

Fortaleza, 22 de janeiro de 2016

Olá, Adriano e Danilo.

Me chamo William, nasci em 70 e passei por muita coisa quando o assunto é ser "nerd"). Já acessei BBS e até arranhei algumas linhas de programação assembly no MSX com intuito de ganhar vidas nos joguinhos da época e deu para aprender algumas coisinhas.

Eu era ligado de certa forma a dois grupos que aqui no Ceará que se arriscaram a fazer adventures para o MSX, não sei se vocês já ouviram falar os grupos eram PJSC e CPM. As duas se uniram e lançaram um adventure e circulou o Brasil inteiro o Taça Mágica (tiveram outros, mas acho que esse foi o que ficou mais conhecido). As funções eram bem definidas e eram distribuídas para uma ou duas pessoas dependendo da especialidade. Tinham os irmãos Cláudio e Marcelo Rocha (o Cláudio ficava na parte de ilustração, ele desenhava naqueles papéis quadriculados e o Marcelo ficava na parte programação assembly, o cara era fera), Keyton Cabral ficava na parte de roteiro e o Márcio Ramos ficava entre roteiro e programação). Infelizmente não participei do grupo talvez devido ao estilo de adventure que na época não me agradava tanto. Mas quero dividir uma curiosidade técnica com vocês, a CPM inventou uma trava contra pirataria que na época era bem curiosa. Os adventures eram vendidos já em disquetes 5" 1/4 e a proteção se dava do seguinte modo, era feita um arranhão na parte magnética do disquete, um programa "lia" a parte danificada e gerava um código a partir de cada leitura. E quando o jogo era rodado, o programa comparava o código armazenado com o arranhão do disquete se o disquete não tivesse o arranhão jogo não rodava. Não sei quanto tempo durou para alguém quebrar a proteção, mas sei que demorou um pouco. Era eficiente mesmo dando um pouco de trabalho para ser feito pois era uma proteção artesanal e feita a cada cópia.

Depois disso fui programador de mainframe, micro (PC fósforo verde) e hoje estou trabalhando no ramo de edição e finalização de vídeos publicitários. Do grupo CPM, Keyton e Márcio trabalham no ramo de computação gráfica e finalização. Inclusive o curta metragem Vida Maria do Márcio ganhou vários prêmios no mundo inteiro.

Depois de dividir esse pequeno curriculum com vocês (desculpe pela longa introdução), gostaria de dividir com vocês o quanto o Pouco Pixel me impactou.

Conheci vocês através do B9, gosto muito do Brain-Cast por estar ligado a minha área profissional. Confesso que demorei muito para abrir o link de vocês pois eu tinha uma ideia errada que vocês eram uma bando de garotos que iriam dá dicas de jogos velhos. E eu tinha quase certeza que o estilo de locução de vocês era daquelas gritadas (Olááááááááááá!!!!!!! Galeeeeeeeeer raaaaaaa da podosfera Poucopixeliana!!!!!!!) Não gosto desse tipo de approach, além de ser batida, dói no cérebro.

Então comecei a ouvir vocês através de um episódio aleatório, peguei um assunto que eu achava que eu iria gostar mais. Pense numa grata surpresa. Fiquei realmente maravilhado com o programa. As análises que vocês fazem vão muito além do video game, além de mostrar o lado lúdico dos jogos vocês falam com perfeição da parte técnica, da parte econômica e fazem uma critica profissional e sem "achismo". Falam das empresas de videogame como elas são: empresas. Vocês além de terem bagagem para falar do assunto, vocês se preparam e estudam.

E o que me fez gostar mais ainda do Pouco Pixel é o trabalho e o cuidado que vocês tem com ele. Vocês postam os links dos tópicos que foram mencionados no podcast (não fazem promessa que vão colocar o link e não colocam). Até o nome dos arquivos de áudio de vocês é bem organizado e lógico. Uma lição para vários podcasts.

O áudio de vocês é ótimo, lembro que no começo vocês apanharam um pouco, mas o profissionalismo de vocês venceram. E mesmo no pior áudio de vocês no começo ficou bem melhor que muitos áudios de outros podcasts por aí. Mas enfim, isso mostra que vocês têm visão e audição e quer levar a melhor experiência para os ouvintes. Gosto muito das vinhetas principalmente da do debate de bolso, pois sou muito ligado ao Knightmare e adorei a versão escolhida por vocês. (Se mudarem a vinheta me manda um link dessa música?)

Mas não posso ficar só elogiando vocês. Como sou muito fã de vocês, peço permissão para dizer uma coisinha sobre o PoucoPixel.

Sobre o debate bolso, adoro a linha de raciocínio de ambos. Inclusive muitos debates de vocês me fez ver os assuntos com outros olhos pois achei o pensamento de vocês mais coerente. Mas acredito que alguns assuntos que vocês jogam na mesa precisam de mais opiniões devido a complexidade dos mesmo. Sei que deve ser difícil achar pessoas por conta do tempo e o corre-corre dessas pessoas. Mas sinto falta de um pouco de oposição as ideias de vocês que apesar de serem coerente, mas precisam de um contra-ponto. Nem que seja via Skype.

Ainda sobre o debate, não sei se é uma boa colocar um BG muito 8-bits. Não sei se é só comigo, mas um nota mais aguda ou uma trilha mais agitada me tira do debate e fico me debatendo para me focar no assunto. Vou dar um exemplo exagerado. Imaginem vocês falando sobre uma epidemia que está desfigurando e matando pessoas com a trilha do Rally-X. Dá um tilt no cérebro. hahahaha.

Bom... Quero agradecer muito pelo empenho e profissionalismo de vocês para mostrar um assunto de game por outros prismas. Sei o que vocês fazem é difícil, precisa de preparo e sobre tudo paixão e suor.

Obrigado,

William Hitzs