



**ASÍ SE ENTRENA
UN TESTER:**

**LA FORMACIÓN DE UN PROBADOR DE
VIDEOJUEGOS DE LIONBRIDGE**

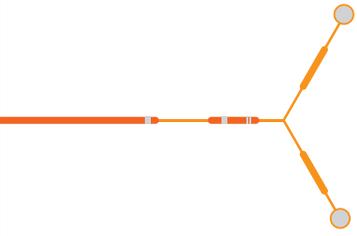


En 1988 se le daban de cine los videojuegos.

Era usted muy, pero muy bueno, Nadie dominaba los movimientos de la Commodore 64 como usted. Pero han pasado 25 años y se enfrenta ahora a una encrucijada: o continuar por el mismo camino, que no podría haberle distanciado más de la Commodore 64, o aceptar que uno puede ganarse la vida probando videojuegos.

¿Podría recuperar ese amor por los videojuegos?





LA PERSONALIZACIÓN EMPIEZA POR EL IDIOMA



Bienvenido a la vida de Piotr Jasinski, probador de videojuegos de Lionbridge en Varsovia, Polonia.

En 2013, Piotr se encontró con una bifurcación en su camino. Tenía que elegir: podía seguir enseñando literatura clásica polaca en las escuelas primarias públicas o podía responder a un anuncio de empleo de Lionbridge en el que buscaban probadores de videojuegos. Ganó la curiosidad.

«Suponía que los videojuegos se probaban, pero no tenía demasiada información al respecto», recuerda Piotr. «Resultó que el [testing de videojuegos] es mucho más complicado de lo que pensaba y mucho más importante de lo que me imaginaba».

Los responsables de contratación de Lionbridge Gaming valoraron las habilidades de Piotr para jugar a videojuegos, pero quedaron realmente impresionados por su atención al detalle. En su entrevista, a Piotr le preguntaron sobre su trabajo como profesor de literatura clásica polaca. Se hizo evidente en segundos que tenía un don para retener los detalles más ínfimos. Su obsesiva capacidad de observación llamó la atención de los entrevistadores.

«Resultó que jugar bien a videojuegos es una de las características menos importantes para ser un buen tester» explica Piotr, que ya lleva seis años en el puesto en Lionbridge. «La paciencia no solo es una virtud, sino que es una necesidad. He pasado semanas trabajando en la misma parte del mismo videojuego para garantizar que funcione a la perfección».

Michael Friend, director sénior de Global Games Testing en Bellevue, comparte este sentimiento. Explica que «el proceso de Lionbridge se distingue por la atención al detalle y la precisión: desde el testing de certificación detallado en una gran variedad de geografías hasta una

automatización que genera cobertura para las matrices de prueba de gran tamaño. Al mismo tiempo, probamos cada parte del videojuego de manera orgánica. Los probadores observan qué áreas tendrán mayores beneficios si se plantean como prioritarias. ¿Y la escala? Si un videojuego está diseñado para que cientos de jugadores lo jueguen al mismo tiempo, utilizamos una gran cantidad de testers que juegan de manera simultánea. No hay nada mejor que probar en condiciones reales, y eso requiero tiempo y paciencia».

Si la paciencia es una necesidad para los probadores de videojuegos, la velocidad a escala es imprescindible para las empresas, y es aquí donde Lionbridge Gaming demuestra su destreza. La red de laboratorios de testing de videojuegos de la empresa destaca por todo el mundo, puesto que combina herramientas para compartir conocimiento que les permiten a los probadores comunicarse y colaborar en tiempo real. También le brinda a los clientes algo sin precedentes: un equipo especializado a una hora de su huso horario, independientemente del que tengan.

¿QUÉ HACEN LOS PROBADORES DE VIDEOJUEGOS?

En breves palabras, los probadores ponen al límite los videojuegos de las empresas para que los clientes disfruten al máximo. Los desarrolladores y editores contratan probadores de videojuegos para asegurarse de que estos sean todo lo rápidos, atractivos y exentos de fallos posibles para todos los usuarios, de todos los mercados y en todos los idiomas.



SEGUIR EL SOL



Cuando el sol se pone en Varsovia, Steffen Strohmann acaba de terminar su segunda taza de café de media mañana en las oficinas de testing de videojuegos de Lionbridge en Costa Rica, 6300 millas al oeste.

Esto es parte de la premisa de Lionbridge, «Seguir el sol». «Dondequiera que estén nuestros clientes, nosotros estamos allí», explica Steffen. «Cuando necesitan hablar, podemos responder al teléfono».

Pongamos un ejemplo: Lionbridge está instalando rápidamente un laboratorio de testing para brindar servicios a un grupo cada vez mayor de cliente en la costa oeste de los EE. UU. Michael Friend supervisa ese proyecto.

«En un mes, este lugar estará repleto de energía», explica Michael. «Es un trabajo complejo, no se trata simplemente de contratar gente y agrandar el espacio, sino que se debe garantizar que cada componente (humano y automático) esté bien afinado para integrar nuestros sistemas establecidos y probados, nuestra estructura de laboratorio de prueba seguro a nivel mundial y nuestros modelos de inteligencia empresarial. En cuanto al componente automático, también se trata de implementar el equipo especializado correcto e integrarlo en los sistemas de nuestros colaboradores para un testing y una presentación de informes sin inconvenientes. Colaboramos con nuestros clientes y hemos diseñado un sistema ideal para alcanzarlo».

Con un mando en la mano, Steffen Strohmann nos explica algunos detalles: «Hemos estado trabajando en nuestro proyecto actual durante un año, porque eso es lo que se necesita para que el videojuego esté bien hecho. Probamos el juego, forzamos sus errores, registramos los fallos y sugerimos

maneras para que los desarrolladores los resuelvan. Se trata más de realizar análisis y compartir los datos que de jugar». De hecho, es habitual que los equipos de testers de Lionbridge encuentren cientos de cuestiones que se deben resolver en un solo título.

«Los videojuegos se han vuelto increíblemente complejos» explica Carolina Montero, colega de Steffen en Costa Rica. «Imagínense todas las variables, todas las posibilidades que un personaje puede encontrar. Cada movimiento genera nuevas posibilidades, y cada posibilidad se tiene que probar una y otra vez, teniendo en cuenta todas las posibilidades que las preceden y todo lo que puede venir después de eso. Un defecto en un videojuego es inaceptable, y nos aseguramos de que no haya ninguno».

La precisión es solo un aspecto a tener en cuenta. El otro es la velocidad. A medida que los ciclos de desarrollo se aceleran, sucede lo mismo con los ciclos de lanzamiento del contenido, y en Lionbridge estamos preparados para afrontar el desafío. «Los videojuegos una semana tienen características que la semana pasada no tenían», explica el director gerente de Lionbridge Gaming Tugdual Delisle. «Todo nuevo: personajes, episodios, armas, arcos narrativos. Eso requiere un testing constante. Necesitamos trabajar en todas partes del mundo para garantizar la calidad uniforme del producto. Eso es lo que compran los consumidores: calidad. Nosotros se la ofrecemos».

¿QUÉ SERVICIOS DE TESTING DE VIDEOJUEGOS OFRECE LIONBRIDGE?

CALIDAD FUNCIONAL/PRUEBAS DE CALIDAD

Verificar la mecánica del juego, su rendimiento, estabilidad, jugabilidad, gráficos y equilibrio, la certificación de la plataforma y la compatibilidad de los dispositivos en instalaciones de laboratorio de pruebas seguras con servicios de pruebas de control de calidad funcional en plataformas móviles, de consola, de PC y de retransmisión

AUTOMATIZACIÓN DE PRUEBAS

Obtener más cobertura de pruebas en menos tiempo aplicando los últimos métodos de automatización de pruebas de juegos: robots para simulación multijugador, registro de fallos, pruebas de inmersión, secuencias de comandos, evaluación de físicas, capturas de pantalla y mucho más

PRUEBA DE CALIDAD DE LA LOCALIZACIÓN

Cumplir las expectativas de los jugadores y ofrecer experiencias sin fallos en todo el mundo con pruebas de precisión de las traducciones, controles de la interfaz de usuario y de textos, sincronización y activación de los doblajes, mecánica localizada, formateo de cadenas y comprobaciones geopolíticas de versiones localizadas

TESTING EN EL MERCADO LOCAL

Verificar en el entorno de destino la funcionalidad y el rendimiento de las aplicaciones globalizadas con dispositivos, operadores móviles, proveedores de servicios de Internet y proveedores de pago locales con pruebas en el mercado en más de 80 ubicaciones

ANÁLISIS DE PRUEBAS

Haga que nuestros analistas de conocimiento del negocio y métricas en tiempo real trabajen para usted: identifique y analice patrones en pruebas y aplique esos conocimientos para optimizar horarios, recursos, calidad y presupuesto

«Nuestro trabajo, el servicio que prestamos a nuestros clientes, es garantizar que el jugador se adentre en la fantasía y se mantenga allí el mayor tiempo posible».

—Adam Keating, responsable de Ventas en EMEA, Lionbridge Gaming

NO SOLO ES LOCAL. TAMBIÉN ES NATIVO.

Uno de los aspectos más importantes de los servicios de testing de videojuegos es comprender su mercado. Un mercado que conoce, porque es donde vive; ningún tipo de investigación, por más extensa que sea, podría enseñarle cómo vivir, respirar y sentir esa cultura.

«Es la jerga, es la perspectiva cultural completa, es la comprensión del contexto, la historia... Y gran parte también es instinto», explica SongYee Han, tester de videojuegos y especialista en localización en las oficinas de Lionbridge en Pekín. «Es el conocimiento más profundo posible acerca de un lugar y su gente».

Más allá de comprender su propia cultura, los probadores de videojuegos deben comprender la cultura dentro del videojuego, es decir, no solo captar las personalidades de los personajes sino su relación entre ellos. «En muchos idiomas asiáticos hay maneras formales e informales de hablar», comenta SongYee. «Tenemos que asegurarnos de que el personaje, la situación y las circunstancias del entorno funcionen correctamente en conjunto con las connotaciones culturales adecuadas».

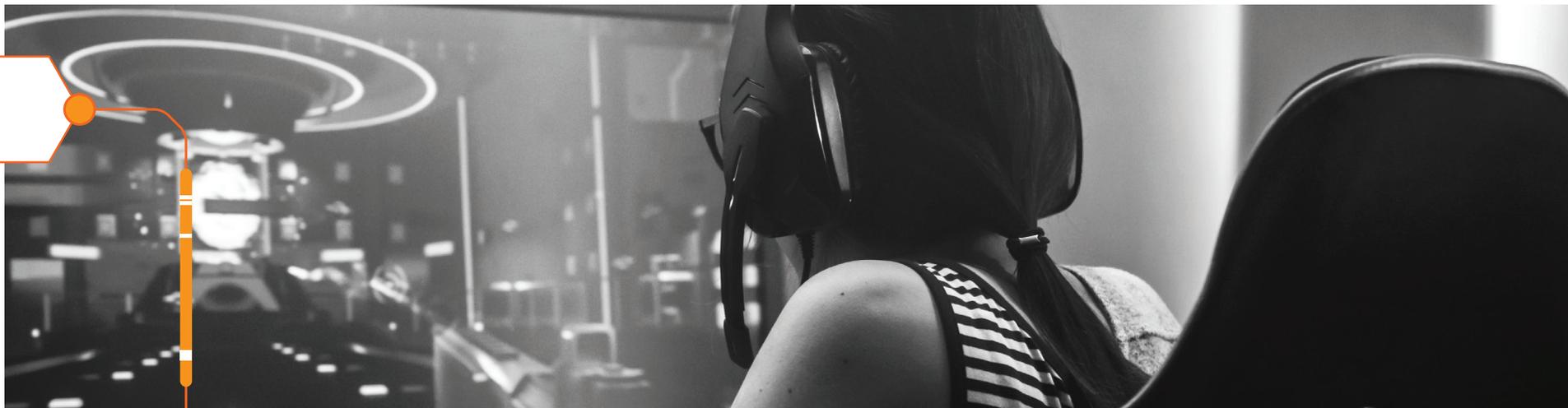
Al entrar en detalles, SongYee agregó: «En este momento estamos probando un videojuego para el mercado coreano, y es de suma importancia que los matices del idioma sean correctos para que el videojuego suene nativo. Tenemos que tener en cuenta

la edad, los antecedentes y el historial familiar de cada personaje, y también su relación con quien esté jugando al juego. El idioma importa, sin duda».

¿Y el riesgo de equivocarse?

«Hay un alto riesgo. No se trata solo de que la traducción sea incorrecta: puede ser correcta, pero ofensiva», advierte Steffen en Costa Rica. «Todos podemos citar ejemplos de casos que que hemos oído o visto en primera persona en los que un desarrollador de videojuegos no percibió un error en su lengua materna, y a veces puede ser horrible. Nosotros garantizamos que eso no suceda».

Un testing efectivo de videojuegos combina proeza técnica con una comprensión innata del modo de jugar de los propios usuarios. Matt Bosma, director sénior de Cuentas Estratégicas en Bellevue, explica que: «Probar videojuegos va mucho más allá de poner a alguien a jugarlos y ver si hay errores. Un verdadero probador juega como un usuario experimentado, avanza en el juego como está previsto, y hace cualquier cosa imprevista que pueda hacer un gamer. En última instancia, lo valioso no es simplemente la evaluación técnica, sino lo intangible, como la diversión, la posibilidad de volver a jugar, las emociones y mucho más. El objetivo es recibir comentarios cuantitativos, pero con los cualitativos es donde más brilla nuestra experiencia».



QUE ENTREN LOS ROBOTS

Aunque los humanos son excelentes al percibir los matices en el significado y los patinazos lingüísticos, los probadores de videojuegos de Lionbridge dependen de la tecnología para garantizar la coherencia.

«Nuestras herramientas lingüísticas utilizan algoritmos de inteligencia artificial sofisticados», explica Piotr en Varsovia. «Los algoritmos permiten verificar las traducciones y garantizar que se usa el lenguaje que desea el cliente».

Nuestra inteligencia artificial patentada también puede ayudar a predecir qué áreas de un videojuego pueden llegar a tener problemas, a fin de que en Lionbridge podamos asignar talento humano para resolverlos de la manera más efectiva.

Steffen nos lo explica de otra manera: «La inteligencia humana no se puede reemplazar. El testing de videojuegos es un trabajo que nunca podrán hacer los robots. Se necesitan muchas emociones para hacerlo».

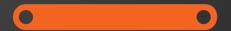
Matt Golz, director de Arquitectura de soluciones en Bellevue, está de acuerdo: «Como responsable de testing de videojuegos durante muchos años, llegué a la conclusión que no importa quién seas: todo el mundo tiene un tester dentro», explica. «Los seres humanos, por naturaleza, son curiosos, y todos sabemos lo que no nos gusta. El arte [de probar videojuegos] viene de la pasión, de la experiencia, de la curiosidad sobre un determinado tema y la comparación. Sin embargo, para ser un tester de primera se requiere una combinación equilibrada de la práctica y del arte, junto con un plan de desarrollo profesional bien elaborado y, a menudo, personalizado. Pero sobre todas las cosas, nunca se debe olvidar dejar al probador hacer lo que mejor sabe hacer: atreverse y lanzarse a explorar».

¿ESTÁ LISTO PARA LLEVAR EL TESTING DE SU VIDEOJUEGO AL PRÓXIMO NIVEL?



Lionbridge garantiza la máxima calidad y los servicios de testing más fiables en cualquier videojuego que desarrolle, sea cual sea el sitio donde se vaya a jugar.

**COMUNÍQUESE CON NOSOTROS PARA OBTENER
MÁS INFORMACIÓN SOBRE NUESTRO EQUIPO Y LAS
TECNOLOGÍAS QUE HACEN TODO ESTO POSIBLE**



MÁS INFORMACIÓN EN
[LIONBRIDGE.COM](https://www.lionbridge.com)

LIONBRIDGE

© 2019 Lionbridge. Todos los derechos reservados.