




世界初、スタッフがゲーマー

ライオンブリッジは世界の 15 以上の都市に数百名のゲーム翻訳スタッフを配置していますが、それぞれが自分でもゲームをプレイするゲーマーです。

何年もゲームとその翻訳の世界に携わり、さまざまな経験を積んだ結果、事前の計画、すばやい思考、経験からの判断、事態に先んじた対応など、多くのノウハウを確立してきました。しかし同時に、我々はゲームを心から愛する一人のユーザーでもあるのです。経験とノウハウ、そしてゲーム愛が、きっとみなさんのお役に立つでしょう。



ライオンブリッジのグローバルらゲームリーダーの何名かに、ゲーム愛を語ってもらいました。何がきっかけでゲームをプレイするようになり、それがどのようにして今の仕事に至ったのか。また、無数にプレイしてきたゲームの中から、最も影響のあったタイトルをピックアップしてもらいました。



情熱とキャリアがぶつかると、何かが生まれます



DILYANA ATANASOVA

プロフィール

- **出身地:** ブルガリア、ヴァルナ
- **現在の居住地:** 中国、北京
- **ミッション:** 6年以上、主要クライアントのストアを常にクリーンで楽しめる場所にしている
- **統率力:** アプリを開くたびに、野獣をものともしない 50 名の北京の戦士を率いる
- **長所:** 柔軟で博識な上に、非常に勤勉なチーム
- **弱点:** クラフトビール
- **武器:** 冷めたアメリカン コーヒー



90年代後半のこと。ブルガリアのヴァルナに住む 12 歳の Dilyana Atanasova はちょうど学校から帰宅したところでした。

彼女の一日はここからが本番でした。いよいよ StarCraft の時間です。両親に干渉されることなく、5 時間の間、延々と至福の時を過ごすのです。今から 500 年後の未来、遠く離れた銀河を舞台に勢力争いが繰り広げられます。

「これが私の日常でした。」このように話す Atanasova は現在、北京でライオンブリッジのビジネス ユニット マネージャーを務めています。「すべてのキャンペーンで勝ちたいという願望があり、そのために努力した結果、すっかりこのゲームにはまっ てしまいました。」

彼女は北京で、規模が拡大しているコンテンツ認定部門に所属しています。ここはブルガリアから 7,200 km 以上離れた中国。StarCraft を楽しんでいた子供時代から 20 年後の今、当時の記憶が鮮明によみがえります。

「兄弟と Atari のコントローラーを取り合っていたのが最初の記憶です。両親は若くして私たちを授かったので、みんなゲームが大好きでした。昔の 64 ビット機から Sega、Nintendo まで、あらゆるゲームを楽しみました。Windows 98 がリリースされた時は、本当に衝撃でした。Counter-Strike は私が完全にはまった最初のゲームでした。」

ヴァルナにある自作コンピューター クラブで Counter-Strike をマスターした後、Atanasova は友人と共に、その地域で唯一の女性 2 人組のゲーム チームを結成します。「その夏は、人が変わったようにゲームに取り組んだので、向かうところ敵なしでした。ちょっとしたセレブ気分でした。」彼女は笑いながらこう話します。そこから彼女は、StarCraft へと進んでいきます。

「すぐにのめりこみました。StarCraft を始めて 6 か月後、ついにチート コードを使わずにクリアできて、これまでにないほど最高の気分を味わいました。その余韻が 20 秒ほど続きましたが、すぐに冷静になりました。」

やがて高校と大学という現実が、ゲームの前に立ちはだかりますが、StarCraft は予期せぬ形で彼女の人生に舞い戻ってきました。「中国語の勉強のために北京に渡った時、持っていたのはおんぼろのラップトップで、インターネットの速度も遅く、1998 年に逆戻りしたかと思いました。ある日、StarCraft を起動すると、すべてがよみがえったのです。当時の、脳に刻み込まれた記憶が。手が勝手に動き出して、コードを入力していました。」


彼女はまだ StarCraft をプレイしているのでしょうか？

「まだプレイしていますし、これからもずっとします。郷愁の気持ちもありますが、たいていは冷静になるためです。45 分の間、その世界全体を完全に支配するのは私ひとり。サプライズも、妨害もなし。心からリラックスできます。」



MARCO ZELEDON

プロフィール

- **出身地:** コスタリカ、クリダバト
- **現在の所在地:** コスタリカ、サンホセ
- **ミッション:** 最も魅力的（そして有益）なゲーム関連のデジタル コンテンツを提供する
- **統率力:** MICHAEL SCOTT（米コメディドラマ『THE OFFICE』のキャラクター）と PERRY COX（米コメディドラマ『SCRUBS』のキャラクター）を足して二で割った感じ 
- **長所:** マルチタスクである。複数のソーシャルメディア アプリを開いて、2 つの画面を同時に操作できる。タブが多くても平気
- **弱点:** ピザ
- **武器:** レッドブルとコスタリカ コーヒー

コスタリカの人々にとって普遍的に変わらないものが1つあるとすれば、それはサッカーへの愛です。

そして Marco Zeledon についてはっきりとした真実が1つあるとすれば、それはゲームへの愛です。Zeledon が FIFA Road to World Cup 98 を最初に手にした時、コントローラーをなかなか置かなかったのもうなげます。

「コスタリカ人とサッカー、これは切っても切り離せない関係です。勝利を祝う市民で通りがあふれる様子を見たことはありませんか？ 国全体がサッカーのとりこなんです。」サンホセのオフィスに勤務する Zeledon は、笑いながらこう話します。

80 年代に子供時代を過ごした彼は、ご多分に漏れずゲームに熱中しました。「いとこが Atari 2600 とパックマンを持っていて、すぐに夢中になりました。その後、父がマイアミ出張から戻った時、携えていたのが Nintendo でした。そのクリスマスの後は、しばらく家にこもりきりでした。」

Nintendo と Mario ブラザーズから始まって、Sega やソニックに移り、最終的に PC ゲームや FIFA をプレイするようになりました。

「FIFA 98 は私のコンピューターではスムーズに動いてくれませんでした、それでも楽しいことには変わりはありませんでした。学校から帰ると毎日プレイし、週末には友人の家で楽しみました。やがて PS2 がリリースされると、さらにのめりこむようになりました。」

金曜日の夜には、6 人の友人と 5 時間にわたってプレイしました。

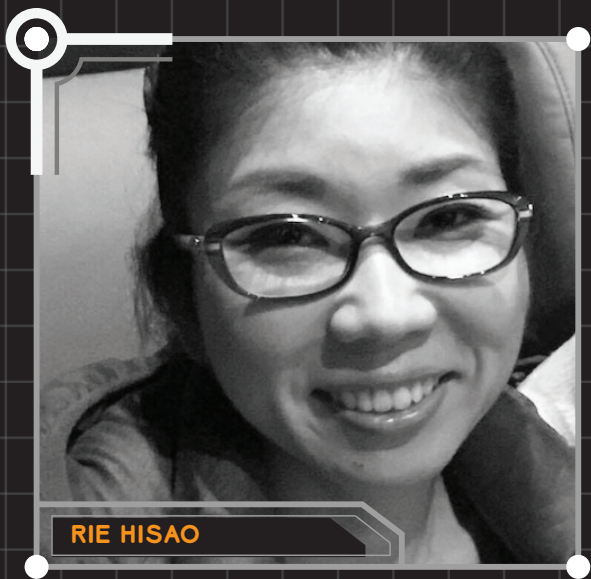
「トーナメント形式でプレイするうちに、みんな本当に上達しました。チャンスを予測したり、対戦相手を理解したり、忍耐力を養ったり ... このようなスキルが身につく、戦術を立てるのもうまくなりました。」

FIFA 98 を手にしてから 20 年近くが経ちますが、このゲームに対する愛着はまだあるのでしょうか？

「コロンビア人の親友がいて、金曜日になると彼の家で FIFA 19 をプレイしています。」

純粋に楽しむために？

「楽しみではなく、これは真剣勝負ですよ！夜 6 時から始めて、夜中の 1 時になってもまだプレイしています。毎試合のスコアをスプレッドシートに記録しているので、そのページ数は膨大です。何年もゲームをしています、止めることはありません。」



RIE HISAO

プロフィール

- **出身地:** 日本、野田市
- **現在の所在地:** 米国、カリフォルニア州アーバイン
- **ミッション:** AAA タイトル デベロッパー向けのローカリゼーションとその品質保証業務に従事
- **統率力:** コラボレーションを構築する
- **長所:** 上を向いて立ち上がり、決してあきらめない
- **弱点:** 猫の肉球と喉鳴らし
- **武器:** たまに出るユーモアとひょうきんさ



Rie Hisao はゲーム機を所有したことがありませんでした。幸いなことに妹がゲーム機を所有しており、さらに幸いなことに、Hisao は自分の強い立場を利用して、妹の新しい Sony PlayStation を独占していたのです。

1997年のこと。Hisao は Oddworld: Abe's Oddysee に釘付けとなり、他のすべてのものが目に入らなくなりました。

「日本で最初に宣伝されたのを覚えています。まるでかわいらしい子供のゲームのようでした。でも実際はまったく違っていました。メインキャラクターはかわいいのですが、とてもリアルで、子供向けではないと感じました。」 Hisao はこう述懐します。

一人称視点のシューティングゲームが登場した時代に絶大な人気を誇ったのが、Counter-Strike と Doom でした。一方で、Oddworld には明らかに異なるアプローチがありました。

「主人公の Abe は武器を持たない宇宙人ですが、彼には持ち前の賢さがありました。敵の体に乗っ取り、その敵の武器を使うことができたのです。」

その時代の他のゲームとは異なり、Oddworld は、Abe の仲間が食品に変えられる前に救出するというゲームですが、それ以外に明確な目的はありません。「これはまさに探求するためのゲームです。クリアしたいという欲求ではなく、飽くなき好奇心がゲームに向かわせるのです。

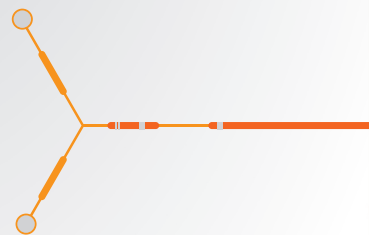
何が起こるのか、次に来るのは何なのか、まったく想像がつきませんから。」

22年後、Hisao の状況は一変します。賢さと忍耐力を兼ね備えた彼女は、日本の野田市から飛び出し、名誉あるインターナショナルプログラム マネージャーとしてライオンブリッジのベルビュー オフィスに勤務することになります。Oddworld の教訓はまだ活かされているのでしょうか？

「もちろんです。このゲームによって、常に考えることが身に付きました。長期的な戦略だけでなく、即座に判断しなければならないこともあり、こうした状況は日常茶飯事です。まさに知識と直感を組み合わせたスキルで、間違いなく実践的です。」

実際の人生を生きるのと同様に、ゲームの世界にも実りある瞬間があります。

「最終的に解決できるゲームだったら、なお良かったのかもしれませんが。でも何かを発見するという好奇心や、キャラクターに対する独特の共感が忘れられず、このゲームに戻ってしまうのです。Abe はとてもチャーミングで、心の温かい、やさしいキャラクターなんです。」



純粋にゲームを愛する

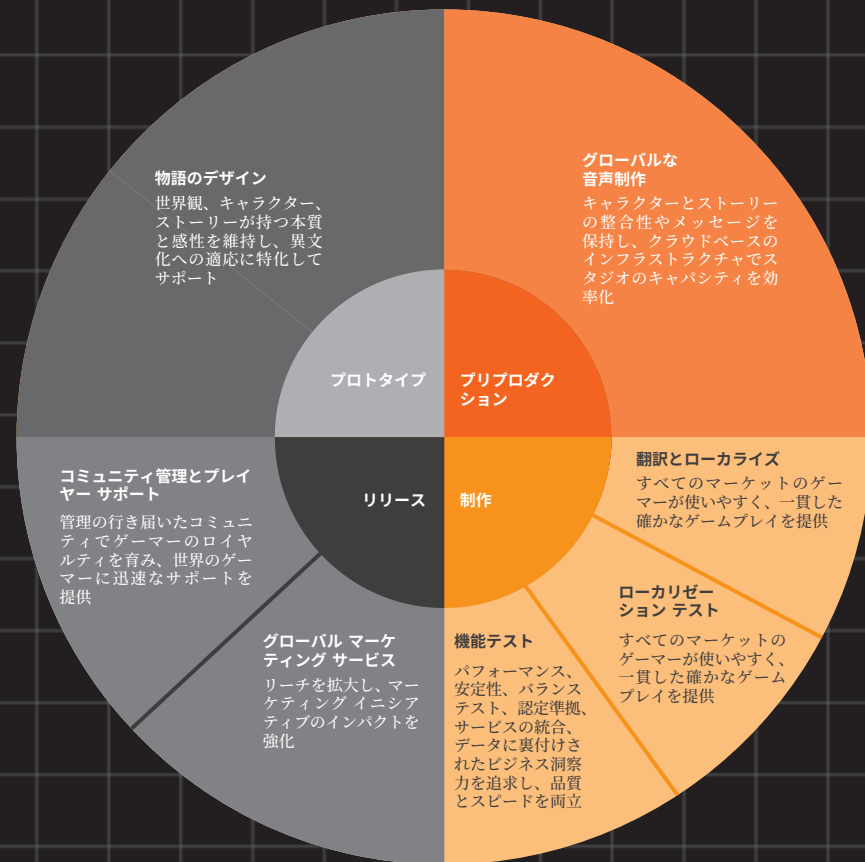
テクノロジーが効率化を実現する

優秀な人材がさらに質を高める

ライオンブリッジのインターナショナルチームを構成する数百名のメンバーの中から、Dilyana、Marco、Rieの3人を紹介しました。

彼らのみならずスタッフ全員の、ゲームに対する情熱、ディテールへのこだわり、人と人をつなげることへの欲求、絶え間ない卓越性の追求が、お客様の大切なプロジェクトとゲームタイトルをさらに高いステージに引き上げる助力となるでしょう。

ライオンブリッジは、お客様と密に連携しながら、世界中のマーケットを対象に、何百万ものユーザーたちに素晴らしいゲームを提供するためのさまざまなサポートを行います。ユーザーにとって魅力的で、人々のつながりを深め、もっとプレイしたいと定期的に戻ってくるようなゲーム体験をお届けするお手伝いをします。



お問い合わせフォーム

ゲーム開発のプロセスをサポートします。
まずはお気軽にご相談ください。

LIONBRIDGE.COM

LIONBRIDGE