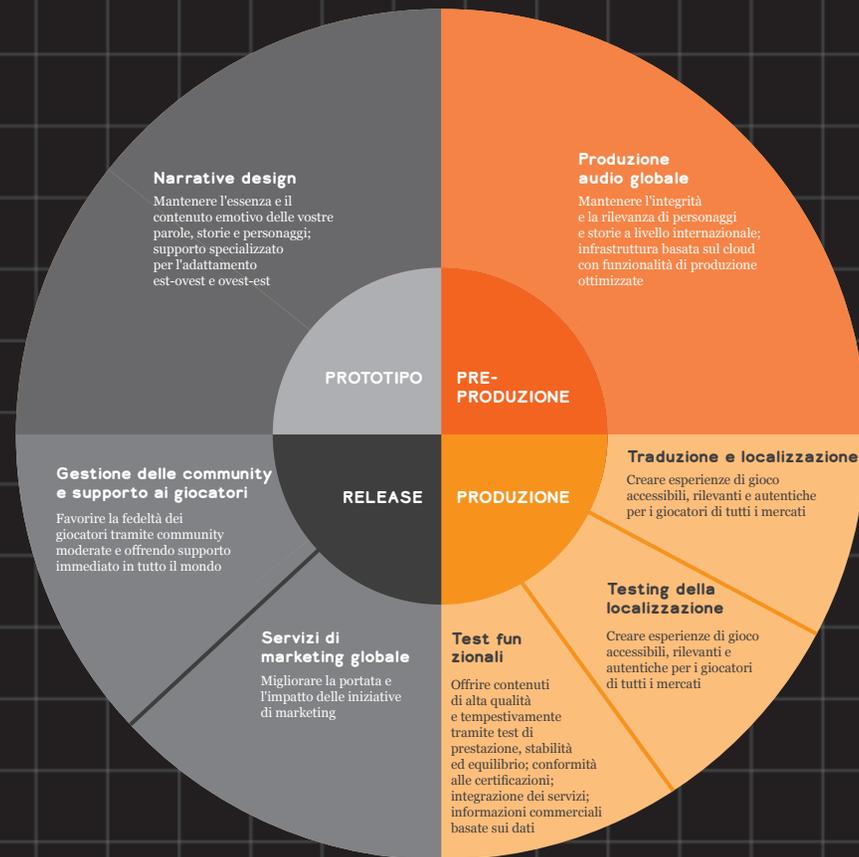
La nostra tecnologia accelera i processi.

I nostri collaboratori assicurano risultati eccellenti.

Dilyana, Rie e Marco sono tre delle centinaia di membri del nostro team internazionale.

Aiutano i nostri clienti a migliorare le loro esperienze di gioco grazie alla passione per i videogiochi, all'ossessione per i dettagli, alla voglia di connettere le persone e alla continua ricerca dell'eccellenza.

Collaborando con noi, sarete in grado di raggiungere milioni di gamer in centinaia di mercati, ottenendo connessioni più profonde, coinvolgendo maggiormente gli utenti e assicurandovi che ritornino da voi.



### Stabiliamo un contatto

Vi supportiamo in ogni fase del vostro processo produttivo. Per ulteriori informazioni, non esitate a contattarci.

LIONBRIDGE.COM

LIONBRIDGE