




**SPIELER SPIELEN NUN
EINMAL:**

**DER WERDEGANG EINES
LIONBRIDGE-SPIELETESTERS**

DIE BEGEISTERUNG FÜR VIDEOSPIELE
ALLEIN IST NICHT GENUG





Wir schreiben das Jahr 1988. Sie sind ein guter Gamer. Ein richtig, richtig guter Gamer. Wenn es darum geht, auf Ihrem Commodore 64 die Moves zu meistern, kann Ihnen keiner das Wasser reichen. Doch 25 Jahre später stehen Sie am Scheideweg. Auf der einen Seite könnten Sie den Weg weitergehen, der Sie unvorstellbar weit von Ihrem Commodore 64 weggetrieben hat. Andererseits haben Sie gerade erfahren, dass weltweit Videospieletester gesucht werden.

Könnten Sie Ihre alte Leidenschaft für Videospiele wiederaufleben lassen?





PERSONALISIERUNG BEGINNT BEI DER SPRACHE



Willkommen im Leben von Piotr Jasinski, Game Tester bei Lionbridge im polnischen Warschau.

2013 musste Piotr eine ungewöhnliche Entscheidung treffen: Sollte er Schulkindern polnische Literaturklassiker beibringen oder sich bei Lionbridge als Videospieletester bewerben? Die Neugier siegte.

„Ich ging davon aus, dass Spiele irgendwie getestet würden – aber darüber wusste ich nicht viel“, erinnert sich Piotr. „Wie sich herausstellte, ist das Testen von Videospielen viel komplizierter als gedacht.“

Die Verantwortlichen bei Lionbridge Gaming schätzten Piotrs Gaming-Fertigkeiten, aber wirklich beeindruckt waren sie von seiner Detailtreue. Während des Bewerbungsgesprächs kam Piotrs Tätigkeit als Lehrer für klassische polnische Literatur zur Sprache. Es wurde schnell klar, dass er ein Talent dafür hatte, sich selbst winzige Details zu merken. Diese Detailversessenheit fiel den Verantwortlichen besonders ins Auge.

„Es stellte sich heraus, dass ein Talent für Videospiele die unwichtigste Eigenschaft für einen guten Videospieletester ist“, erklärt Piotr, der mittlerweile seit sechs Jahren bei Lionbridge arbeitet. „Geduld ist nicht nur eine Tugend, sondern eine Notwendigkeit. Ich habe schon wochenlang damit zugebracht, immer wieder dieselbe Stelle eines Spiels zu prüfen, bis alles fehlerfrei lief.“

Michael Friend aus Bellevue, Senior Director of Global Games Testing, stimmt Piotr zu. Er erläutert: „Der Prozess bei Lionbridge ist extrem detailliert und präzise. Das fängt bei den Zertifizierungstests in vielen verschiedenen Regionen an und reicht bis zur Automatisierung, bei der große Testmatrizen abgedeckt werden. Gleichzeitig testen wir jeden Teil des Spiels organisch. Tester bekommen ein Gefühl dafür, auf welche

Bereiche sie sich am stärksten konzentrieren sollten. Sie wollen die Massentauglichkeit testen? Wenn ein Game darauf ausgelegt ist, dass Hunderte von Nutzern gleichzeitig spielen, dann setzen wir auch Hunderte von Testern daran. Es gibt keinen Ersatz für realistische Tests – dazu braucht man Zeit und Geduld.“

Wenn Geduld eine Notwendigkeit für Spieletester ist, dann ist flächendeckende Geschwindigkeit eine Notwendigkeit für Unternehmen, die Spieltests anbieten – und genau hier zeigt sich die Stärke von Lionbridge Gaming. Ein Netzwerk aus Testlabors umspannt die Welt, wobei die einzelnen Labors ihr Wissen mittels spezieller Tools untereinander austauschen. So können Spieletester in Echtzeit miteinander kommunizieren und kooperieren. Außerdem haben Kunden so Zugang zu einem eigens für sie zuständigen Team, das maximal eine Stunde von ihrer Zeitzone entfernt ist – egal, in welcher Zeitzone sie sich befinden.

WAS TUN SPIELETESTER?

Einfach gesagt suchen und finden Spieletester die Schwachstellen, Hintertürchen und Fehler in den Games, damit den Kunden das später nicht gelingt. Spieleentwickler und Publisher beschäftigen Spieletester, um sicherzustellen, dass ihre Games schnell, spannend und möglichst fehlerfrei sind – in jedem Markt und allen Sprachen.

JEDERZEIT ERREICHBAR

Während in Warschau die Sonne untergeht, hat sich Steffen Strohmann in der 10.000 km entfernten Spieletestzentrale von Lionbridge in Costa Rica gerade seine zweite Tasse Kaffee genehmigt.

Das ist ein Beweis für die „Jederzeit erreichbar“-Philosophie von Lionbridge. „Wir sind immer da, wo unsere Kunden sind“, sagt Steffen. „Wenn sie mit uns reden möchten, sind wir zu erreichen.“

Typisches Beispiel: Lionbridge erweitert ein Testlabor für die steigende Zahl von Kunden an der US-Westküste. Michael Friend leitet diese Expansion.

„In einem Monat wird es hier wie in einem Bienenstock zugehen“, erklärt Michael. „Das ist ein komplexes Unterfangen. Es geht nicht nur darum, Leute einzustellen und mehr Bürofläche zu schaffen. Wir müssen sicherstellen, dass alle Bestandteile – Mensch und Maschine – aufeinander abgestimmt sind und sich in unsere bestehenden, bewährten Systeme, unsere sichere globale Testlaborstruktur und unsere Business-Intelligence-Modelle integrieren lassen. Auf maschineller Seite ist es außerdem wichtig, die richtige Spezialausrüstung in entsprechender Menge vorrätig zu haben und diese in die Systeme unserer Partner zu integrieren, damit wir nahtlos testen und berichten können. Wir arbeiten eng mit unseren Kunden zusammen und haben ein ideales System entwickelt, damit uns das gelingt.“

Mit dem Gaming-Controller in der Hand geht Steffen Strohmann auf die Details ein. „Am derzeitigen Projekt arbeiten wir bereits seit einem

Jahr. Wir testen, suchen nach Schwachstellen, protokollieren Fehler und machen den Entwicklern Vorschläge, wie sie die Fehler beheben können. Dabei geht es mehr um Analysen und die Freigabe von Daten als um das Spielen des Games.“ Es ist nicht ungewöhnlich, dass die Spieletester von Lionbridge in einem einzigen Game Tausende von Fehlern finden.

„Games sind mittlerweile unglaublich komplex“, so Steffens Kollegin Carolina Montero in Costa Rica. „Denken Sie nur an all die Variablen, an all die Möglichkeiten, die sich einer Figur im Laufe des Spiels bieten. Jeder Zug schafft neue Möglichkeiten und die müssen alle mehrfach getestet werden. Dabei müssen alle vorausgehenden und nachfolgenden Optionen ebenfalls berücksichtigt werden. Ein Fehler im Spiel ist nicht akzeptabel, deshalb sorgen wir dafür, dass es keinen gibt.“

Präzision ist eine Seite der Medaille. Die andere ist Geschwindigkeit. Die Entwicklungszyklen beschleunigen sich und Lionbridge befindet sich in der optimalen Position, um diese Herausforderung zu meistern. „Spiele haben diese Woche Funktionen, die es letzte Woche noch gar nicht gab“, erklärt Lionbridge Gaming Managing Director Tugdual Delisle. „Neue Charaktere, neue Folgen, neue Waffen, neue Handlungsstränge. Das erfordert ständige Tests. Wir müssen überall auf der Welt arbeiten, um eine einheitliche Produktqualität sicherzustellen. Kunden wollen Qualität. Wir sorgen dafür, dass sie sie bekommen.“

WELCHE SPIELETEST-SERVICES BIETET LIONBRIDGE?

FUNKTIONELLE

QUALITÄTSSICHERUNGSTESTS

Testen Sie Spielmechanismen, Performance, Stabilität, Spielbarkeit, Grafik, Balance, Plattform-Zertifizierung und Gerätekompatibilität in sicheren Testlabors mit Möglichkeiten zum Testen von Qualität und Funktionalität auf Mobilgeräten, Konsolen, PCs und Streaming-Plattformen.

TEST-AUTOMATISIERUNG

Führen Sie Ihre Tests schneller aus, indem Sie die neuesten Automatisierungsmethoden für In-Game-Tests verwenden – darunter Bots zur Multiplayer-Simulation, Absturzprotokolle, Belastungstests, Scripting, Spielphysik-Auswertung und Bildschirmaufzeichnung.

QUALITÄTSSICHERUNGSTESTS FÜR DIE LOKALISIERUNG

Ermöglichen Sie all Ihren Spielern weltweit eine Gaming-Erfahrung ohne Softwarefehler – durch Testen von Übersetzungsgenauigkeit, Bedienelementen der Benutzeroberfläche (UI) und Texteingabe, Synchronisierung und Auslösung von Sprachaufnahmen, lokalisierten Spielmechanismen, String-Formatierung und durch spezifische Prüfverfahren für lokalisierte Versionen.

VOR-ORT-TESTS

Gewährleisten Sie durch Tests vor Ort in über 80 Regionen, dass Ihre globalen Apps tatsächlich optimal auf lokalen Geräten funktionieren und mit lokalen Mobilfunk-, Internet- und Zahlungsdiensten kompatibel sind.

TESTANALYSEN

Holen Sie alles aus unseren Business-Insight-Analysen und Echtzeitdaten heraus – identifizieren und analysieren Sie beim Testen auftretende Muster und nutzen Sie diese Einblicke zur Planungsoptimierung, Ressourcenaufteilung, Qualitätssicherung und Budgetierung.

Wir sind Partner unserer Kunden. Deshalb besteht unsere Aufgabe darin, sicherzustellen, dass die Spieler so lange wie möglich in der Illusion des Games bleiben.

—Adam Keating, Head of EMEA Sales, Lionbridge Gaming

NICHT NUR LOKAL, SONDERN ORTSKUNDIG

Einer der wichtigsten Aspekte von Spieltests ist ein umfassendes Verständnis des Marktes. Eines Marktes, den Sie in- und auswendig kennen, weil Sie hier zu Hause sind. In diesem Markt zu leben, zu atmen und seine Kultur zu spüren, kann man sich nicht durch Recherchieren aneignen.

„Dabei geht es um Slang, um die komplette kulturelle Perspektive, um das Verständnis von Zusammenhängen und Geschichte. Und um jede Menge Bauchgefühl“, sagt SongYee Han, Spieltesterin und Lokalisierungsexpertin in der Pekinger Niederlassung von Lionbridge. „Es geht darum, einen Ort und die Menschen, die dort leben, von Grund auf zu verstehen.“

Aber Spieltester müssen nicht nur ihre eigene Kultur verstehen, sondern auch die Kultur des Games. Sie müssen sich in die Charaktere hineinversetzen und ein Gefühl für die Beziehungen zu den anderen Figuren entwickeln. „In vielen asiatischen Sprachen gibt es eine förmliche und eine vertraute Sprechweise“, so SongYee. „Wir müssen darauf achten, dass der Charakter, die Situation und die Begleitumstände alle zusammenpassen und stimmig sind.“

SongYee erklärt weiter: „Im Moment testen wir ein Spiel für den koreanischen Markt. Da ist es von entscheidender Bedeutung, dass die sprachlichen Nuancen perfekt sind. Schließlich soll das Game wie ein koreanisches Spiel wirken.“

Wir müssen das Alter, den Hintergrund und die Familiengeschichte jedes Charakters in Betracht ziehen – und auch die Beziehung der Figur zum jeweiligen Spieler. Sprache ist hier sehr wichtig.“

Wie hoch ist das Risiko, dass es misslingt?

„Das Risiko ist sehr groß. Es besteht immer die Gefahr, dass eine Übersetzung nicht nur falsch ist, sondern sogar eine Beleidigung darstellt“, warnt Steffen in Costa Rica. „Wir kennen alle Beispiele, wo ein Spieleentwickler einen Fehler in seiner Muttersprache nicht bemerkt hat. Das kann manchmal wirklich entsetzliche Folgen haben. Wir sorgen dafür, dass das nicht passiert.“

Effektive Spieltests erfordern technische Finesse und ein gründliches Verständnis dafür, wie Gamer spielen. Matt Bosma, Senior Director of Strategic Accounts in Bellevue, erklärt: „Beim Testen von Spielen geht es nicht nur darum, dass jemand das Game durchspielt und nach Fehlern sucht. Ein echter Tester spielt als erfahrener Gamer, zockt sich auf die beabsichtigte Weise durch das Spiel und probiert auch unerwartete Dinge aus – genau wie die Gamer das später tun. Letztendlich geht es nicht nur um die technische Evaluierung, sondern auch um weiche Faktoren wie Spaßfaktor, Wiederspielwert, emotionale Bindung und mehr. Das Ziel ist ein quantitatives Feedback, aber unsere wahre Stärke liegt im qualitativen Feedback.“



HIER KOMMEN DIE MASCHINEN INS SPIEL

Menschen sind zwar gut darin, nuancierte Bedeutungen zu verstehen und sprachliche Fehler zu entdecken. Dennoch verlassen sich die Spieltester von Lionbridge auf die Technologie, um die Einheitlichkeit zu gewährleisten.

„Die Tools unserer Linguisten basieren auf ausgefeilten KI-Algorithmen“, so Piotr aus Warschau. „Die Algorithmen prüfen die Übersetzungen und stellen sicher, dass sie die Sprache verwenden, die der Kunde erwartet.“

Unsere eigenen KI-Tools können außerdem helfen, vorherzusehen, welche Bereiche eines Spiels vermutlich am fehleranfälligsten sind. So kann Lionbridge die menschlichen Ressourcen am effektivsten zuteilen.

Steffen weiß genau: „Es gibt keinen Ersatz für menschliche Intelligenz. Spiele zu testen, ist eine Aufgabe, die nie an Maschinen ausgelagert werden kann. Da steckt einfach zu viel Gefühl drin.“

Matt Golz, ein Solution Architect Director in Bellevue, stimmt dem zu. „Als langjähriger Testleader im Bereich Spiele ist mir klar geworden, dass jeder im Innern ein wenig von einem Tester an sich hat“, sagt er. „Menschen sind von Natur aus neugierig. Und wir alle wissen, was uns nicht gefällt. Die Kunst des Spieltestens basiert auf Leidenschaft, Erfahrung, konzentrierter Neugier und Vergleichen. Doch was einen großartigen Tester ausmacht, ist eine ausgewogene Mischung aus Übung und Kunstfertigkeit, in Kombination mit einem ausgefeilten und oftmals individuellen Karriereplan. Und man darf niemals vergessen, dass wir Tester das tun lassen sollten, was sie am besten können: mutig sein und erkunden.“

SIND SIE BEREIT, MIT IHREN SPIELETESTS DIE NÄCHSTE STUFE ZU ERKLIMMEN?



Lionbridge gewährleistet für alle Ihre Spiele höchste Qualität und präzise Tests – egal, wo sie gespielt werden.

**SETZEN SIE SICH MIT UNS IN VERBINDUNG, UM MEHR ÜBER
DIE MENSCHEN UND TECHNOLOGIEN ZU ERFAHREN, DIE DAS
MÖGLICH MACHEN.**



ERFAHREN SIE MEHR AUF
[LIONBRIDGE.COM](https://www.lionbridge.com)

LIONBRIDGE

© 2019 Lionbridge. Alle Rechte vorbehalten.