



플레이어가 신나게 즐기는 게임:  
LIONBRIDGE 게임 테스터 되기

로딩 중

1988년, 나는 비디오 게임에 능숙했습니다. 아주 뛰어났죠. 코모도어 64 컴퓨터로 모든 동작을 마스터한 나에게는 적수가 없었습니다. 그 후로 25년이 흘러 나는 갈림길에 서 있습니다. 기억 속에서나 존재하는 코모도어 64의 길을 계속해서 갈 것인가, 아니면 게임 테스터라는 멋진 일을 할 것인가.

게임에 설렘던 감정을 다시 느껴 보시겠습니까?





## 맞춤화는 언어에서 시작됩니다



### 폴란드 바르샤바에서 *Lionbridge* 게임 테스터로 일하는 *Piotr Jasinski*의 삶을 소개합니다.

2013년 Piotr는 특이한 갈림길에 서게 됩니다. 하던 대로 공립학교 학생들에게 폴란드 고전 문학을 계속 가르치는 길과, 게임 테스터를 찾는 *Lionbridge*의 구인 광고에 지원해 보는 길. 결국 호기심이 승리했죠.

Piotr는 "게임을 테스트한다고만 생각했어요. 아는 건 별로 없었죠."라고 회상합니다. "실제 해보니 게임 테스트이란 게 생각보다 훨씬 복잡하고 중요한 일이더군요."

*Lionbridge* 게이밍의 채용 담당자는 Piotr의 게임 실력에도 감탄했지만 작은 것 하나 놓치지 않는 세심함에 더욱 놀랐습니다. 면접에서 Piotr는 폴란드 고전 문학을 가르치는 것에 관한 질문을 받았습니다. 매우 세세한 부분까지 기억하는 Piotr의 재능이 곧 드러났고, 이 점에 채용 담당자의 마음이 움직였습니다.

"게임을 잘한다는 것은 좋은 게임 테스터가 되는 데 가장 기초적인 요소에 불과했어요." 이제 *Lionbridge*에서 일한 지 6년이 된 Piotr는 말합니다. "인내심은 미덕일 뿐 아니라 필수입니다. 게임을 결함 없이 완벽하게 실행하려고 같은 부분을 몇 주씩이나 붙들고 늘어질 적도 있었죠."

벨뷰에 거주하는 글로벌 게임 테스트 부문 선임 이사인 Michael Friend도 이와 유사한 말을 전했습니다. "*Lionbridge*의 프로세스는 놀라울 정도로 세심하고 정확합니다. 매우 다양한 지역에서 시행하는 세밀한 인증 테스트부터 대규모 테스트 매트릭스에 적용되는 자동화까지요. 동시에 우리는 게임의 모든 부분을 유기적으로 테스트합니다. 테스터는 어떤 영역에 가장 집중해야 이득이 되는지 '감'이 오죠. 규모요? 게이머 수백 명이 동시에 즐길

수 있는 게임을 만들었다면 우리도 수백 명이 동시에 게임을 하게 합니다. 실전 테스트를 대체할 만한 것은 없으니까요. 그래서 시간과 인내심이 필요한 것이고요."

인내심이 게임 테스터에게 필수라면 게임 테스트 회사에는 속도가 필수입니다. 바로 여기서 *Lionbridge* 게이밍의 역량이 두드러집니다. *Lionbridge* 게임 테스트 랩의 네트워크는 전 세계에 퍼져 있으며 게임 테스터가 실시간으로 소통 및 협력할 수 있도록 지식 공유 도구로 연결되어 있습니다. 또한 *Lionbridge*는 시간대에 상관없이 한 시간 내로 연결되는 전례 없는 전담 팀을 제공하여 고객을 지원합니다.

#### 게임 테스터가 하는 일은 무엇인가요?

간단히 말해 게임 테스터는 게임에 오류를 일으키고 해결하는 과정을 거쳐 사용자에게 완벽한 게임을 선사합니다. 즉, 게임 개발자와 제작자는 게임 테스터를 고용하여 모든 사용자가 모든 시장에서 모든 언어로 가능한 한 빠르고 흥미로운 게임을 버그 없이 즐길 수 있도록 합니다.

## 상시 서비스 제공

바르샤바에서 해가 지는 시각, 서쪽으로 6,300마일 떨어진 코스타리카의 Lionbridge 게임 테스트 본부에서는 Steffen Strohmann이 방금 모닝 커피를 마시고 작업할 준비를 하고 있습니다.

이 는 Lionbridge의 '상시 서비스 제공'의 철학을 보여주는 증거입니다. "고객이 어디에 있던 질문이 있을 때는 언제라도 응대할 준비가 되어 있지요."라고 Steffen은 말합니다.

예시: Lionbridge는 늘어나는 태평양 연안 지역의 고객을 지원하기 위해 테스트 랩을 빠르게 확장하고 있습니다. Michael Friend는 이 작업을 감독하고 있습니다.

"한 달 내로 이곳은 활기로 가득 찰 것"이라고 Michael은 설명합니다. "단순한 인재 채용과 공간 확장을 넘어선 복잡한 작업이죠. 사람, 기계 등 모든 구성요소를 잘 조정하여 우리의 입증된 기존 시스템, 안전한 글로벌 테스트 랩 구조 및 비즈니스 인텔리전스 모델에 통합되도록 해야 합니다. 기계 측면에서는 원활한 테스트 및 보고를 위해 규모에 적합한 전문 장비를 갖추고 파트너의 시스템에 통합해야 합니다. 우리는 고객과 협업하고 이를 달성하기 위한 이상적인 시스템도 갖추고 있습니다."

게임 컨트롤러를 손에 쥔 채로 Steffen Strohmann이 좀 더 자세히 설명합니다. "현재 프로젝트를 한 지 1년이 됐습니다. 이 정도 시간을 들여야 제대로 된 게임이 나오죠. 우리는 게임을 테스트하고 고장을 내고 오류를 기록합니다. 그리고 개발자에게 해결 방법을 제시하죠. 게임을 한다기보다는 분석하고 데이터를 공유하는 일에 더 가깝지요." 사실 Lionbridge 게임 테스터 팀에게는 게임 하나에서 수천 가지 문제를 찾아 해결하는 것쯤은 아주 흔한 일입니다.

"게임은 믿을 수 없을 정도로 복잡해졌습니다." 코스타리카에 있는 Steffen의 동료 Carolina Montero의 말입니다. "모든 변수를 생각해 보세요. 캐릭터가 언제 마주칠지 모르는 모든 가능성을 말이에요. 모든 동작마다 새로운 가능성이 생기므로 이 가능성을 각각 테스트하고 또 테스트해야 합니다. 이전에 있었던 모든 가능성과 이후에 있을 모든 가능성까지 고려해서요. 결함이 있는 게임은 용납이 안 됩니다. 그런 일은 절대 생기면 안 되지요."

정밀성이 동전의 앞면이라면 속도는 뒷면에 해당합니다. 개발 주기가 빨라짐에 따라 콘텐츠 출시 주기 역시 빨라졌습니다. Lionbridge는 당면 과제를 해결할 준비가 되어 있습니다. "지난주에는 없던 기능인데 이번 주에는 있습니다." Lionbridge 게이밍 총괄 사장 Tugdual Delisle의 설명입니다. "캐릭터, 에피소드, 무기, 스토리 등이 새로 등장하기 때문에 지속적인 테스트가 요구되죠. 제품의 일관된 품질을 보장하려면 세계 전역에 걸쳐 일할 수 있어야 합니다. 소비자가 구매하는 것이 바로 품질이고, 우리가 그런 품질을 만들어 내는 거죠."



## LIONBRIDGE가 제공하는 게임 테스트 서비스란?

### 기능 품질 보증 테스트

모바일, 콘솔, PC 및 스트리밍 플랫폼에 대한 기능 QA 테스트를 수행하는 안전한 테스트 랩 시설에서 게임 메커니즘, 성능, 안정성, 플레이 용이성, 그래픽, 밸런스, 플랫폼 인증 및 기기 호환성을 검증합니다.

### 테스트 자동화

멀티플레이어 시뮬레이션 붓, 충돌 로깅, 침투 테스트, 스크립트 작성, 물리적 평가, 스크린 캡처 등 최신 게임 내 테스트 자동화 방식을 적용하여 짧은 시간에 테스트 범위를 넓힐 수 있습니다.

### 로컬라이제이션 품질 보증 테스트

번역 정확도 테스트, 사용자 인터페이스/텍스트 제어, VO 동기화 및 트리거, 로컬라이즈된 메커니즘, 문자열 형식 지정, 로컬라이즈된 빌드에 대한 지정학적 검사를 통해 세계 플레이어에게 버그 없는 게임 환경을 선사합니다.

### 현지 테스트

80여 개 지역에서 현지 시장 기기, 이동 통신사, ISP, 결제 서비스 업체 등을 이용해 현지 테스트를 진행하여 글로벌라이즈된 앱의 "최종" 기능과 성능을 검증합니다.

### 테스트 분석

비즈니스 통찰력 분석가와 실시간 지표를 투입하여 테스트 패턴을 찾아 분석하고 이에 따른 통찰력을 적용해 일정, 리소스, 품질 및 예산을 최적화합니다.

"고객사의 파트너로서 우리가 하는 일은 플레이어가 가능한 한 오랫동안 판타지에 빠져 있도록 하는 것입니다."

- Adam Keating, Lionbridge 게이밍 EMEA 영업 부서장

## 현지화를 뛰어넘는 모국어 수준의 번역

게임 테스트의 가장 중요한 측면 중 하나는 현지 시장을 이해하는 것입니다. 그곳에 살아야만 알 수 있는 시장이며, 아무리 조사를 많이 하더라도 해당 문화 속에서 어떻게 살고 숨 쉬며 느끼는지는 알 수 없습니다.

"비속어, 문화, 맥락 및 역사를 알아야 합니다. 직감도 아주 좋아야 하죠." Lionbridge 베이징 지사의 게임 테스터이자 로컬라이제이션 전문가인 SongYee Han은 말합니다. "현지화 현지인을 아주 깊이 이해해야 하는 일이거든요."

문화를 이해하는 것 외에도 게임 테스터는 캐릭터의 성격뿐 아니라 캐릭터들 간의 관계를 파악하여 게임 내 문화를 이해해야 합니다. "많은 아시아 언어에는 공식 및 비공식 말하기 방법이 있지요." SongYee는 말합니다. "캐릭터, 상황 및 주변 환경이 올바른 문화적 맥락과 함께 모두 제대로 어우러지도록 해야 합니다."

SongYee는 구체적인 예를 들며 말을 이었습니다. "지금 우리는 한국 시장용 게임을 테스트하고 있어요. 한국어의 미묘한 차이를 제대로 포착해서 현지 게임처럼 느껴지게 하는 것이 중요하죠. 모든 캐릭터의 연령, 배경, 가족사 및 각 캐릭터와 게임을 하는 사람과의 관계까지 고려해야 해요. 언어가 정말 중요합니다."

그렇다면 잘못됐을 때의 위험은?

"아주 위험이 크죠. 단순한 번역 오류의 문제가 아니라 극도의 불쾌감을 줄 수 있죠." 코스타리카에 있는 Steffen의 경고입니다. "게임 개발자가 게이머의 모국어에서 오류를 포착하지 못한 사례를 직접 듣고 본 경우가 많습니다. 때로는 끔찍한 결과를 낳을 수도 있어요. 이런 일이 발생하지 않게 하는 것이 우리 일입니다."

효과적인 게임 테스트에는 기술적 역량과 게이머의 게임 방식에 대한 본질적 이해가 모두 필요합니다. 벨뷰 지사의 Matt Bosma 전략 고객 부문 선임 이사의 설명입니다. "게임 테스트는 그저 누군가 게임을 끝까지 실행하며 결함을 찾는 일이 아닙니다. 진정한 테스터는 베테랑 게이머로서 게임을 하지요. 의도된 대로 게임을 하기도 하지만 게이머가 할 수 있는 예상 밖의 동작도 합니다. 궁극적으로 중요한 것은 기술적 평가만이 아니라 재미 요소, 게임을 지속할 만한 가치, 정서적 애착 등 무형의 것입니다. 양적인 피드백이 목표이지만 질적인 피드백 역시 우리의 경험이 빛을 발하는 영역이죠."



## 로봇의 등장

인간은 의미의 미묘한 차이를 파악하고 언어적 실수를 알아차리는 데 뛰어나지만 *Lionbridge* 게임 테스터는 일관성 유지를 위해 기술에 의존합니다.

“우리 언어 도구에는 정교한 AI 알고리즘이 사용됩니다.” 바르샤바에 있는 Piotr의 설명입니다. “알고리즘이 번역을 교차 확인하여 고객이 예상하는 표현을 사용하고 있는지 확인합니다.”

당사 소유의 인공 지능은 게임의 어떤 영역에 문제가 있을지 예측하는 데도 도움이 되므로 *Lionbridge*는 문제 해결에 가장 효과적으로 인재를 배정할 수 있습니다.

Steffen은 좀 더 자세히 설명합니다. “인간의 지능을 대신하는 것은 없습니다. 게임 테스팅 일도 결코 로봇에게 맡기지는 않을 겁니다. 사람의 감정이 정말 많이 들어가는 일이니까요.”

벨뷰 지사의 솔루션 아키텍트 본부장 Matt Golz도 이와 같은 생각입니다. “수년 동안 게임 테스트를 이끌며 그게 누구든 상관없이 모두가 마음속으로는 일종의 테스터라는 것을 깨닫게 되었죠. 인간은 본래 호기심이 많습니다. 그리고 우리가 싫어하는 일이 무언지도 모두 잘 알죠. 게임 테스팅 기술은 열정, 경험, 강한 호기심 그리고 비교를 통해 구현됩니다. 훌륭한 테스터를 개발하기 위한 과학은 잘 연마된 개인적 경력 개발 계획과 함께 실습과 기술의 균형 잡힌 조화에서 나옵니다. 그리고 무엇보다도 테스터가 가장 잘하는 것을 하게 해야 합니다. 대담하게 게임하고 탐험하는 거죠.”

## 한 차원 높은 게임 테스트를 경험해 보세요



Lionbridge는 귀사가 개발하는 모든 게임에 최고의 품질과 가장 정확한 테스트를 제공하여 전 세계인이 즐길 수 있는 게임이 되도록 지원합니다.

**LIONBRIDGE에 문의하여 LIONBRIDGE의 인재와 기술에 대해 자세히  
알아보세요.**



자세한 내용:  
[LIONBRIDGE.COM](https://www.lionbridge.com)

**LIONBRIDGE**

© 2019 Lionbridge. All Rights Reserved.