



# ゲームプレイヤーがテスター:

ライオンブリッジの  
ゲームテスター育成

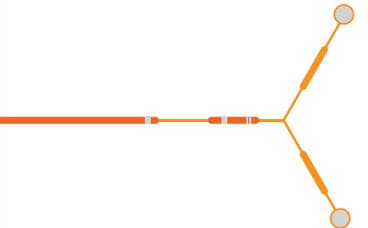




1988年、ファミコンが得意な子供だった。ずば抜けて強かった。その後いくつものゲーム機でも負け知らず。あれから25年経ち、ふと考えた。かつてからは想像もつかないほど進化したゲームの攻略をこれからも続けるのか。それとも、ゲームテスターという新しい道があるのではないか。

あのときのゲーム魂を呼び起こせるか？





## 言語から始まるパーソナリゼーション



### ライオンブリッジのワルシャワ オフィス (ポーランド) で ゲーム テスターを務めるピオトル ヤシンスキのストーリー

2013年、ピオトル ヤシンスキは人生の岐路に立っていました。公立学校でポーランド文学を教える仕事を続けるか、それともゲーム テスターというライオンブリッジの人材募集に応募してみるか。そして、好奇心が勝ちました。

ピオトルは次のように回想しています。「ゲームがテストされていることは想像できましたが、詳しくは知りませんでした。しかし、実際に携わってみると、(ゲーム テスティングは) 想像していたよりもはるかに複雑で、重要なことがわかりました」

ライオンブリッジ ゲーミング部門の採用担当マネージャーはピオトルのゲーム技術を歓迎しましたが、何より驚いたのが、細部にわたる観察力でした。面接の際、ピオトルにポーランドの古典文学の授業についての質問をしましたが、微細に至るまで記憶する能力があることにすぐ気がきました。細部に徹底的にこだわる人材という強い印象がありました。

ライオンブリッジで働き始めて6年になるピオトルは次のように語っていません。「ゲームが得意かどうかは、実はゲーム テスターとしてそれほど重要なポイントではありませんでした。忍耐は美德...と言うより、必須です。何週間にもわたり、同じゲームの同じ部分をテストし続けるのですから。それもこれも、欠陥のない動作を保証するためです」

米国ワシントン州ベルビュー オフィス所属のグローバル ゲーム テスティング、シニア ディレクターのマイケル フレンドは、これに同意して次のように語っています。「ライオンブリッジのプロセスは、世界各地での詳細な認定テストから、大規模なテスト マトリクスを対象とする自動機能の生成まで、驚くほ

どに詳細で正確性が求められます。同時に、ゲームのあらゆる部分を人の手によりテストします。テスターがゲームの山場や効果を実感して見つけるためです。大規模のゲームにも対応します。数百人ものゲーマーが同時にプレイするゲームであれば、数百人のゲーマーを集めて同時にテストします。実機テストに代わるものではありません。時間と忍耐力が求められる仕事です」

ゲーム テスターにとっては忍耐が必須である一方、ゲーム テスティングを実施する企業にとっての必須命題は、あらゆる規模でのスピードです。そして、これがまさにライオンブリッジの強みなのです。当社は世界各地でゲーム テスティング ラボを運営しており、そのネットワークはナレッジ共有ツールで接続されているため、世界中のゲーム テスターがリアルタイムに連絡を取り、共同作業することが可能になります。このような体制があるからこそ、お客様を担当する当社の専属チームは、世界のあらゆる地域で1時間以内にお客様に対応することができます。

#### ゲーム テスターの仕事とは?

簡単に言うと、ゲーム テスターは対象ゲームにおける「壊せる」部分を自ら破壊し、実際のプレイヤーが壊せないようにすることが仕事です。ゲーム デベロッパーやパブリッシャーがゲーム テスターを必要とするのは、どんなプレイヤーがプレイしても、可能な限り高速に動作してプレイヤーを飽きさせない、バグのないゲームをあらゆる言語であらゆる市場に出すためです。

## ◎ 「フォローザサン」のリレー式 24 時間体制

ワルシャワで陽が沈むちょうどその頃、西に 1 万キロほど離れたコスタリカのライオンブリッジ ゲーム テスティング本部では、ステファン ストローマンが午前の休憩を終え、仕事に戻ろうとしている。

これがライオンブリッジの「フォローザサン」、つまりリレー式の 24 時間体制の仕組みです。ステファンは次のように語っています。「クライアントの拠点には我々も必ず常駐し、クライアントから連絡があればすぐに電話を取れるようにしています」

事例: ライオンブリッジは米国西海岸に拠点を持つクライアントの増加に対応するため、マイケル フレンドの指揮のもと、同地域の当社テスト ラボの機能を急速に拡大しています。

マイケルは次のように説明しています。「1 か月後にここは活気に満ちあふれているでしょう。単に人を雇い規模を拡大するという単純な計画ではありません。人と機械のあらゆる組み合わせを慎重に検討し、それを当社が長年築いてきた定評あるシステム、安全なグローバル テスト ラボ構造、ビジネス インテリジェンス モデルに組み込まなければなりません。機械についても、専用の装置を大々的に備え、当社パートナーのシステムに統合して、シームレスなテストとレポート作成を可能にしなければなりません。常にクライアントと共同で開発に取り組み、これを実現するための理想的なシステムを構築しています」

ゲーム コントローラーを手に、ステファン ストローマンは「このプロジェクトには 1 年間で費やしています。ゲームを世の中に送り出すにはそのくらい時間がかかるのです。テストを実施して破壊を試み、エラーを記録してデベロッパーに問題点の修正方法を提案します。ただゲームをプレイするのでは

なく、分析とデータ共有の作業をするのです」と説明を続けました。実際に、当社のゲーム テスター チームが、1 つのゲームに数千もの要修正箇所を見つけることは多々あるケースです。

コスタリカ オフィスに勤務するステファンの同僚、カロリーナ モンテロは次のように説明しています。「最近のゲームは信じられないほど複雑になっています。無数の変数があり、キャラクターがそのどれに遭遇するかわかりません。1 つのものが動くたびに、新しい可能性が生まれます。その可能性をすべてテストしてまた再テストを行う、その繰り返しです。当然、流れとして前後のつながりもすべて考慮に入れる必要があります。ゲームに欠陥は許されませんから、それを保証するのが私たちの仕事です」

正確性と速度はコインの裏と表です。開発サイクルが加速するにつれて、コンテンツのリリースサイクルも短くなっていますが、当社は常に次にやって来る課題に取り組む準備を整えています。ライオンブリッジ ゲーミング部門のマネージング ディレクター、タドール デリールは次のように説明しています。「先週はなかった機能が今週突如追加されることがあります。新しいキャラクター、新しいエピソード、新しい武器、新しいストーリー アーク、何でもあります。そのため、ほぼ常時テストを続ける必要があります。また、製品の一貫した品質を保証するには、世界のあらゆる場所でテストする必要があります。品質こそが消費者の求めているものだからです。それを実現するのが我々の使命です」

## ライオンブリッジのゲーム テスティング サービスの内容

### 機能の品質保証テスト

ゲーム機能の QA テスティング サービスでは、安全なテストラボ内でモバイル デバイス、コンソール、PC、およびストリーミング プラットフォームを使用して、機能、パフォーマンス、安定性、プレイのしやすさ、グラフィックス、バランス、プラットフォーム認証、デバイス互換性などを検証します。

### テストの自動化

最新のオートメーション テクノロジー「ボット」を利用して、より広範なテストをより短期間で実施します。ボットでは、マルチプレイヤー シミュレーション、クラッシュのログ記録、負荷テスト、スクリプト作成、物理的評価、スクリーン キャプチャなどを自動的に行うことができます。

### ローカリゼーション品質保証テスト

ローカライズされたバージョンをテストして、翻訳の精度、UI とテキスト、吹き替えのタイミング、機能、テキストの表示形式、さらに対象市場における適性を検証。これにより、世界中のプレイヤーにエラーのない期待どおりのエクスペリエンスを提供できます。

### インマーケットテスト

80 を超える地域で「ラストワンマイル（通信回線が利用者に届く最後の区間）」テストを実施します。このテストでは、現地のデバイス、モバイル事業者、ISP、および決済サービスを使用して、ローカライズされたアプリの機能とパフォーマンスを検証します。

### テスト分析

当社のビジネス インサイト アナリストがリアルタイムの測定データを活用してテストパターンを特定・分析します。その結果に基づいて、スケジュール、リソース、品質、予算を調整し、最適化できます。

「ライオンブリッジの役割は、お客様のパートナーとして、プレイヤーがファンタジーの世界に長時間没入できるようサポートすることです」

— ライオンブリッジ ゲーミング部門 EMEA 地域営業部長  
アダム キーティング

## 現地化だけでなく、「ネイティブ化」も必要

ゲームのテストングで最も重要な事項の1つに「自国の市場を理解すること」があります。あなたの出身地である母国の市場については、自分自身が一番よく知っているものです。リサーチや書籍などをいくら読んでも、そこでの実際の生活や雰囲気、その文化をすべて理解することはできません。

「スラング、文化的な側面、コンテキスト依存の文脈、歴史などを理解していなければなりません。また直感も重要です」とライオンブリッジ北京オフィスのゲーム テスター兼ローカリゼーション エキスパートのソニー ハンは述べています。「その地域、人々について深い理解が必要です」

ゲーム テスターは、自国の文化を理解することに加え、ゲーム内の文化を理解する必要があります。キャラクターのパーソナリティだけでなく、相互の関係性も重要です。「多くのアジア言語では、形式的な話し方と口語体の話し方があります」とソニーは述べています。「キャラクター、シチュエーション、取り巻く環境などがすべて文化的な事象に適切に対応していることを保証する必要があります」

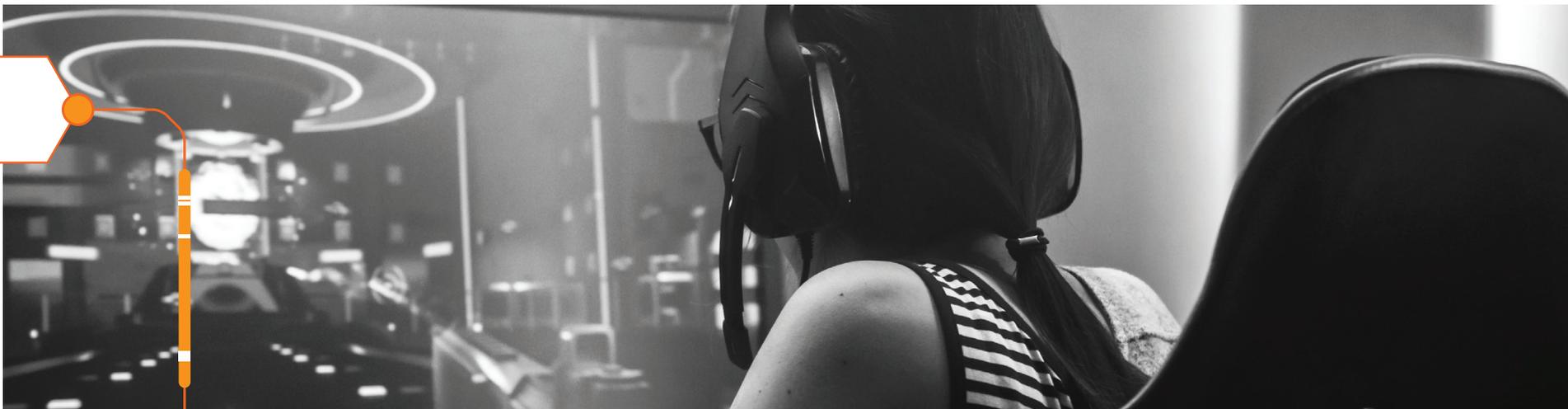
「例を挙げると、現在テストしているゲームに韓国市場向けのものがありますが、プレイヤーがゲームに違和感を感じないように、言語のニュアンスを正確に伝えることが重要です。すべてのキャラクターの年齢、バックグラウンド、家族史を考慮し、

各キャラクターとゲームをプレイしている人との関係も考慮します。言語は本当に重要です」とソニーは続けます。

### 問題が発生した場合

「大きな問題が発生する可能性は常にあります。翻訳に問題があるというだけでは済まず、多くの人々を不快にさせるような可能性もあります」とコスタリカ オフィスのステファンは語ります。「ゲームの開発者が母国語で問題を検出できず、大きな問題につながったというケースを直接見たり聞いたりします。私たちは、そのようなことが生じないように日々努力しているのです」

効果的なゲームのテストングに必要なのは、優れたテストング技術に加えて、ゲーマーがどのようにゲームをするかという本質を理解していることです。ベルビュー オフィスの戦略アカウント部門 シニア ディレクターであるマット ボズマは、「ゲームのテストングとは、ゲームをプレイして問題を見つけることではありません。テスターは、ベテランのゲーマーとしてゲームをプレイし、ゲームの意図を理解して、ゲーマーがやりそうな想定外のプレイをやってみたりします。究極的には、価値がある技術的な評価だけではなく、楽しさを生み出す要因、リプレイ機能、ゲームへの愛情などの無形のものを評価することです。目標は量的なフィードバックの提供ですが、当社の経験が最も活かされるのは質的なフィードバックです」と説明します。



## ロボットの世界

人間はニュアンスの理解、言語上のミスを検出などを得意とする一方で、一貫性を保つために、ライオンブリッジのゲームテスターはテクノロジーを活用しています。

「ライオンブリッジの言語ツールは、洗練された AI アルゴリズムを活用しています」とワルシャワのピオトルは説明します。「アルゴリズムにより翻訳をクロスチェックし、クライアントが期待する言葉が使用されていることを保証します」

ライオンブリッジの AI はゲームのどの領域が問題を起こしやすいかを予測することもできるので、効率よく問題を解決するための人的リソースの割り当てが可能になります。

「率直に言って、人間の知能が変わるものはありません。ゲームのテストはロボットに任せることのできない作業です。テストには人間のハートが必要なのです」とステファンは述べています。

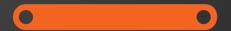
当社ベルビュー オフィスのソリューション アーキテクト ディレクターである マット ゴルズもこれに同意しています。「ゲームのテストリーダーを何年もやっていますが、人間は誰でもがテスターであると思うようになりました」と彼は言います。「人間は好奇心が旺盛です。誰もが自分の好き嫌いを知っています。ゲーム テスティングはアートであり、情熱、経験、好奇心、比較心が基になっています。優れたテスターを育てる秘訣は、各テスターのキャリアプランに加えて訓練とアートのバランスであると言えます。また何よりも、テスターにテスター自身がベストと思うことをさせること、勇気を持って冒険させることです」

## ゲーム テスティングを 次のレベルへ



ライオンブリッジは、精度の高い洗練されたテストサービスを通じて、お客様のタイトル作品を世界のあらゆる地域やプレイヤーにお届けするための支援をご提供いたします。

ライオンブリッジのチームやテクノロジー、各種サービスについて詳しくは、[こちらからお問い合わせください。](#)



詳しくはこちら  
[LIONBRIDGE.COM](https://www.lionbridge.com)

**LIONBRIDGE**

© 2019 Lionbridge. All Rights Reserved.