



# SPELARE VILL SPELA:

HUR MAN FÅR FRAM EN  
LIONBRIDGE-SPELTESTARE

LÄSER IN

**Året är 1988 och du är bra på videospel. Riktigt, riktigt bra på videospel.** Du bemästrar alla moves på din Commodore 64 och där är det ingen som klår dig. Sedan svischar 25 år förbi och du står vid ett vägskäl. Å ena sidan kan du fortsätta på den väg som har tagit dig så långt från Commodore 64 som man bara kan tänka sig. Å andra sidan har du precis insett att speltestning är en grej.

**Kan du väcka liv i den slumrande kärleken?**





## ANPASSAT INNEHÅLL BÖRJAR MED SPRÅKET



### *Välkommen in i Piotr Jasinskis liv, Lionbridge-speltestare i Warszawa.*

**A**r 2013 hade Piotr hamnat vid ett ovanligt vägskäl. Han kunde välja mellan att fortsätta undervisa skolbarn om polska litterära klassiker eller svara på en jobbannons från Lionbridge som sökte efter speltestare. Nyfikenheten tog överhanden.

”Jag förutsatte att spel testades, men jag visste inte så mycket om det”, minns Piotr. ”Det visade sig att [speltestning] är betydligt mer komplicerat och avgörande än jag hade kunnat föreställa mig.”

Rekryterarna på Lionbridge Gaming uppskattade Piotrs spelskicklighet, men blev verkligen imponerade när de noterade hans känsla för detaljer. Under intervjun fick Piotr frågor om att undervisa i klassisk, polsk litteratur. Det stod snart klart att han är otroligt duktig på att memorera även de allra minsta detaljer. Hans extrema fixering vid detaljer väckte rekryterarnas uppmärksamhet.

”Det visade sig att det här med att vara bra på att spela är en av de minst viktiga egenskaperna hos en duktig speltestare”, förklarar Piotr, som numera har jobbat sex år på Lionbridge. ”Tålamod är inte bara en dygd, utan en nödvändighet. Jag har lagt flera veckor på att gå igenom samma del av ett spel för att se till att det flyter på perfekt.”

Michael Friend, Senior Director of Global Games Testing i Bellevue, USA, instämmer. Han förklarar: ”Lionbridges process är otroligt detaljerad och noggrann – med allt från detaljerad certifieringstestning

i en rad geografiska regioner till automatisering som genererar täckning till stora testmatriser. Samtidigt testas varje del av spelet organiskt. Testarna får 'känsla' för vilka områden de behöver lägga fokus på. Krävs storskalighet? Om spelet är designat för att låta hundratals spelare spela samtidigt, låter vi hundratals spelare spela samtidigt. Det går aldrig att ersätta testning i verkligheten – och det kräver tid och tålamod.”

Om tålamod är en nödvändig egenskap hos speltestare är snabb storskalighet ett måste för speltestarfirmor – och det är här Lionbridge Gaming visar sin styrka. Företagets nätverk med speltestningslabb sträcker sig över hela världen och förenas av kunskapsdelningsverktyg som speltestare kan använda för att kommunicera och samarbeta i realtid. Det ger också kunderna något helt unikt – ett dedikerat team inom en timme från deras egen tidszon, oavsett vilken tidszon det är.

### VAD GÖR EGENTLIGEN SPELTESTARE?

Enkelt uttryckt kan man säga att speltestare knäcker företagets spel, så att deras kunder inte kan göra detsamma. Spelutvecklare och utgivare anlitar speltestare för att säkerställa att deras spel är snabba, engagerande och så buggfria som möjligt för alla användare på alla marknader och på alla språk.



## FÖLJ SOLEN



*När solen går ner i Warszawa har Steffen Strohmann precis hållt upp förmiddagskaffet på Lionbridges huvudkontor för speltestning i Costa Rica, över tusen mil västerut.*

Det här är ett levande bevis på Lionbridges ”Följ solen”-filosofi. ”Vi är överallt där våra kunder är”, säger Steffen. ”När de behöver prata med oss är vi redo att lyfta luren.”

Kort beskrivning: Lionbridge håller snabbt på att bygga ut ett testlabb för att stödja en växande kundkrets på den amerikanska västkusten. Michael Friend leder utbyggnaden.

”Inom en månad kommer det här stället att surra av aktivitet”, berättar Michael. ”Det är ett komplext uppdrag. Det handlar inte bara om att rekrytera och utöka lokalerna. Vi måste se till att varje enskild beståndsdel – från människa till maskin – finjusteras för att kunna integreras i våra befintliga och beprövade system, vår säkra, globala testlabbstruktur och våra Business Intelligence-modeller. På maskinsidan handlar det också om att implementera rätt specialutrustning i stor skala och integrera den i våra partners system för smidig testning och rapportering. Tillsammans med våra kunder har vi byggt det perfekta systemet för att åstadkomma allt detta.”

Med spelkontrollen i hand ger sig Steffen Strohmann in på detaljerna. ”Vi har jobbat med vårt nuvarande projekt i ett år. Det är så lång tid det tar att få spelet rätt. Vi testar, vi försöker knäcka det, vi loggar

felen – och föreslår sätt som utvecklarna kan fixa det. Det handlar mer om analys och datadelning än att spela spel.” Det är faktiskt inte ovanligt att ett av Lionbridges speltestarteam hittar många tusen saker som behöver fixas i ett enda spel.

”Spel har blivit otroligt komplexa”, förklarar Steffens kollega Carolina Montero i Costa Rica. ”Tänk dig alla variabler – alla möjligheter som en karaktär kan stöta på. Varje steg skapar nya möjligheter och varje möjlighet måste testas flera gånger genom att ta hänsyn till alla möjligheter som kommit före och som kan komma efter. Brister i ett spel är oacceptabla – och vi ser till att det inte finns några.”

Precision är en sida av myntet. Hastighet är den andra. I takt med att utvecklingscyklerna går allt snabbare sker samma sak med utgivningen av nytt innehåll – och Lionbridge står redo att anta utmaningen med allt som krävs. ”Spel innehåller funktioner den här veckan som inte fanns i förra veckan”, förklarar Lionbridge Gamings Managing Director Tugdual Delisle. ”Nya karaktärer, nya avsnitt, nya vapen, nya intrigvägar. Det ställer krav på oavbruten testning. Vi måste bedriva vår verksamhet överallt i världen för att kunna garantera enhetlig kvalitet hos produkten. Det är det konsumenterna köper: kvalitet. Vi gör det möjligt.”



## VILKA SPELTESTNINGSTJÄNSTER ERBJUDER LIONBRIDGE?

### FUNKTIONELL KVALITET KVALITETSSÄKRING

Kontrollera spelmekanik, prestanda, stabilitet, spelbarhet, grafik, balans, plattformscertifiering och enhetskompatibilitet i säkra testlabb med funktionstestningstjänster till mobil, konsol, PC och streamingplattformar

### TESTAUTOMATISERING

Få mer testning gjord på mindre tid genom att tillämpa det senaste inom automatiseringsmetoder för speltestning, som botar för flerspelarsimulering (multiplayer), kraschloggning, systemtestning, skriptning, fysikutvärdering, tagning av skärmbilder med mera

### KVALITETSSÄKRING GENOM LOKALISERINGSTESTNING

Möt globala spelares förväntningar på buggfria upplevelser med hjälp av testning av översättningsprecision, användargränssnitt/textkontroller, synkning och aktivering av röstinspelningar, lokaliserad mekanik, formatering av strängar och geopolitiska kontroller av lokaliserade versioner

### LOKALA MARKNADSTEST

Gör slutkontroller av dina globaliserade apparers funktionalitet och prestanda mot enheter, mobiloperatörer, internetleverantörer och betalningsleverantörer på den lokala marknaden med marknadstestning i över 80 regioner

### TESTANALYS

Få hjälp av våra affärskunskapsanalytiker och realtidsstatistik – identifiera och analysera mönster i testning och tillämpa kunskapen för att optimera scheman, resurser, kvalitet och budgetar

*”Vårt jobb, som partner till kunderna, är att hjälpa till att se till att spelaren stannar kvar i spelets värld så länge som möjligt.”*

*-Adam Keating, Head of EMEA Sales, Lionbridge Gaming*

## INTE BARA LOKALT. PÅ MODERSMÅLET

En av de viktigaste aspekterna av speltestning är att verkligen förstå din marknad. Den marknad du kan eftersom du lever i den – inga efterforskningar i världen kan lära dig hur man lever, andas och känner den kulturen.

”Det handlar om slang, om ett 360-gradigt kulturellt perspektiv, om förståelse för sammanhanget, om historia. Och en hel del magkänsla”, säger SongYee Han, speltestare och lokaliseringsexpert på Lionbridges Beijing-kontor. ”Det gäller att ha djup förståelse för en plats och dess människor”.

Speltestare måste inte bara förstå sin egen kultur, utan också kulturen i spelet. De måste få grepp om såväl karaktärernas personlighet som deras relationer till varandra. ”På många asiatiska språk finns det formella och informella sätt att prata”, säger SongYee. ”Vi måste se till att karaktären, situationen och omständigheterna alla fungerar tillsammans med rätt kulturella annotationer.”

SongYee går in djupare på detta genom att fortsätta: ”Just nu testar vi ett spel för den koreanska marknaden och det är väldigt viktigt att få varenda nyans i språket rätt, så att spelet känns helt koreanskt. Vi behöver ta hänsyn till varje karaktärs ålder, bakgrund och

familjehistoria – och dessutom varje karaktärs relation till personen som spelar spelet. Språk är definitivt väsentligt.”

Och risken för att det blir fel?

”Det är en enorm risk. Det handlar inte bara om att översättningen kan bli fel – den kan vara stötande”, varnar Steffen, borta i Costa Rica. ”Vi kan alla räkna upp exempel som vi har hört eller sett med egna ögon, då en spelutvecklare missat ett fel på sitt modersmål, och ibland kan det få fruktansvärda följder. Vi ser till att det inte händer.”

Effektiv speltestning är en kombination av teknisk kompetens och djupgående förståelse för hur spelare spelar. Matt Bosma, Senior Director of Strategic Accounts i Bellevue, förklarar: ”Speltestning handlar om mycket mer än att låta någon köra igenom ett spel och hålla utkik efter missar. En duktig testare spelar spelet som en erfaren spelare, på det sätt som det är tänkt, men gör även de oväntade saker som spelare också kan göra. I slutändan är det inte bara den tekniska utvärderingen som är värdefull, utan också mer abstrakta faktorer som underhållningsvärde, omspelbarhet, känslomässig anknytning med mera. Kvantitativ feedback är målet, men kvalitativ feedback är vår verkliga spetskompetens.”



## ROBOTARNA GÖR ENTRÉ

*Människan är visserligen bra på att uppfatta nyanser och språkliga missar, men Lionbridges speltestare förlitar sig på tekniken för att uppnå enhetlig kvalitet.*

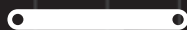
”Våra språkverktyg använder sofistikerade AI-algoritmer”, förklarar Piotr i Warszawa. ”Algoritmerna stämmer av översättningarna och ser till att de innehåller det språk som kunden förväntar sig.”

Vår egen artificiella intelligens kan också hjälpa till att förutse inom vilka områden risken för fel är störst, så att Lionbridge kan avsätta personal till att lösa dem så effektivt som möjligt.

Steffen inflikar något väldigt centralt: ”Det finns inget som kan ersätta människans intelligens. Speltestning är ett jobb som aldrig kommer att outsourcas till robotar. Det rymmer helt enkelt för mycket själ och hjärta.”

Matt Golz är Solution Architect Director och stationerad i Bellevue i USA. Han instämmer: ”Jag har varit testansvarig för spel i många år och insett att vi alla är något av en testare innerst inne”, säger han. ”Människan är nyfiken till sin natur. Och vi vet alla vad vi inte gillar. [Speltestandets] konst bygger på engagemang, erfarenhet, riktad nyfikenhet och jämförelser. Men vetenskapen bakom att ta fram en skicklig testare handlar om att skapa en perfekt balans mellan konst och praktik – och komplettera den med en välformulerad och ofta personlig karriärplan. Och framför allt om att aldrig glömma att låta testaren göra det hen gör bäst: att vara modig och utforska.”

## REDO ATT TA SPELTESTNINGEN TILL NÄSTA NIVÅ?



Lionbridge erbjuder förstklassig kvalitet och noggrann testning av alla spel du utvecklar – överallt där de ska spelas.

**KONTAKTA OSS FÖR ATT FÅ VETA MER OM VÅRA TEAM  
OCH TEKNIKER SOM GÖR DET MÖJLIGT.**



LÄS MER PÅ  
[LIONBRIDGE.COM](https://lionbridge.com)

**LIONBRIDGE**

© 2019 Lionbridge. Med ensamrätt.