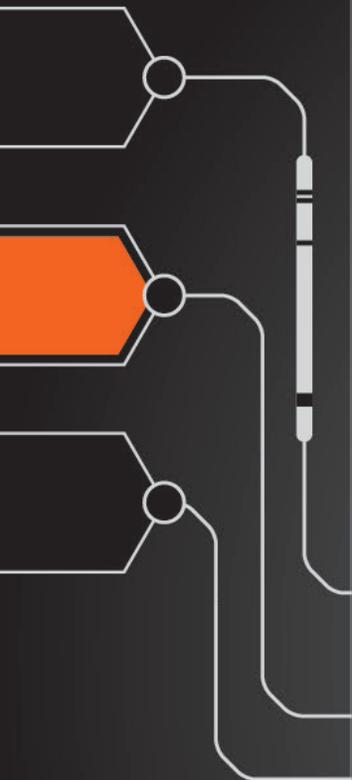




NADIE COMO UN JUGADOR PARA ATENDER A LOS JUGADORES.

Por eso todos los miembros de nuestros equipos, integrados por cientos de personas en más de 15 ciudades, son jugadores apasionados.

Todos esos años jugando les han enseñado un par de cosas sobre planificar con antelación, pensar rápido, aprender de la experiencia y superar desafíos con perseverancia y determinación. Y eso los convierte en socios perfectos para usted, porque ya conocen y adoran sus productos.



Hablamos con algunos de nuestros responsables mundiales de servicios para videojuegos sobre su amor por estos; cómo se iniciaron en ellos, cómo evolucionó su pasión y qué significan para ellos hoy día. También averiguamos cuáles son los juegos que los han cautivado más, su juego favorito de siempre entre los miles de millones existentes.



Esto es lo que sucede cuando se unen pasión y profesión.



DILYANA ATANASOVA

ATRIBUTOS DEL PERSONAJE

- **ORIGEN:** VARNA (BULGARIA)
- **UBICACIÓN ACTUAL:** PEKÍN (CHINA)
- **MISIÓN:** MANTENER EL NEGOCIO DE UN CLIENTE CLAVE LIMPIO Y AMENO PARA TODOS DURANTE MÁS DE SEIS AÑOS
- **LIDERAZGO:** DIRIGIR UN GRUPO DE 50 GUERREROS DE PEKÍN MATANDO A LA BESTIA, DE APLICACIÓN EN APLICACIÓN 
- **FUERZA:** NUESTRO EQUIPO FLEXIBLE, EXPERTO Y MUY TRABAJADOR
- **DEBILIDAD:** CERVEZA ARTESANAL
- **ARMA:** CAFÉ FRÍO AMERICANO

Era finales de los años noventa en Varna (Bulgaria) y Dilyana Atanasova de doce años acababa de llegar a casa del colegio.

Pero su día no había hecho más que empezar, era el momento de *StarCraft*. Cinco horas de felicidad ininterrumpida, sin padres, luchando por el poder, unos quinientos años en el futuro, perdida en un lejano rincón de la galaxia.

“Es lo que hacía todos los días”, nos cuenta Atanasova, desde Pekín, donde ahora es directora de una unidad de negocio de Lionbridge. “Ese sentimiento de querer ganar cada campaña y trabajar para conseguirlo, eso es lo que siempre me hacía volver”.

En Pekín, Atanasova está al frente de nuestro equipo de certificación de contenido, que no deja de crecer. Allí a más de 7000 kilómetros y 20 años después de sus días jugando a *StarCraft*, los viejos recuerdos afloran de golpe.

“Mi primer recuerdo es de mi hermano y yo peleándonos por el mando del Atari. Mis padres nos tuvieron jóvenes y a todos nos encantaban los videojuegos. Pasamos de los clásicos de 64 bits a Sega y a Nintendo. Cuando salió Windows 98 nos pareció una pasada. *Counter-Strike* fue el primer juego que me atrapó por completo”.

Tras dominar *Counter-Strike* en el club informático de Varna, Atanasova formó con una amiga el primer equipo de videojugadores de la región integrado por dos chicas. “Aquel verano jugamos como nunca y ganamos a todo el mundo. Éramos mini estrellas”, dice riéndose. De ahí pasó a *StarCraft*.

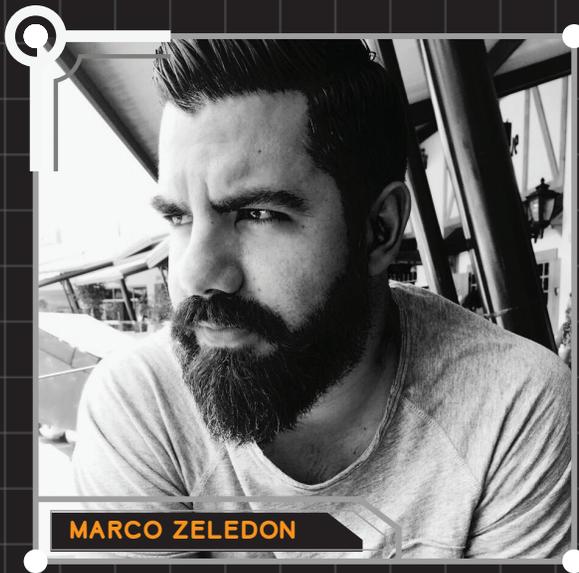
“Me enganchó inmediatamente. Seis meses después de descubrir *StarCraft*, sin utilizar ningún código trampa, vencí. Fue la mejor sensación que había tenido en mi vida. Y duró unos 20 segundos. Luego pensé: 'Vale, y ahora ¿qué?'”.

Al final, la realidad del instituto y de la universidad se impuso sobre los videojuegos, pero *StarCraft* volvió a su vida de forma inesperada. “Cuando fui a Pekín a estudiar chino, tenía un ordenador malísimo, y la velocidad de Internet era muy lenta. Era como estar otra vez en 1998. Un día abrí *StarCraft* y me volvió todo de golpe, la memoria es un auténtico músculo. Mis manos se movían solas e iban introduciendo los códigos”.

¿Y todavía juega?

“Sigo jugando. Siempre jugaré. En parte por nostalgia, pero sobre todo por la tranquilidad que me produce. Sé que puedo sentarme 45 minutos y tener el control absoluto de todo un mundo. Sin sorpresas, sin interrupciones. Simplemente, relax total”.





MARCO ZELEDON

ATRIBUTOS DEL PERSONAJE

- ORIGEN: CURRIDABAT (COSTA RICA)
- UBICACIÓN ACTUAL: SAN JOSÉ (COSTA RICA)
- MISIÓN: PROPORCIONAR UN CONTENIDO DIGITAL RELACIONADO CON VIDEOJUEGOS LO MÁS ATRACTIVO (Y ÚTIL) QUE QUEPA IMAGINAR
- LIDERAZGO: UNA AGRADABLE COMBINACIÓN DE MICHAEL SCOTT (THE OFFICE) Y PERRY COX (SCRUBS) 
- FUERZA: EXPERTO EN MULTITAREA. GESTIONAR DOS PANTALLAS A UN TIEMPO CON VARIAS APLICACIONES DE REDES SOCIALES Y MONTONES DE PESTAÑAS
- DEBILIDAD: LA PIZZA
- ARMA: RED BULL Y CAFÉ DE COSTA RICA

Si hay una verdad universal sobre la gente de Costa Rica, es su pasión por el fútbol.

Y si hay una verdad indiscutible sobre Marco Zeledon, es su pasión por los videojuegos. Por eso es lógico que cuando Zeledon tuvo por primera vez en sus manos el FIFA 98, no estuviera dispuesto a soltar el mando pronto.

“Los costarricenses y el fútbol; nos vuelve locos. ¿Ha visto vídeos de cómo lo celebramos en la calle? Como país, estamos obsesionados”, explica Zeledon, con una sonrisa desde su oficina de San José.

Como chaval de los años ochenta, Marco recorrió el camino habitual de obsesión por los videojuegos: “Mi primo tenía un Atari 2600 y *Pac-Man*. Me enganchó desde el principio. Luego mi padre volvió de un viaje a Miami con una Nintendo; desde aquellas navidades, creo que no volví a salir de casa”.

Nintendo y *Mario Bros.* dieron paso a Sega y Sonic y por último a juegos de ordenador y al *FIFA*.

“*FIFA 98* no iba bien en mi ordenador, daba problemillas, pero eso no me detuvo. Jugaba yo solo todos los días al volver del colegio y luego en casa de mis amigos

los fines de semana. Cuando salió la PS2, las cosas se pusieron serias”. Noche de viernes, seis amigos, cinco horas jugando.

“Hacíamos campeonatos reales y llegamos a ser buenos, realmente buenos. Consigues tener muchas habilidades, como anticipar oportunidades, conocer a tu adversario, perseverar de verdad y desarrollas tus propias tácticas personales”.

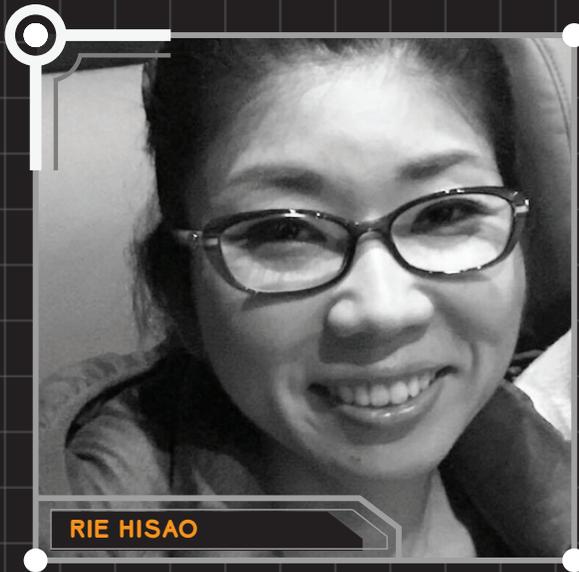
Y casi 20 años después de descubrir *FIFA 98*, ¿sigue habiendo pasión por el juego?

“Mi mejor amigo es colombiano y los viernes voy a su casa a jugar *FIFA 19*.”

¿Solo por divertirse?

“¿Divertirnos? Somos muy competitivos. Nos sentamos a las seis de la tarde y jugamos hasta la una de la madrugada. Llevamos un registro en una hoja de cálculo, páginas y páginas con cada punto de cada juego. Años de juegos. No pararemos nunca”.





RIE HISAO

ATRIBUTOS DEL PERSONAJE

- ORIGEN: NODA (JAPÓN)
- UBICACIÓN ACTUAL: IRVINE (CALIFORNIA, EE. UU.)
- MISIÓN: TRABAJAR EN LOCALIZACIÓN Y EN OPERACIONES DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN PARA DESARROLLADORES DE TÍTULOS AAA.
- LIDERAZGO: CREADORA DE ALIANZAS
- FUERZA: BUSCAR, CONSEGUIR Y NUNCA EN LA VIDA TIRAR LA TOALLA
- DEBILIDAD: LAS MASCOTAS
- ARMA: HUMOR Y GANSADAS INESPERADAS



Rie Hisao nunca tuvo una videoconsola. Afortunadamente, su hermana pequeña, sí. Y más afortunadamente todavía, Hisao era la fuerza dominante en su familia y reclamó el derecho a la nueva Sony Play Station de su hermana.

Era el año 1997 y todo lo que Hisao tenía previsto para ese año pasó a un segundo plano cuando descubrió *Oddworld: Abe's Oddysee*.

“Recuerdo la primera vez que se anunció en Japón. Parecía un videojuego de niños pequeños. Pero no lo era. No, en absoluto. El protagonista era muy mono, pero los riesgos eran muy reales y muy de adultos”, recuerda Hisao.

Aunque la época se recuerda como el amanecer de los videojuegos de acción en primera persona, el momento de máximo apogeo de *Counter-Strike* y *Doom*, *Oddworld* tenía un enfoque claramente distinto.

“Abe era una criatura alienígena sin armas, pero tenía inteligencia y astucia. Era capaz de apoderarse de los cuerpos de sus enemigos y utilizar sus armas”.

Además, y a diferencia de la mayoría de los juegos de su época, *Oddworld* no tenía una meta clara, aparte de acabar rescatando a los amigos de Abe antes de que se convirtieran en comida. “Se trataba de explorar. No era el deseo de ganar lo que te hacía seguir

jugando, sino una curiosidad insaciable. Nunca sabías lo que iba a suceder o lo que podía ocurrir a continuación”.

Desde la posición estratégica de Hisao 22 años más tarde y con la inteligencia y perseverancia que la llevó de Noda (Japón) a la oficina de Lionbridge en Bellevue como nuestra valorada directora del Programa Internacional, ¿puede decir que lo aprendido con *Oddworld* todavía es aplicable?

“Sin la menor duda. El juego me ha hecho reflexionar constantemente, no solo en términos de estrategia a largo plazo, sino también en decisiones rápidas que hay que tomar constantemente. Todo consiste en combinar tu conocimiento y tu intuición. Indudablemente, una capacidad muy útil para la vida real.

Y exactamente igual que en la vida real, la recompensa es el propio viaje.

“Supongo que habría sido genial resolverlo. Pero lo realmente grande, lo que me hacía volver era la curiosidad por descubrir y una empatía poco frecuente hacia el protagonista. Abe era dulce. Tenía corazón. Se preocupaba”.



NOS ENCANTAN LOS VIDEOJUEGOS.

Nuestra tecnología hace las cosas rápido.

Nuestra gente las hace geniales.

Dilyana, Rie, y Marco son tres de los cientos de personas que integran nuestro equipo internacional.

Su pasión por los videojuegos, su obsesión con los detalles, su deseo de conectar a las personas y su incansable búsqueda de la excelencia ayudan a nuestros clientes a mejorar el nivel de la experiencia de sus videojuegos.

Juntos, llevaremos los videojuegos a millones de jugadores en cientos de mercados, y crearemos vínculos más profundos, cautivando a los consumidores y haciendo que vuelvan por más.



Empecemos algo

Apoyamos todo su proceso de producción. Para más información, póngase en contacto con nosotros

LIONBRIDGE.COM

LIONBRIDGE