

## [Yoz entrevista Fserve](#)

Categorias : Entrevistas

Publicado por [Mr.Fox](#) em 25/4/2009

Entrevista feita por **Yoz**, do site [Gagá Games](#), em 24/04/2009:

Eu conversei com o **Fserve**, e ele me contou que traduziu **Crusader of Centry** porque gostava muito do jogo, e, embora já conheça o jogo de trás para frente, ele deu uma espiadinha no meu diário de bordo e disse que achou bem legal.

Vamos à entrevista:

**Yoz:** Vamos começar pela pergunta básica que eu acredito que todos esperam que eu faça: como você começou sua carreira de tradutor de Games?

**Fserve:** Eu era apenas usuário de traduções e resolvi fazer um site para um grupo. Com o passar do tempo, o membro fundador foi tentando me ensinar, até um dia que eu consegui de fato alterar uns textos de um binário. O jogo era um de NES, não lembro mais qual era o nome.

**Yoz:** Pelo que eu pude perceber, você parece ser bastante jovem. Você poderia nos dizer sua idade? E com que idade você começou a trabalhar com tradução de games?

**Fserve:** Estou prestes a fazer 23. Comecei em 1998, então eu tinha 12. Mas o **sl0wy**, com 13, já fazia coisas bem melhores que eu :). Fora que isso nunca foi trabalho, sempre foi diversão.

**Yoz:** **Crusader of Centy** foi o seu primeiro trabalho como tradutor ou vieram outros antes?

**Fserve:** Vieram vários outros antes, não lembro ao certo quantos nem quais, mas basta ver na **Tradu-Roms**. Os jogos ainda estão todos lá.

**Yoz:** O que o motivou na decisão de traduzir este maravilhoso jogo?

**Fserve:** Eu já gostava do jogo. Isso motivou bastante.



**Yoz:** Depois de concluída a tradução, você chegou a jogar para ver se havia ficado alguma falha? Se sim, quantas vezes?

**Fserve:** Cheguei a jogar, mas não lembro se concluí, e foi uma vez apenas. Provavelmente sobraram várias falhas. :/

**Yoz:** Eu conheço algumas pessoas que sempre quiseram saber como é que se faz uma tradução de games de Mega Drive. Você poderia dar algumas dicas e conselhos para essas pessoas?

**Fserve:** Ler os tutoriais. Hoje em dia tem um monte por aí. Não é difícil, só é meio trabalhoso. Afinal cada jogo tem uma quantidade meio grande de textos.

**Yoz:** Eu sempre tive vontade de saber como é que se extrai o IPS de um jogo e como transformá-lo num arquivo de texto para ser impresso, quer dizer, eu não sei se isso é possível. É muito complicado de fazer? Você poderia falar um pouco sobre isso?

**Fserve:** IPS? O IPS é apenas um patch. Ele verifica o que tem de diferente entre dois arquivos. Ele não é "humanamente legível", pois irá seguir as regras necessárias para um computador entendê-lo, não um humano, mas tem como você extrair todo o texto de um jogo e pôr num arquivo .txt, sim.

**Hyllian** fez isso com **Phantasy Star 4** e dividiu para uma equipe enorme de tradutores. Aliás aquela foi uma das traduções em que eu mais admirei o trabalho de todo mundo envolvido. A equipe de tradução foi boa, e a equipe de revisão foi excelente. Parabéns ao **Hyllian**. **Phantasy Star 4 BR** foi excelente.

**Yoz:** Você poderia falar um pouco sobre alguns tradutores de games e seus trabalhos (sejam eles antigos ou novos)...?

**Fserve:** Falei do **Hyllian** ali, acima, e falo dele de novo pelo **Zelda 64**, que também foi um trabalho legal. **R\_Lopes**, por **Zelda Oracle of Seasons**, que eu achei um joguinho muito legal, e a tradução dele era MUITO COMPLICADA de se fazer. Sinceramente nem lembro como foi que o **R\_Lopes** conseguiu uma forma de torná-la mais simples. Sei que tinha alguém que planejava fazer na época e só lembro que o **raiffy** acabou antes. Provavelmente por ele ter visto o que não viram. É meio complicado eu falar de tradutores novos, pois não conheço praticamente ninguém de hoje em dia. Mas, para edição de ROM e etc, a equipe da antiga **Hexagon** mandava muito bem. **sl0wy**, **GreenGoblin**, **Odin**, etc, e os caras da **CBT**.

**Yoz:** Você teve algum problema específico para realizar a tradução do **Crusader of Centry**?

**Fserve:** Tive. Não agüentava mais traduzir os textos e pedi ajuda para um amigo. Mas esse é um problema comum. Acho que citei essa pessoa no readme, agora eu já nem lembro mais qual era o nick que ele usa hoje em dia, mas acho que o nome dele era **Alan**.

**Yoz:** Bom, eu fico por aqui. Agradeço sua atenção. Fiquei muito feliz por conhecê-lo e gostaria de dizer também que sua tradução foi um excelente trabalho.



TRADUTOR  
TRADU-ROMS 2001/2002

**FSERVE**