




NIEMAND KENNT GAMER BESSER ALS EIN GAMER.

Deshalb ist jeder einzelne unseres Teams – das Hunderte von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern an über 15 Standorten umfasst – auch ein leidenschaftlicher Gamer.

Ihre jahrelange Spielpraxis hat sie gelehrt, Situationen blitzschnell zu erfassen, von Fehlern zu lernen und Herausforderungen mit Durchhaltevermögen und Hartnäckigkeit zu bestehen. Diese Eigenschaften machen sie zu besseren Partnern für Sie – denn sie kennen und lieben Ihre Spiele bereits.



Wir haben uns mit einigen unserer globalen Game Cracks über ihre Faszination für Computerspiele unterhalten.

Wir wollten herausfinden, wie diese Liebe zum Gamen begann, sich weiterentwickelte und was Gaming heute für sie bedeutet. Außerdem wollten wir wissen, was denn ihr absolutes Lieblings-Game ist.



Wie die Passion zur Karriere wird.



DILYANA ATANASOVA

ANGABEN ZUR PERSON

- **HERKUNFT:** VARNA, BULGARIEN
- **AKTUELLER AUFENTHALTSORT:** BEIJING, CHINA
- **MISSION:** SEIT SECHS JAHREN DAFÜR VERANTWORTLICH, DEN APP STORE EINES KUNDEN ÜBERSICHTLICH UND ANSPRECHEND ZU GESTALTEN
- **FÜHRUNGSSTIL:** ANFÜHRERIN EINER BANDE VON 50 HARTGESOTTENEN KÄMPFERN IM KAMPF GEGEN DIE UNORDNUNG, UND ZWAR APP FÜR APP
- **STÄRKE:** EIN AGILES, CLEVERES UND SEHR HART ARBEITENDES TEAM
- **SCHWÄCHE:** CRAFT-BIER
- **WAFFE:** EISKALTER AMERICANO-KAFFEE



Wir schreiben die späten 1990er in Varna, Bulgarien. Die 12-jährige Dilyana Atanasova ist gerade von der Schule nach Hause gekommen.

Doch eigentlich beginnt für sie der Tag erst jetzt richtig: Denn es ist Zeit für *StarCraft*. Mit den Eltern aus dem Haus genießt sie fünf Stunden ungestörte Gaming-Zeit – für eine Reise in die Zukunft, in der es Abenteuer und Kämpfe in fernen Galaxien zu bestehen gilt.

„Jeden Tag aufs Neue“, so Atanasova, die heute eine Geschäftseinheit von Lionbridge in Beijing leitet. „Der unbedingte Wille, jedes Spiel zu gewinnen und dafür hart zu arbeiten – das hat mich immer wieder angetrieben.“

In Beijing leitet Atanasova unser wachsendes Team, das für die Zertifizierung der Inhalte verantwortlich ist. 20 Jahre und mehr als 6.000 Kilometer liegen zwischen ihrem heutigen Leben und den Tagen, in denen sich alles um *StarCraft* drehte. Doch die Erinnerungen kommen zurück.

„Ich weiß noch, wie mein Bruder und ich darum stritten, wer mit dem Atari spielen durfte. Meine Eltern waren jung, und wir alle liebten Computerspiele. Nach den 64-Bit-Klassikern kamen Sega und Nintendo. Und dann Windows 98 – das war unglaublich! *Counter-Strike* war das erste Game, dem ich sprichwörtlich verfiel.“

Nachdem sie *Counter-Strike* im selbstgegründeten Computer Club bis zur Perfektion beherrschen gelernt hatte, tat sich Atanasova mit einer Freundin zusammen und

bildete das erste weibliche Gaming Team in der Region. „In diesem Sommer spielten wir so gut wie nie zuvor – wir waren unschlagbar. Richtige lokale Berühmtheiten“, blickt sie mit einem Lächeln zurück. Danach erschien *StarCraft* auf der Bildfläche.

„Ich war von Anfang an süchtig danach. Sechs Monate, nachdem ich *StarCraft* für mich entdeckt hatte, konnte ich es zu Ende spielen, und das ohne Cheat Codes zu benutzen. Es war das schönste Gefühl, das ich je verspürte – und dauerte rund 20 Sekunden. Und dann dachte ich: ‚Was nun?‘“

Schule und Studium sorgten dafür, dass für Computerspiele keine Zeit mehr blieb. Erst viel später trat *StarCraft* dann auf unerwartete Weise wieder in ihr Leben.

„Als ich nach Beijing kam, um Chinesisch zu studieren, hatte ich einen ziemlichen Schrott-Laptop mit dabei, der nur eine extrem langsame Internetverbindung ermöglichte. Ich fühlte mich ins Jahr 1998 zurückversetzt. Eines Tages startete ich *StarCraft*, und es war, als hätte ich nie aufgehört zu spielen. Pure Reflexe ... Meine Hände bewegten sich quasi von alleine und gaben sämtliche Codes ein.“

Spielt Atanasova noch immer?

„Ja, ich spiele immer noch. Ich werde immer spielen. Teils aus nostalgischen Gründen, doch meist, weil es mir ein Gefühl der Ruhe verleiht. Beim Spiel habe ich für 45 Minuten die totale Kontrolle über eine ganze Welt. Keine Überraschungen. Keine Unterbrechungen. Einfach nur relaxen.“



MARCO ZELEDON

ANGABEN ZUR PERSON

HERKUNFT: CURRIDABAT, COSTA RICA

AKTUELLER AUFENTHALTSORT: SAN JOSÉ, COSTA RICA

MISSION: DIE ATTRAKTIVSTEN (UND NÜTZLICHSTEN) DIGITALEN GAMING-INHALTE BEREITSTELLEN

FÜHRUNGSSTIL: EINE MISCHUNG AUS MICHAEL SCOTT (THE OFFICE) UND PERRY COX (SCRUBS)



STÄRKE: MULTITASKER. GLEICHZEITIGES ARBEITEN AUF ZWEI BILDSCHIRMEN MIT VERSCHIEDENEN SOCIAL MEDIA APPS UND IN ZAHLREICHEN REGISTERN

SCHWÄCHE: PIZZA

WAFFE: RED BULL & COSTA-RICANISCHER KAFFEE

Wenn es eine Sache gibt, die alle Costa Ricaner eint, dann ist es die Liebe zum Fußball.

Und wenn es eine Sache gibt, die auf Marco Zeledon zutrifft, dann ist es seine Liebe zum Gaming. Daher überrascht es nicht, dass Zeledon, seit er zum ersten Mal FIFA 98 spielte, den Joystick quasi nicht mehr aus den Händen gegeben hat.

„In Costa Rica brennen wir für den Fußball! Haben Sie die Videos gesehen, in denen die Fans auf der Straße feiern? Das Land ist fußballverrückt“, versichert Zeledon in seinem Büro in San José mit einem Lachen.

Als ein Kind der 1980er-Jahre machte er sämtliche Videospieldphasen durch: „Mein Cousin hatte eine Atari-2600-Spielkonsole und *Pac-Man*. Mich hatte es auf Anhieb gepackt. Und als mein Vater von einer Reise nach Miami zu Weihnachten einen Nintendo mitbrachte ... nun, da habe ich das Haus praktisch nicht mehr verlassen.“

Nach Nintendo und *Mario Bros.* kamen Sega und Sonic, die ersten PC-Games und dann *FIFA*.

„*FIFA 98* lief auf meinem Computer nicht so gut, das Bild stockte immer mal wieder. Aber das hat mich nie vom Spielen abhalten können. Jeden Tag nach der

Schule spielte ich für mich alleine. Und an den Wochenenden bei meinen Freunden zu Hause. Als PS2 auf den Markt kam, wurde die Sache wirklich ernst.“ Freitagabend. Sechs Freunde. Fünf Stunden spielen.

„Wir spielten richtige Turniere, und wir wurden immer besser. Wir waren wirklich gut! Man eignet sich bestimmte Fähigkeiten an: Chancen erkennen, den Gegner lesen, durchhalten ... man entwickelt seine eigene Taktik.“

Jetzt, fast 20 Jahre nach *FIFA 98* – hat die Liebe zum Game gehalten?

„Mein bester Freund ist Kolumbianer. Jeden Freitagabend gehe ich zu ihm, um *FIFA 19* zu spielen.“

Nur so zum Spaß?

„Spaß? Nein. Es geht ums Gewinnen. Meist spielen wir von sechs Uhr abends bis nach Mitternacht. Wir halten den Spielverlauf jeweils auf einem Excel-Blatt fest – Seite um Seite mit Daten und Ergebnissen aller Spiele. Und das seit Jahren. Wir werden nie aufhören.“





RIE HISAO

ANGABEN ZUR PERSON

- **HERKUNFT:** NODA, JAPAN
- **AKTUELLER AUFENTHALTSORT:** IRVINE, KALIFORNIEN, USA
- **MISSION:** LOKALISIERUNG UND QUALITÄTSSICHERUNG FÜR EINEN ENTWICKLER VON AAA-GAMES
- **FÜHRUNGSSTIL:** ZUSAMMENARBEIT FÖRDERN
- **STÄRKE:** VORWÄRTSSCHAUEN, WEITERMACHEN, NIEMALS AUFGEBEN
- **SCHWÄCHE:** KATZEN
- **WAFFE:** HUMOR UND SPASS



Rie Hisao hat nie eine Videospielekonsole besessen. Ihre jüngere Schwester aber schon – zu Hisaos Glück. Und da sie sich zu Hause immer durchsetzen konnte, war sie schon bald Herrin der neuen Sony PlayStation ihrer Schwester.

Es war im Jahr 1997, als Hisao *Oddworld: Abe's Oddysee* entdeckte und alles andere in ihrem Leben zur Nebensache wurde.

„Ich erinnere mich noch, als das Game in Japan auf den Markt kam. Es wirkte wie ein Spiel für kleine Kinder. Aber das war es ganz und gar nicht. Die Hauptperson war zwar niedlich, doch die Gefahren, die es zu bestehen galt, waren sehr real und ernst“, weiß Hisao.

Im Gegensatz zu den aufkommenden Ego-Shooter-Spielen – gerade war die Ära von *Counter-Strike* und *Doom* angebrochen – verfolgte *Oddworld* einen ganz anderen Ansatz.

„Abe war ein unbewaffneter Alien. Seine Stärken waren Intelligenz und Cleverness. Er konnte in die Körper seiner Feinde schlüpfen und deren Waffen einsetzen.“

Und anders als die Blockbuster-Spiele dieser Zeit hatte *Oddworld* kein vorgegebenes Ende. Man musste einfach versuchen, Abes Artgenossen zu befreien, bevor sie zu Futter verarbeitet wurden. „Es war eine wunderbare Entdeckungsreise. Ich spielte nicht um zu siegen, sondern um meine Neugierde zu

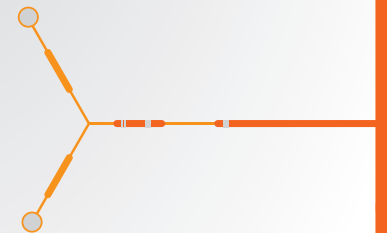
befriedigen. Denn man wusste einfach nie, was als Nächstes kommen würde.“

Heute, 22 Jahre später, lebt Hisao längst nicht mehr in ihrer Heimatstadt Noda. Mit Intelligenz und Durchhaltevermögen hat sie es zur hochgeschätzten internationalen Programm-Managerin bei Lionbridge in Bellevue im US-Bundesstaat Washington geschafft. Wir wollen wissen, ob die für das Spielen von *Oddworld* benötigten Qualitäten heute noch gefragt sind.

„Absolut. Das Game verlangt dem Spieler mentale Höchstleistungen ab. Es gilt nicht nur, eine langfristige Strategie zu verfolgen, sondern ständig unmittelbar die richtigen Entscheidungen zu treffen. Nur die Kombination von Wissen und Intuition führt zum Erfolg. Genau wie im richtigen Leben.“

Und genau wie im richtigen Leben ist der Weg gleichsam das Ziel.

„Ich denke, mein Antrieb war nicht so sehr der Wunsch, das Rätsel lösen zu können, als vielmehr die Neugierde, Neues zu entdecken, und meine Empathie für die Spielfigur. Abe war so niedlich. Er hatte das Herz am rechten Fleck.“



WIR LIEBEN GAMES.

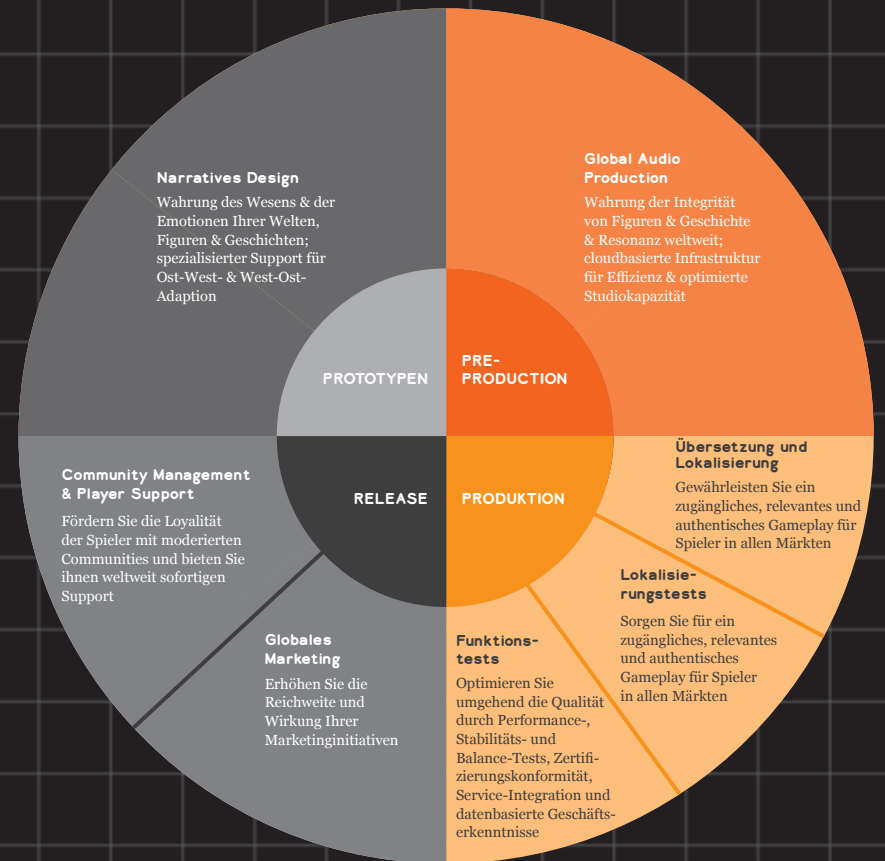
Unsere Technologie macht alles schneller.

Unsere Mitarbeitenden machen alles besser.

In unserem internationalen Team gibt es noch Hunderte von Geschichten wie die von Dilyana, Marco und Rie zu erzählen.

Allen Teammitgliedern gemein ist die Leidenschaft fürs Gamen, der Blick fürs Detail, die Motivation, Menschen einander näherzubringen, aber auch ein kompromissloses Streben nach Exzellenz sowie der Wunsch, unseren Kunden ein einmaliges Gaming-Erlebnis zu verschaffen.

Gemeinsam bringen wir Ihre Spiele zu Millionen von Gamern in Hunderten von Märkten. Gemeinsam vertiefen wir die Kundenbeziehungen.



Schaffen wir gemeinsam etwas Besonderes!

Wir unterstützen Ihren Produktionsprozess von A bis Z.
Kontaktieren Sie uns, um mehr zu erfahren.

LIONBRIDGE.COM

LIONBRIDGE