




## INGEN SERVAR GAMERS SOM EN GAMER.

**Därför är varenda en i vårt team med hundratals anställda i fler än 15 städer en passionerad gamer.**

Alla år av gaming har lärt dem ett och annat om att tänka strategiskt, tänka snabbt, dra nytta av sina erfarenheter och klara av utmaningar med hjälp av uthållighet och beslutsamhet. Det är det som gör dem till en ännu bättre partner för dig, eftersom de redan känner till och älskar dina produkter.



**Vi har pratat med några av våra främsta gamers runtom i världen om deras kärlek till spel** – hur allt började, vad som har förändrats och vad spel betyder för dem i dag. Vi får också reda på vilket spel som verkligen satte sina spår och är det absoluta favoritspelet bland miljarder andra.

**Så här går det när passion och karriär möts.**



DILYANA ATANASOVA

CHARACTER STATS

- **URSPRUNG:** VARNA, BULGARIEN
- **BEFINNER SIG JUST NU:** PEKING, KINA
- **UPPDRAG:** HÅLLA EN VIKTIG KUNDS BUTIK I ORDNING OCH KUL FÖR ALLA SEDAN MER ÄN SEX ÅR
- **LEDARSKAP:** LEDER EN HÄR MED 50 PEKING-KRIGARE SOM KÄMPAR MOT KAOS, EN APP I TAGET
- **STYRKA:** VÅRT FLEXIBLA, KOMPETENTA OCH OTROLIGT HÅRT ARBETANDE TEAM
- **SVAGHET:** HANTVERKSÖL
- **VAPEN:** KALLT AMERICANO-KAFFE



**Historien börjar i slutet av 90-talet i Varna i Bulgarien. 12-åriga Dilyana Atanasova hade precis kommit hem från skolan.**

Men det var bara början på dagen: det var dags för *StarCraft*. Fem underbara timmars ostörd, föräldrafri kamp om herraväldet fem hundra år framåt i tiden, långt bort i en avlägsen del av galaxen.

”Det var det jag gjorde varje dag”, säger Atanasova, från kontoret i Peking där hon arbetar som Business Unit Manager för Lionbridge nu. ”Den där känslan av att vilja vinna varenda kampanj och kämpa för det – det var den som fick mig fast.”

I Peking är Atanasova ansvarig för vårt växande content-certifieringsteam. Även om hon är 700 mil från sin hemstad och det gått 20 år sedan hon spelade *StarCraft* i tonåren kommer minnena snabbt tillbaka.

”Ett av mina tidigaste minnen är när jag slåss med min bror om Atari-kontrollen. Mina föräldrar fick oss tidigt och vi älskade att spela allihop. Vi gick från klassiska 64-bitars till Sega och sedan till Nintendo. När Windows 98 släpptes var det verkligen ”wow!” *Counter-Strike* var det första spelet som tog över mitt liv.” När Atanasova blivit stjärna på *Counter-Strike* i Varnas lokala datorklubb bildade hon och en kompis det enda spelteamet

i området med två tjejer. ”Den sommaren spelade vi som aldrig förr, och vi slog alla. Vi var smått berömda!” säger hon och skrattar. Därifrån gick hon vidare till *StarCraft*.

”Jag fastnade direkt. Sex månader efter att jag upptäckte *StarCraft* klarade jag hela spelet, utan att använda några cheat-koder. Det var den bästa känslan jag någonsin känt. Och den varade i ungefär 20 sekunder. Sedan tänkte jag: ”Okej, nu då?”

Så småningom kom verkligheten, i form av studier, i vägen för spelandet, men *StarCraft* smög sig tillbaka in i hennes liv på ett oväntat sätt. ”När jag kom till Peking för att plugga kinesiska hade jag en kass laptop, och internetanslutningen var dålig. Det var som att åka tillbaka till 1998. En dag startade jag *StarCraft* och det var som om tiden hade stått still. Mina händer rörde sig och knappade in koderna av sig själva – allt fanns kvar i muskelminnet.”

Så, spelar hon fortfarande då?

”Ja, det gör jag. Jag kommer alltid att spela. Av nostalgi absolut, men framförallt för avkopplingen. Jag vet att jag kan sätta mig i 45 minuter och ha full kontroll över en hel värld. Inga överraskningar. Inga störande moment. Bara total avslappning.”







MARCO ZELEDON

CHARACTER STATS

- **URSPRUNG:** CURRIDABAT, COSTA RICA
- **BEFINNER SIG JUST NU:** SAN JOSÉ, COSTA RICA
- **UPPDRAG:** ATT LEVERERA DET MEST FÄNGSLANDE (OCH ANVÄNDBARA) DIGITALA INNEHÅLLET SOM HAR MED GAMING ATT GÖRA
- **LEDARSKAP:** EN FÖRSIKTIG BLANDNING MELLAN MICHAEL SCOTT (THE OFFICE) OCH PERRY COX (SCRUBS)
- **STYRKA:** MULTITASKER. ATT HANTERA TVÅ SKÄRMAR MED MÅNGA SOCIALA MEDIER-APPAR OCH MASSOR AV FLIKAR SAMTIDIGT!
- **SVAGHET:** PIZZA
- **VAPEN:** RED BULL OCH COSTARICANSKT KAFFE

Är det en sak som är sann om alla costaricaner, så är det att de älskar fotboll.

Och är det en sak som verkligen är sann om Marco Zeledon är det att han älskar spel. Så det var ingen överraskning att Zeledon inte skulle släppa handkontrollen i första taget när han fick tag på ett ex av FIFA 98.

”I Costa Rica är vi galna i fotboll! Har du sett klippen när vi firar på gatorna? Hela landet är som besatt”, förklarar Zeledon och skrattar där han sitter på kontoret i San José.

Som 80-talist blev han besatt av datorspel på samma sätt som många andra: ”Min kusin hade en Atari 2600 och *Pac-Man*. Jag var fast direkt. Sedan kom min pappa hem från en resa till Miami med ett Nintendo i bagaget – från den julen lämnade jag antagligen aldrig huset igen!”

Nintendo och *Mario Bros.* lämnade plats för Sega och Sonic, och så småningom för datorer och *FIFA*.

”*FIFA 98* spelade inte bra på min dator – det hackade – men det struntade jag i. Jag spelade ensam efter skolan varenda dag och sedan hos en kompis på helgerna. När PS2:an kom blev det allvar på riktigt.”

Fredag kväll. Sex kompisar. Fem timmars spelande.

”Vi hade riktiga turneringar och vi blev bra. Riktigt bra! Man blir skicklig på olika saker, som att hitta chanser, tänka som motståndaren, inte ge upp ... man utvecklar en egen taktik.”

Och närmare 20 år efter att *FIFA 98* gjorde entré, finns kärleken kvar?

”Min bästa kompis är colombian, och på fredagar hänger jag hos honom och spelar *FIFA 19*.”

Bara för skojs skull?

”Skoj? Det är blodigt allvar! Vi sätter oss vid 18-snåret och spelar till 1 på natten eller mer. Vi håller räkningen, sida upp och sida ner med alla poäng från alla matcher. Varenda match under åren som gått. Vi kommer aldrig sluta.”





RIE HISAO

CHARACTER STATS

- **URSPRUNG:** NODA, JAPAN
- **BEFINNER SIG JUST NU:** IRVINE, KALIFORNIEN, USA
- **UPPDRAG:** ARBETAR MED LOKALISERING OCH KVALITETSSÄKRING FÖR EN AAA-TITELUTVECKLARE
- **LEDARSKAP:** SAMARBETSSKAPARE
- **STYRKA:** ÖPPENHET, DRIFTIGHET, ENVISHET
- **SVAGHET:** ALLA SORTERS KATTER
- **VAPEN:** OFÖRUTSÄGBAR HUMOR OCH KNASIGHET



**Rie Hisao hade aldrig någon spelkonsol, men som tur var hade hennes lillasyster det. Dessutom var Hisao den som styrde och ställde i familjen, så hon lade helt enkelt beslag på sin systers nya Sony PlayStation.**

Det var 1997 och vad Hisao än hade tänkt göra det året hamnade det längst ned på listan när hon upptäckte *Oddworld: Abe's Oddysee*.

”Jag kommer ihåg när den första reklamen kom i Japan: det såg ut som ett gulligt barnspel. Men det var det inte, inte alls. Huvudkaraktären var söt, men farorna var väldigt verkliga och väldigt vuxenanpassade”, minns Hisao.

Även om den här tiden är mest ihågkommen för förstapersonskjutarnas intåg i spelvärlden – guldåldern för *Counter-Strike* och *Doom* – var *Oddworld* något helt annat.

”Abe var en rymdvarelse utan vapen. Han var smart och listig istället. Han kunde ta över fiendernas kroppar och använda deras vapen.”

Till skillnad från de flesta spel från den här tiden hade *Oddworld* inte heller något tydligt mål, annat än att rädda Abe's vänner innan de blev mat. ”Allt handlade om att utforska världen. Det var inte att

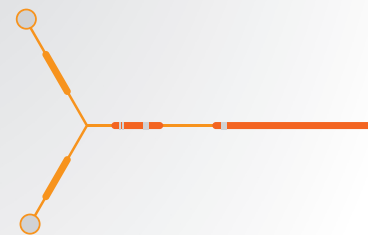
klara spelet som jag fastnade för, det var en nyfikenhet som aldrig stillades. Du visste aldrig vad som skulle hända eller vad du hade att vänta dig.”

Så här 22 år senare, och med den uthållighet och den skicklighet som tog henne från Noda i Japan till Lionbridges kontor i Bellevue och jobbet som vår mycket uppskattade International Program Manager, har hon fortfarande nytta av det hon lärde sig i *Oddworld*?

”Absolut. Spelet fick mig att tänka hela tiden. Inte bara strategiskt och långsiktigt, jag behövde dessutom konstant fatta blixtnabba beslut. Allt handlade om att kombinera kunskap och intuition. Helt klart en kompetens i verkliga livet!”

Och precis som i verkligheten kan resan vara ett mål i sig.

”Jag antar att det hade varit fantastiskt att klara spelet. Men det som var stort med det, och som fick mig att fortsätta spela var upptäckarlusten och en ovanlig medkänsla med karaktären. Abe var gullig. Han var godhjärtad. Han brydde sig.”



## VI ÄLSKAR SPEL.

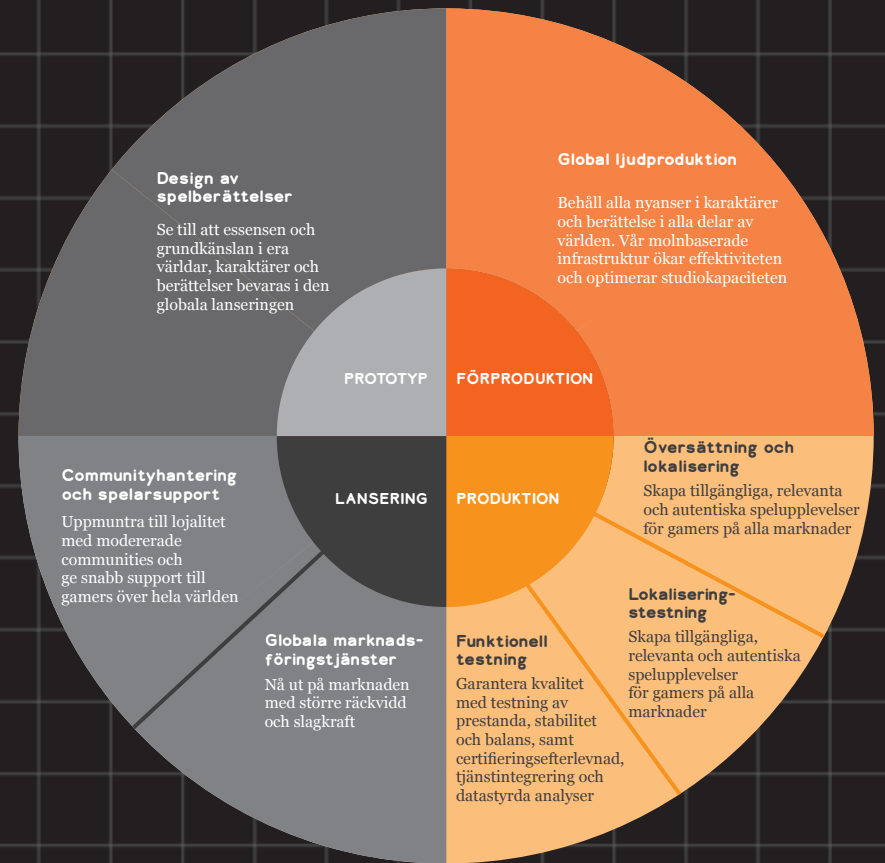
Vår teknik gör saker snabba.

Våra människor gör dem fantastiska.

Dilyana, Rie och Marco är tre av hundratals medlemmar i vårt internationella team.

Deras passion för spel, sinne för detaljer, förkärlek för att skapa möten mellan människor och outtröttliga strävan efter perfektion hjälper våra kunder att levla upp sina spelupplevelser.

Tillsammans tar vi dina spel till miljontals spelare på hundratals marknader: vi skapar starkare band, fångar användarna och får dem att vilja komma tillbaka.



### Kan vi hjälpa till?

Vi backar upp hela produktionsprocessen.  
Hör av dig, så berättar vi mer.

LIONBRIDGE.COM

LIONBRIDGE