



UN GAMER NON
SI FERMA MAI:
COME NASCE UN GAME
TESTER LIONBRIDGE

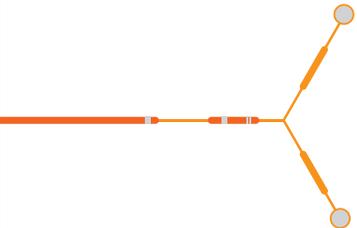
CARICAMENTO
IN CORSO...



È il 1988 e siete campioni nei videogiochi. Siete davvero bravi. Quando si tratta di destreggiarsi tra le mosse sul Commodore 64, nessuno vi batte. 25 anni dopo vi trovate davanti a un bivio. Da una parte potete continuare sulla strada che vi ha portato lontanissimi da quel Commodore 64. Dall'altra avete appena scoperto l'esistenza del testing di videogiochi.

Riporterete in vita la passione per i videogiochi?





LA PERSONALIZZAZIONE INIZIA DALLA LINGUA



Benvenuti nella vita di Piotr Jasinski, game tester Lionbridge a Varsavia, Polonia.

Nel 2013, Piotr si è trovato davanti a un insolito bivio. Doveva scegliere tra continuare a insegnare i classici della letteratura polacca agli studenti delle scuole pubbliche oppure rispondere a un annuncio di lavoro di Lionbridge per la ricerca di game tester. La curiosità ha prevalso.

"Immaginavo che i videogiochi venissero testati, ma non ne sapevo molto", ricorda Piotr. "Ho scoperto che il testing di videogiochi è molto più complesso e importante di quanto potessi immaginare".

I responsabili delle assunzioni di Lionbridge Gaming hanno apprezzato le capacità di gioco di Piotr, ma sono rimasti davvero sbalorditi dalla sua attenzione ai dettagli. Durante il colloquio, a Piotr è stato chiesto di parlare della sua esperienza di insegnamento della letteratura polacca classica. È stato subito chiaro che aveva un talento per ricordare anche i più piccoli dettagli. La sua attenzione ossessiva ai dettagli ha catturato l'attenzione dei responsabili delle assunzioni.

"Ho capito che essere bravo nei videogiochi è una delle caratteristiche meno importanti per essere un buon game tester", spiega Piotr, che lavora da sei anni in Lionbridge. "La pazienza non è solo una virtù, è una necessità. Ho passato settimane a lavorare sulla stessa parte dello stesso videogioco per assicurarmi che funzionasse perfettamente".

Michael Friend, Senior Director of Global Games Testing a Bellevue, conferma questo punto di vista. Come spiega, "il processo di Lionbridge è incredibilmente dettagliato e accurato, dai test di certificazione dettagliati in diverse aree geografiche all'automazione che consente matrici di test molto ampie. Allo stesso tempo, testiamo ogni parte

del gioco in modo organico. I tester riescono a capire su quali aree è necessario concentrarsi maggiormente. Serve scalabilità? Se un videogioco è progettato per avere centinaia di gamer che giocano contemporaneamente, noi lo testiamo con centinaia di gamer che giocano contemporaneamente. Non c'è niente di più efficace di test che rispecchiano l'esperienza reale e per svolgerli servono tempo e pazienza".

Se la pazienza è una necessità per i game tester, la velocità su larga scala è una necessità per le aziende che si occupano di testing di videogiochi ed è in quest'ambito che Lionbridge Gaming dimostra la sua abilità. La rete aziendale di laboratori per il testing di videogiochi si estende in tutto il mondo, con strumenti comuni di condivisione delle conoscenze che consentono ai game tester di comunicare e collaborare in tempo reale. Ai clienti viene inoltre offerta un'opportunità senza precedenti: un team dedicato con un massimo di un'ora di differenza di fuso orario, ovunque nel mondo.

COSA FANNO I GAME TESTER?

I game tester cercano i difetti nei videogiochi dell'azienda, in modo che i clienti non ne trovino. Gli sviluppatori e gli editori di videogiochi assumono i game tester per verificare che i propri videogiochi siano quanto più veloci, coinvolgenti e privi di bug possibile per ogni utente in qualsiasi mercato e lingua.

MODELLO "FOLLOW THE SUN"

Quando il sole tramonta a Varsavia, Steffen Strohmann ha appena assunto la sua ricarica di caffeina di metà mattina presso il quartier generale per il testing di videogiochi Lionbridge in Costa Rica, 10.000 chilometri a ovest.

Questo descrive la filosofia "Follow the Sun" di Lionbridge. "Ovunque siano i nostri clienti, noi ci siamo", afferma Steffen. "Quando hanno bisogno di parlare, siamo a disposizione per rispondere alla telefonata".

Un esempio significativo: Lionbridge sta espandendo rapidamente un laboratorio di test per supportare l'aumento di clienti sulla West Coast. Michael Friend sta supervisionando l'espansione.

"Entro un mese, questo posto sarà pieno di energia", spiega Michael. "È un processo complesso, non si tratta solo di assumere personale ed espandere lo spazio. È necessario assicurarsi che ogni componente, uomo e macchina, sia preparato al meglio per l'integrazione nei nostri sistemi consolidati e collaudati, nella nostra struttura internazionale sicura di laboratori di test e nei nostri modelli di business intelligence. Per quanto riguarda i computer, è necessario disporre della giusta attrezzatura specializzata su larga scala e consentire l'integrazione nei sistemi dei nostri partner per svolgere test e creare report senza problemi. Collaboriamo con i nostri clienti e abbiamo costruito un sistema ideale per raggiungere questi obiettivi".

Controller di gioco alla mano, Steffen Strohmann entra nei dettagli. "Stiamo lavorando al progetto corrente da un anno, perché questo è il tempo necessario per ottenere il risultato perfetto. Testiamo

il videogioco, proviamo a trovare le falle, registriamo gli errori e suggeriamo agli sviluppatori come risolverli. È più un lavoro incentrato sull'analisi e sulla condivisione dei dati che non sul gioco". Non è infatti raro che un team di game tester di Lionbridge trovi molte migliaia di problematiche da risolvere in un singolo gioco.

"I videogiochi sono diventati incredibilmente complessi", spiega la collega di Steffen, Carolina Montero, in Costa Rica. "Immaginate tutte le variabili, tutte le possibilità che un personaggio può incontrare. Ogni mossa crea nuove possibilità e ogni possibilità deve essere testata e ri-testata, tenendo conto di tutte le opzioni che la precedono e tutte quelle che possono seguirla. Un difetto in un gioco è inaccettabile e ci assicuriamo che non ce ne siano".

La precisione è una faccia della medaglia. La velocità è l'altra. Con l'accelerazione dei cicli di sviluppo, diventano più veloci anche i cicli di rilascio dei contenuti e Lionbridge è pronta ad affrontare questa sfida a testa alta. "Nei videogiochi vengono aggiunte nuove funzionalità da una settimana all'altra", spiega Tugdual Delisle, Managing Director di Lionbridge Gaming. "Nuovi personaggi, nuovi episodi, nuove armi, nuovi archi narrativi. Tutto ciò richiede test continui. Dobbiamo lavorare ovunque nel mondo per fornire una qualità uniforme per il prodotto. Questo è quello che acquistano i consumatori: la qualità. Facciamo in modo che ciò sia possibile".

QUALI SERVIZI DI TESTING DI VIDEOGIOCHI OFFRE LIONBRIDGE?

TEST DI CONTROLLO DELLA QUALITÀ FUNZIONALE

Verificate meccanica, prestazioni, stabilità, fruibilità, grafica, bilanciamento, certificazione delle piattaforme e compatibilità con diversi dispositivi in laboratori sicuri, attraverso servizi di test funzionali per il controllo della qualità su piattaforme di streaming, mobili, console e PC

AUTOMAZIONE DEI TEST

I nostri strumenti di automazione di ultima generazione svolgono rapidamente test completi, tra cui simulazioni multigiocatore tramite bot, registrazioni di arresti anomali, test di prestazioni sotto carico, gestione di script, valutazioni di componenti fisiche, acquisizioni di schermate e molto altro ancora

TEST DI CONTROLLO DELLA QUALITÀ DELLA LOCALIZZAZIONE

Rispondete alle aspettative dei gamer offrendo esperienze di gioco impeccabili in tutto il mondo, attraverso test di accuratezza delle traduzioni, verifiche dell'interfaccia utente e dei testi, sincronizzazione e attivazione delle voci fuori campo, localizzazione delle meccaniche di gioco, formattazione delle stringhe e controlli geopolitici sulle build localizzate

TEST DI MERCATO

Verificate le funzionalità e le prestazioni delle app, anche durante le ultimissime fasi di progettazione, su dispositivi locali, attraverso operatori mobili, ISP e fornitori di servizi di pagamento afferenti ai mercati di riferimento, grazie ai nostri servizi di test disponibili in oltre ottanta mercati

ANALISI DEI TEST

Le nostre metriche e analisi commerciali in tempo reale identificano e analizzano i pattern evidenziati dai test e applicano le informazioni acquisite all'ottimizzazione di tempistiche, risorse, qualità e budget

"Il nostro lavoro come partner per i nostri clienti consiste nel fare in modo che il gamer rimanga nel mondo della fantasia il più a lungo possibile."

- Adam Keating, Head of EMEA Sales, Lionbridge Gaming

NON SEMPLICEMENTE LOCALI, MA NATIVI

Uno degli aspetti più importanti dei test dei videogiochi è comprendere il mercato di riferimento. Il mercato che conoscete perché è quello in cui vivete e per il quale nessuna ricerca potrebbe insegnarvi come vivere, respirare e immergervi nella cultura.

"Il gergo, la prospettiva culturale, la comprensione del contesto, la storia. Molti aspetti sono istintivi", afferma SongYee Han, game tester ed esperta di localizzazione nell'ufficio di Lionbridge a Pechino. "L'esperienza personale è il modo più profondo per comprendere un luogo e la sua gente".

Oltre a comprendere la cultura del luogo in cui vivono, i game tester devono comprendere la cultura all'interno del gioco, cogliendo non solo gli aspetti legati alle personalità dei personaggi, ma anche le loro relazioni reciproche. "In molte lingue asiatiche ci sono modi di parlare formali e informali", afferma SongYee. "Dobbiamo assicurarci che il personaggio, la situazione e le circostanze funzionino correttamente in combinazione, insieme alle sfumature culturali appropriate".

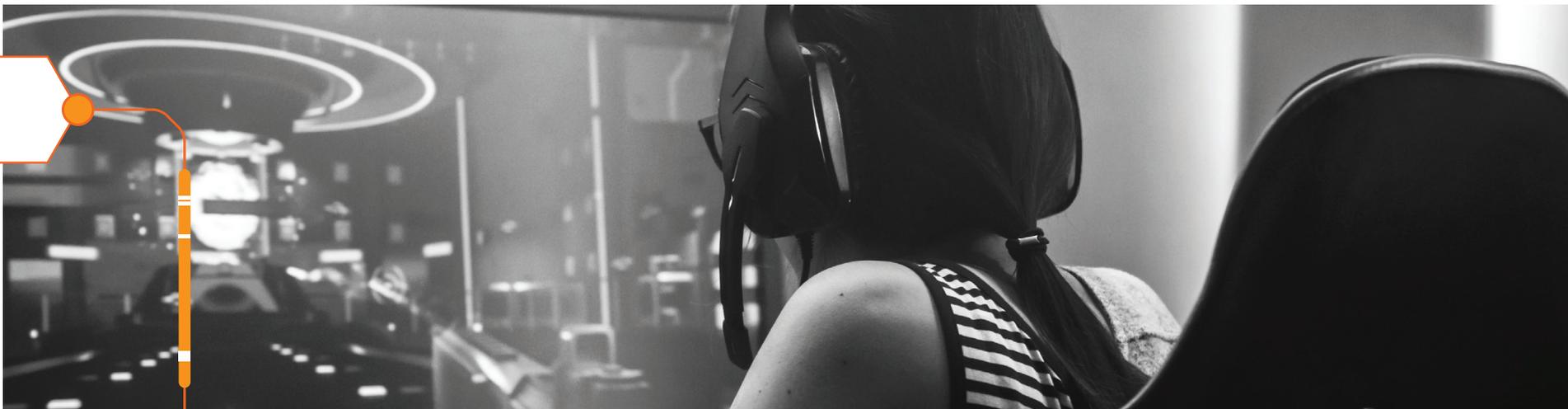
Entrando nello specifico, SongYee continua: "In questo momento stiamo testando un videogioco per il mercato coreano ed è fondamentale cogliere le sfumature linguistiche, affinché il gioco sembri nativo. È necessario prendere in considerazione l'età, il background

e la storia familiare di ogni personaggio, nonché la relazione di ogni personaggio con la persona che sta giocando. La lingua è decisamente importante".

E il rischio di sbagliare?

"C'è un rischio enorme. Non è solo una questione di traduzione sbagliata, ma il rischio di contenuti offensivi", avverte Steffen, in Costa Rica. "Possiamo tutti citare esempi che ci sono capitati personalmente o di cui abbiamo sentito parlare in cui uno sviluppatore di un videogioco non si è accorto di un errore nella sua lingua madre e le conseguenze a volte possono essere tremende. Facciamo in modo che ciò non accada".

Per il testing efficace dei videogiochi è necessaria una combinazione di abilità tecnica e comprensione innata delle abitudini di gioco. Matt Bosma, Senior Director of Strategic Accounts a Bellevue, spiega: "Per testare i videogiochi non è sufficiente giocare e cercare i difetti. Un vero tester gioca come un gamer veterano, seguendo le mosse previste ma anche facendone di impreviste, come fanno i gamer. In definitiva, non è importante solo la valutazione tecnica, ma lo sono anche gli elementi intangibili come il divertimento, la possibilità di giocare di nuovo dopo il completamento, il coinvolgimento emotivo e altro ancora. Il feedback quantitativo è un obiettivo, ma il feedback qualitativo è quello in cui ci distinguiamo".



IL RUOLO DEI ROBOT

Sebbene gli esseri umani siano bravi a determinare le sfumature di significato e a individuare gli errori linguistici, i game tester di Lionbridge si affidano alla tecnologia per la coerenza.

“ I nostri strumenti linguistici usano sofisticati algoritmi di intelligenza artificiale”, spiega Piotr di Varsavia. “Gli algoritmi effettuano un controllo incrociato delle traduzioni e verificano che gli aspetti linguistici rispondano alle esigenze del cliente”.

L'intelligenza artificiale proprietaria aiuta anche a prevedere in quali aree di un videogioco è più probabile che si verifichino problemi, così che Lionbridge possa allocare gli esperti per risolvere le problematiche nel modo più efficace possibile.

Andando direttamente al punto, Steffen afferma: “Non c'è alcun sostituto per l'intelligenza umana. Il testing dei videogiochi è un lavoro che non potrà mai essere affidato ai robot. L'aspetto emotivo è troppo importante.”

Matt Golz, Solution Architect Director di Bellevue, è d'accordo. “Avendo lavorato molti anni come leader per i test dei videogiochi, sono arrivato alla conclusione che ognuno di noi, nel profondo, ha le caratteristiche per essere un tester”, afferma. “Gli esseri umani, per natura, sono curiosi. E sappiamo tutti cosa non ci piace. L'arte del testing di videogiochi nasce dalla passione, dall'esperienza, dalla curiosità e dal confronto. Ma la scienza alla base dello sviluppo di un grande tester deriva dal giusto equilibrio di pratica e arte, insieme a un piano di sviluppo professionale ben affinato e spesso personale. E soprattutto, non bisogna mai dimenticare di lasciar fare a un tester ciò che sa fare meglio: essere audace ed esplorare”.

SIETE PRONTI PER MIGLIORARE LA QUALITÀ DEL TESTING DI VIDEOGIOCHI?



Lionbridge vi offre la massima qualità e test estremamente precisi per ogni videogioco da voi sviluppato, per qualsiasi piattaforma.

**CONTATTATECI PER SCOPRIRE DI PIÙ SULLE NOSTRE
PERSONE E TECNOLOGIE CHE RENDONO TUTTO
QUESTO POSSIBILE.**



PER SAPERNE DI PIÙ:
[LIONBRIDGE.COM](https://www.lionbridge.com)

LIONBRIDGE

© 2021 Lionbridge. Tutti i diritti riservati.