




LES JOUEURS VONT  
APPRÉCIER !

MAKING OF D'UN TESTEUR  
DE JEUX DE LIONBRIDGE





**Nous sommes en 1988 et tu es un excellent gamer, un excellentissime gamer.** Quand il s'agit de maîtriser les mouvements de ton Commodore 64, c'est toi le plus fort. 25 ans plus tard, te voici à la croisée des chemins. D'un côté, poursuivre le chemin qui t'avait conduit aux antipodes de ce Commodore 64. De l'autre, sonder le monde du testing des jeux, en quête de talents.

**Comment la passion du jeu s'est-elle ranimée ?**





# LA LANGUE, PREMIÈRE ÉTAPE DE LA PERSONNALISATION



*Bienvenue dans la vie de Piotr Jasinski,  
testeur de jeux de Lionbridge à Varsovie, Pologne.*

**E**n 2013, Piotr s'est retrouvé à la croisée des chemins. Il avait le choix entre poursuivre l'enseignement de la littérature classique polonaise dans les écoles publiques et postuler à une offre d'emploi de Lionbridge à la recherche de testeurs de jeux. La curiosité l'a emporté.

« Je supposais que les jeux étaient testés, mais j'ignorais tout du processus », se souvient Piotr. « Il s'avère que cette phase, le testing des jeux, est bien plus compliquée et importante que je l'aurais imaginé. »

Les recruteurs de Lionbridge Gaming ont apprécié les compétences de gamer de Piotr, mais ont surtout été impressionnés par son souci du détail. Au cours de son entretien, Piotr a été interrogé sur l'enseignement de la littérature polonaise classique, et son don de retenir même les détails les plus infimes n'a pas manqué d'attirer l'attention de ses interlocuteurs.

« Être un bon gamer est en réalité l'une des caractéristiques les moins importantes pour le testing des jeux », explique Piotr, en fonction chez Lionbridge depuis six ans. « La patience n'est pas seulement une vertu, c'est une nécessité. Je peux passer des semaines sur un même segment de jeu pour m'assurer qu'il fonctionne parfaitement. »

Michael Friend, installé à Bellevue, directeur principal de Global Games Testing, rejoint cet avis. Il explique : « Le processus de Lionbridge est incroyablement détaillé et précis, des tests de certification détaillés dans une grande variété de zones géographiques à l'automatisation générant la couverture de grandes matrices de test. Nous testons

chaque segment du jeu au niveau interne. Les testeurs ont une « idée » des domaines qui susciteront le plus d'attention. Besoin d'envergure ? Si un jeu est conçu pour que des centaines de joueurs jouent simultanément, nous ferons en sorte que des centaines de joueurs jouent simultanément. Rien ne vaut les tests dans le monde réel, et cela requiert du temps et de la patience. »

Si la patience est une qualité incontournable des testeurs de jeux, la vitesse à grande échelle est un critère indispensable des sociétés de testing, et c'est là que Lionbridge Gaming fait des prouesses. Son réseau de sites de testing se déploie dans le monde entier, relié par des outils de partage des connaissances qui permettent aux testeurs de communiquer et de collaborer en temps réel. Cela constitue par ailleurs un avantage inédit pour les clients : une équipe dédiée à moins d'une heure de leur fuseau horaire, quel qu'il soit.

## QUE FONT LES TESTEURS DE JEUX ?

En résumé, les testeurs de jeux cherchent la petite bête dans les jeux des entreprises, de sorte que leurs clients ne la trouvent pas. Les développeurs et éditeurs de jeux font appel aux testeurs pour s'assurer que leurs jeux sont aussi rapides, attrayants et exempts de bugs que possible pour chaque utilisateur, sur chaque marché et dans chaque langue.



24 H/24, 7 J/7



*Tandis que le soleil se couche à Varsovie, Steffen Strohmann se sert son deuxième café du matin au siège du testing de jeux de Lionbridge au Costa Rica, à 10 000 km à l'ouest.*

**I**l s'agit de la philosophie « Follow the Sun » (24 h/24, 7 j/7) de Lionbridge. « Où que se trouvent nos clients, nous sommes là », déclare Steffen. « Quand ils ont besoin de parler, nous sommes là pour décrocher le téléphone. »

À titre d'exemple, Lionbridge est en train de développer un site d'essais pour prendre en charge la liste croissante de clients de la côte ouest. Michael Friend supervise cette expansion.

« Dans un mois, cet endroit va déborder d'activité », explique Michael. « La tâche est complexe : il faut embaucher et agrandir l'espace. Ainsi, chaque composant (humain et technologique) s'intégrera dans nos systèmes éprouvés et établis, notre structure mondiale sécurisée de sites de testing et nos modèles de Business Intelligence. Du côté technologique, il s'agit de disposer du bon équipement spécialisé à grande échelle et de s'intégrer aux systèmes de nos partenaires pour des tests et des rapports transparents. Nous travaillons en collaboration avec nos clients et avons construit un système idéal pour y parvenir. »

Manette de jeu en main, Steffen Strohmann rentre dans les détails : « Nous travaillons sur notre projet actuel depuis un an, car c'est ce qu'il faut pour que le jeu soit sans faille. Nous testons, nous cherchons la petite bête, nous enregistrons les erreurs, puis suggérons aux

développeurs des moyens de le corriger. C'est plus de l'analyse et du partage de données que du jeu. » En fait, il n'est pas rare qu'une équipe de testeurs de jeux de Lionbridge trouve des milliers de choses à revoir dans un seul jeu.

« Les jeux sont devenus incroyablement complexes », explique la collègue de Steffen, Carolina Montero, au Costa Rica. « Imaginez toutes les variables, toutes les possibilités qu'un personnage peut rencontrer. Chaque mouvement crée de nouvelles possibilités, et chaque possibilité doit être testée et retestée, en tenant compte de toutes les possibilités qui l'ont précédée et toutes celles qui peuvent venir après. Un défaut dans un jeu est inacceptable et nous veillons à ce qu'il n'y en ait pas. »

D'un côté de la médaille, la précision, de l'autre, la vitesse. À mesure que les cycles de développement s'accélèrent, les cycles de publication de contenu s'intensifient également, et Lionbridge se doit de relever ces défis de front : « Les fonctionnalités des jeux évoluent de jour en jour », explique Tugdual Delisle, directeur général de Lionbridge Gaming. « De nouveaux personnages, de nouveaux épisodes, de nouvelles armes, de nouvelles narratives. Cela nécessite des tests constants. Nous veillons partout dans le monde à garantir la qualité constante du produit. Les consommateurs recherchent la qualité, nous faisons en sorte qu'ils la trouvent. »

## QUELS SONT LES SERVICES DE TESTING PROPOSÉS PAR LIONBRIDGE ?

### TESTS D'ASSURANCE QUALITÉ FONCTIONNELLE

Vérifiez le fonctionnement, les performances, la stabilité, la jouabilité, les graphismes, l'équilibre, la certification de plate-forme et la compatibilité de vos jeux avec les appareils dans des sites de tests sécurisés offrant des services de tests d'assurance qualité pour les portables, les consoles, les PC et les plates-formes de streaming.

### AUTOMATISATION DES TESTS

Testez vos jeux de manière plus approfondie et plus rapidement grâce à l'application des toutes dernières méthodes automatisées de tests à l'intérieur du jeu : bots pour la simulation multijoueur, coupures de connexion, tests d'endurance, scripts, évaluation physique, captures d'écran et bien plus encore.

### TESTS D'ASSURANCE QUALITÉ DE LA LOCALISATION

Répondez aux attentes des joueurs et offrez-leur une expérience exempte de bugs dans le monde entier grâce aux tests que nous effectuons sur la précision des traductions, les commandes d'interface utilisateur, la syntaxe, la synchronisation et le déclenchement des voix off, le formatage des chaînes, ainsi que la vérification géopolitique des versions localisées.

### TESTS SUR LE MARCHÉ

Effectuez une vérification des derniers jalons de votre projet concernant les fonctionnalités et les performances de vos applis localisées vis-à-vis des appareils, des opérateurs mobiles, des FAI et des sociétés de paiement existant sur les marchés locaux. Pour ce faire, nous proposons des tests sur les marchés ciblés dans plus de 80 langues.

### ANALYSE DES TESTS

Mettez à profit la connaissance du marché de nos analystes, ainsi que nos outils de mesure en temps réel pour identifier et analyser les modèles en phase de tests et pour appliquer ces informations, dans le but d'optimiser la planification, les ressources, la qualité et les budgets.

« Notre travail, en tant que partenaire de nos clients, est de veiller à ce que le joueur reste le plus longtemps possible dans la fiction. »

— Adam Keating, responsable des ventes EMEA,  
Lionbridge Gaming

## PAS SEULEMENT LOCAL. AUTHENTIQUE

L'un des aspects les plus importants des tests de jeux est de comprendre votre propre marché. Des connaissances éclairées au niveau local n'ont pas leurs pareilles en termes de vécu et de ressentis.

« C'est une perspective culturelle complète, une compréhension contextuelle, de l'histoire, de l'argot. Et une bonne dose d'instinct », explique SongYee Han, testeur de jeux et expert en localisation au bureau de Lionbridge à Pékin. « C'est la compréhension la plus profonde d'un lieu et de ses habitants. »

Au-delà de la compréhension de leur propre culture, les testeurs de jeux doivent comprendre la culture du jeu, en saisissant non seulement la personnalité des personnages, mais aussi leur relation les uns avec les autres. « Dans de nombreuses langues asiatiques, il existe des façons formelles et informelles de parler », explique SongYee. « Nous devons nous assurer que le personnage, la situation et les circonstances environnantes fonctionnent tous correctement avec les intonations culturelles correctes. »

SongYee poursuit : « En ce moment, nous testons un jeu pour le marché coréen, et il est essentiel de connaître les nuances de la langue pour la fluidité du jeu. Nous devons prendre en compte l'âge, le parcours et l'histoire familiale de

chaque personnage, ainsi que la relation de chaque personnage avec le gamer. La langue est un aspect essentiel. »

Les interprétations erronées sont-elles possibles ?

« Les risques sont énormes. Une erreur de traduction peut résulter en un contenu offensant », prévient Steffen, de retour au Costa Rica. « Nous pouvons tous citer des exemples dont nous avons entendu parler ou sur lesquels nous sommes tombés où un développeur de jeux n'a pas détecté une erreur dans sa langue maternelle, et cela peut se révéler désastreux. Nous veillons à ce que cela ne se produise pas. »

Les tests de jeu efficaces combinent des prouesses techniques et une compréhension innée de la façon dont les gamers jouent. Matt Bosma de Bellevue, directeur principal des comptes stratégiques, explique : « Le testing de jeux va au-delà de parcourir un jeu à la recherche de problèmes. Un vrai testeur joue en tant que joueur chevronné, en jouant comme cela est prévu, mais aussi en faisant des choses inattendues que les joueurs peuvent également faire. En fin de compte, ce n'est pas seulement l'évaluation technique qui est précieuse, mais les éléments intangibles comme la drôlerie, la rejouabilité, l'attachement émotionnel, etc. Le feedback quantitatif est l'objectif, mais le feedback qualitatif révèle notre expérience. »



## MAIN DANS LA MAIN AVEC LES ROBOTS

*Si les humains sont doués pour déterminer les significations nuancées et repérer les faux pas linguistiques, les testeurs de jeux de Lionbridge dépendent de la technologie au niveau de la cohérence.*

« Nos outils linguistiques utilisent des algorithmes d'IA sophistiqués », explique Piotr de Varsovie. « Les algorithmes recourent les traductions et s'assurent qu'elles coïncident avec la langue attendue par le client. »

L'intelligence artificielle exclusive peut également aider à prédire quels domaines d'un jeu sont susceptibles de poser des problèmes, afin que Lionbridge puisse affecter des talents humains pour les résoudre le plus efficacement possible.

Mettant un point d'honneur là-dessus, Steffen dit : « L'intelligence humaine réelle n'a pas d'égale. Le testing des jeux est une tâche qui ne sera jamais confiée à des robots. Il y a juste trop de cœur là-dedans. »

Matt Golz, directeur d'architecture de solution installé à Bellevue, est d'accord. « En tant que responsable de testing de jeux pendant de nombreuses années, je me suis rendu compte que tout le monde est un peu testeur dans l'âme », dit-il. « Les humains, par nature, sont curieux. Et nous savons tous ce que nous n'aimons pas. L'art [du testing des jeux] vient de la passion, de l'expérience, de la curiosité ciblée et de la comparaison. Mais la science sous-jacente au développement d'un bon testeur vient de la combinaison équilibrée de la pratique et de l'art, associée à un plan de développement de carrière bien déterminé et personnel. Surtout, il ne faut jamais oublier de laisser un testeur faire ce qu'il fait le mieux : être audacieux et explorer. »

## PRÊT À PASSER VOTRE TESTING DE JEU AU NIVEAU SUPÉRIEUR ?



Lionbridge propose des tests d'une qualité et d'une précision optimales pour tous les jeux que vous développez, partout où les gamers y joueront.

**CONTACTEZ-NOUS** POUR EN SAVOIR PLUS SUR NOS  
EMPLOYÉS ET LES TECHNOLOGIES QUI LES RENDENT  
POSSIBLE.



POUR EN SAVOIR PLUS, RENDEZ-VOUS SUR  
[LIONBRIDGE.COM](https://www.lionbridge.com)

**LIONBRIDGE**

© 2019 Lionbridge. Tous droits réservés.