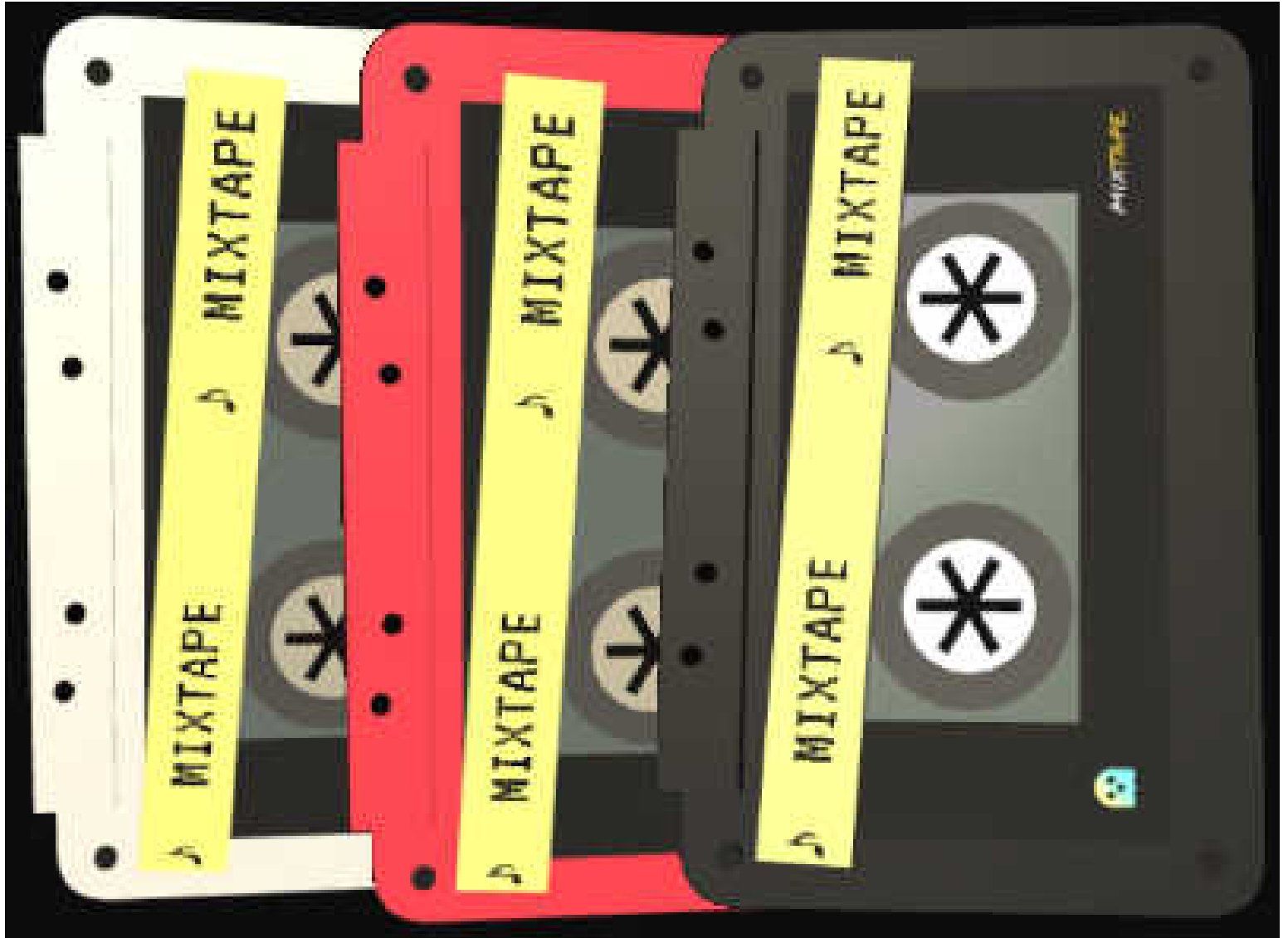




Programador Criativo, Cruciverbalista, Puzzle Maker - posts diários

Table of Contents

Junho em VNs
Tristeza Pós-Projeto (DE NOVO)
Toxic
“Ops... criei o Surf Guitar”
First of October Radio
Brasil 1×2 Haaland (Noruega)
Tá liberado xingar
Problemas bons

Recomendo: Kero Blaster
Winning Eleven
Criação e inércia
9 da madrugada
Pro Evolution Soccer 2013
Spider-Noir: Meh
Mixtape
Mixtape update
Mixtape – update 2
Conteúdo custodial
Mal uso de IA
Mixtape: Fitas da Comunidade

O Digital é Pra Sempre
Recomendo Maniac (2018)
Tetris: Sorteio de Peças Aleatório e Justo
Vampiros
Risk e War
Diário de humor
Recomendo EmpLemon
Pilhas, não baterias
Tiktok toma conta da HBO
Peça central: o jogador
UEFA manda FIFA catar coquinho

Junho em VNs

By caio
July 1, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/junho-em-vns-2/>

junho 2026						
D	S	T	Q	Q	S	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Concluí o meu projeto Junho em VNsSee <https://vn-blog.brchad.com/>, no qual dediquei o mês de Junho de 2026 a aprender e a publicar todos os dias sobre Visual Novels. O projeto foi bem, aprendi muitíssimo e finalmente explorei Visual Novels de uma forma mais intencional, o que trouxe muitos aprendizados.

A imagem que ilustra este post é o calendário do Junho em VNs com todos os dias contendo posts escritos em vermelhos. Postei todos os dias e joguei 6 obras durante o projeto. Não foi uma pesquisa extensiva e exaustiva, mas foi uma boa imersão que me permitiu desfazer alguns equívocos e apreciar VNs pelos seus méritos reais.

Comento em detalhes como foi o projeto neste postSee <https://vn-blog.brchad.com/2026/06/30/junho-em-vns-em-retrospecto/>, lá do outro blog.

Tristeza Pós-Projeto (DE NOVO)

By caio
July 2, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/tristeza-pos-projeto-de-novo/>

No dia 30 escrevi o último artigo/post para o Junho em VNsSee <https://vn-blog.brchad.com/>, meu projeto de 30 dias estudando e escrevendo sobre Visual Novels. No dia 30 eu também adiantei o post de ontem, falando do projeto. Ontem eu fiquei o dia todo triste e sem energia.

Assistindo um documentário sobre Clerks III, nos bastidores do último dia de gravação e após encerrarem os trabalhos, Kevin Smith pergunta a Brian O'Halloran como ele se sente, o ator responde: "Spent." Depois ele comenta que está feliz e blablablá. Mencionei essa entrevista pois é assim que me sinto: "Spent", gasto, exausto. Dei o que tinha. O projeto terminou e me deixou um tanto murcho, cansado e desmotivado. A energia que eu tinha foi gasta, agora parece que está em falta.

Comecei a notar essa tristeza que acompanha alguns dias de energias baixas logo após a conclusão de um projeto no ano passado, quando comecei a fazer esses projetos pessoais. Esse esforço criativo prolongado não é sem punição, ao que parece.

Encontrei, por sorte, relatos de pessoas criativas que passaram pela mesma tristeza, como Robert Zemeckis, Sam Hyde, Clarice Lispector, Seth Worley, J.K. Rowling, Peter Jackson, Hideo Kojima... Saber que isso acontece aos melhores me alegra um pouco, embora não faça a tristeza passar mais rápido. É como um resfriado, só tenho que esperar passar.

Links

Clerks III (2022) Behind the Scenes Documentary | Making the Return to the Quick Stop – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=LxYcZYUXNM4&t=1647s>

<https://www.youtube.com/watch?v=LxYcZYUXNM4&t=1647s>

The Sam Hyde Show: The Hagakure – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=fg06m0QHhMc&t=136s>

Forrest Gump (1994) – Commentary – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=ZYOkiPUzCqs&t=7752s>

Toxic

By caio
July 3, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/toxic/>



Há alguns meses eu caí no vídeo do baixista do Jane's Addiction, Chris Chaney, compondo uma linha de baixo para a música Toxic, de Britney Spears [1]See page .. O conceito do vídeo é bem simples: colocar um baixista convidado para acompanhar a música sem ouvir o baixo original. Ele explica seu processo criativo e então cria a sua versão do baixo para a música. Em seguida o baixista escuta a música original com o baixo original e vemos onde as linhas de baixo original e a do baixista convidado divergem. [2]See page .

Depois desse vídeo parece que o pessoal lembrou que essa música é legal – “o pessoal” me inclui. Também inclui a banda Franz Ferdinand [3]See page ., que gravou um cover com orquestra e piano ano passado. Na verdade essa música sempre foi popular. Há alguns outros covers no Youtube [4]See page . [5]See page ., e tem mais de um vídeo ensinando a tocar o baixo dessa música [6]See page . [7]See page ..

Como mencionei num post recente [8]See page ., acabei um projeto e estou num período de downtime. Talvez por isso eu tenha me interessado por ouvir músicas de quando eu era adolescente. Passei entre Green Day, Placebo, Hoobastank, The Strokes, Avril Lavigne, CPM 22, Radiohead, My Chemical Romance. Eu fui montando uma playlist temporária conforme ia me lembrando de músicas ou pegava músicas sugeridas pelo youtube para a minha playlist. Infelizmente eu perdi a playlist 😞

Uma das músicas recomendadas pelo youtube foi Toxic. Ouvi a música e lembrei do vídeo de Chris Chaney, fui logo pesquisar por coveres. Imaginei se não haveria um cover de apenas baixo e voz, um cover meio minimalista. Pesquisei por britney spears toxic bass and voice e achei uma jóia: Um vídeo com a gravação de áudio original, sem toda a engenharia de áudio e auto-tuning. A voz da Britney Spears cantando fora do tom, fora do tempo dá um contraste cômico à música, mesmo mantendo a mesma letra [9]See page .. Se antes ela era uma mulher excitada, quase ofegante, confessando uma

paixão a um homem que ela julga perigoso, na versão sem auto-tune parece uma menina meio bêbada mandando áudio pro namorado. [10]See page .

Ouvindo uma segunda vez, ela não canta tão mal assim e a coisa fica menos engraçada, mas alguns momentos engraçados se sustentam, como os gemidinhos que ela dá entre estrofes.

Quis compartilhar esse vídeo [10]See page . pela forte impressão que causou em mim.

Vídeos

Toxic

https://youtube.com/watch?v=tVdr_JWmnsA



Jane's Addiction bassist hears BRITNEY SPEARS Toxic for the FIRST TIME

<https://youtube.com/watch?v=HXxPUxjQ-cl>



Franz Ferdinand - Toxic (Britney Spears cover) | Radio 2 Piano Room

<https://youtube.com/watch?v=dQtIOxCT72dw>



Toxic (Britney Spears) :: Mey + Andres Rot

<https://youtube.com/watch?v=FI5QUu8cqFg>



Toxic - Britney Spears (cover by Pacifica)

<https://youtube.com/watch?v=DyyPKtFKdvg>



Britney Spears - Toxic BASS COVER + PLAY ALONG TAB + SCORE

<https://youtube.com/watch?v=izZAWK6GhwE>



Toxic by Britney Spears Guitar Lesson

<https://youtube.com/watch?v=8DpsqIARpA>



Britney Spears - Toxic (No Auto Tune/Demo)

https://youtube.com/watch?v=cCpe6Ya_Fbc



Links

- 1 – Toxic – YouTube
https://www.youtube.com/watch?v=tVdr_JWmnsA
- 2 – Jane's Addiction bassist hears BRITNEY SPEARS Toxic for the FIRST TIME – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=HXxPUxjQ-cI>
- 3 – Franz Ferdinand – Toxic (Britney Spears cover) | Radio 2 Piano Room – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=dQtIOxC72dw>
- 4 – Toxic (Britney Spears) :: Mey + Andres Rot – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=FI5QUu8cqFg>
- 5 – Toxic – Britney Spears (cover by Pacifica) – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=DyyPKtFKdvg>
- 6 – Britney Spears – Toxic BASS COVER + PLAY ALONG TAB + SCORE – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=izZAWK6GhwE>
- 7 – Toxic by Britney Spears Guitar Lesson – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=8DpsqIARpA>
- 8 – Tristeza Pós-Projeto (DE NOVO) – Blog Secreto do Caio
<https://caiomga.com/2026/tristeza-pos-projeto-de-novo/>
- 9 – Britney Spears – Toxic Lyrics | Genius Lyrics
<https://genius.com/Britney-spears-toxic-lyrics>
- 10 – Britney Spears – Toxic (No Auto Tune/Demo) – YouTube
https://www.youtube.com/watch?v=cCpe6Ya_Fbc
- 11 – Toxic (Britney Spears/Surfratettes cover) – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=AMACDIfwmBE>

“Ops... criei o Surf Guitar”

By caio
July 4, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/ops-criei-o-surf-guitar/>



Descubro hoje que o Surf Guitar surgiu de um número musical num programa de TV americano.

Neil LeVang entrou pra história como inventor do Surf Guitar sem querer. Numa apresentação para o programa *The Lawrence Welk Show*, em 1961, LeVang executou um arranjo instrumental da música “Ghost Riders in the Sky” no qual sua guitarra fazia a melodia principal. A tonalidade usada tinha um reverb bem forte que destacava a melodia do resto do arranjo. Essa tonalidade e a forma como LeVang executou a melodia principal são as bases do que viria a ser conhecido como Surf Guitar.

Abaixo, a performance de 1961:

Neil LeVang's Ghost Riders In The Sky (1961) (Full HD)

<https://youtube.com/watch?v=F9roB6vIFBw>



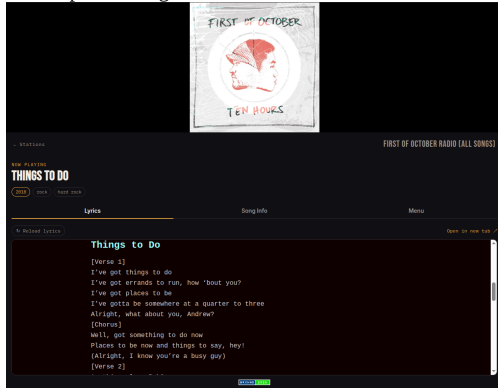
Links

- The \$100 Performance That Changed Rock – YouTube
<https://www.youtube.com/shorts/ipClryEImSI>
- Neil LeVang's Ghost Riders In The Sky (1961) (Full HD) – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=F9roB6vIFBw>

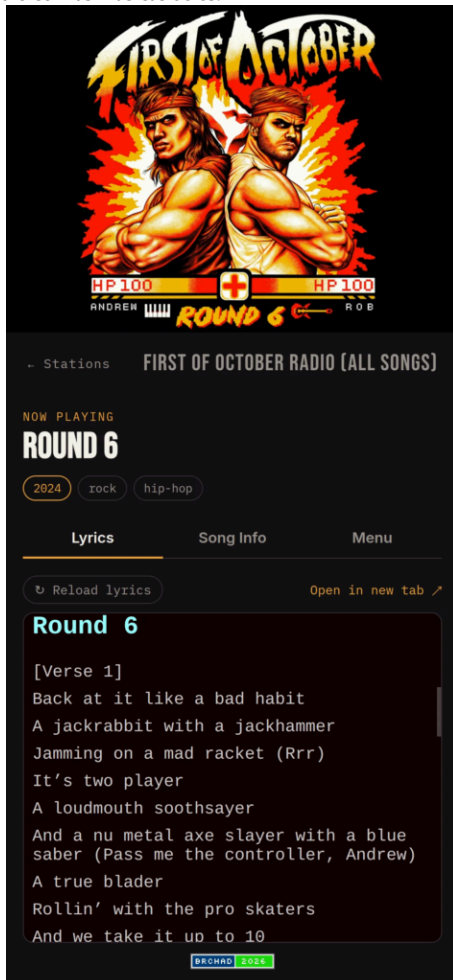
First of October Radio

By caio
July 5, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/first-of-october-radio/>



Como é tradição, todos os anos eu mexo no fansite que fiz para o First of October. Este ano eu quero criar uma sync radio com as músicas deles.



Sync radio é um termo que estou usando para descrever esse tipo de “rádio”, ou transmissão pseudo-sincronizada. Quando o usuário inicia a “estação de rádio” um algoritmo calcula qual a música atual e qual o tempo de execução da música atual, então o player carrega a música correta no momento certo.

Entre músicas eu tinha colocado umas vinhetas, mas ficou muito irritante. Removi os sons e entre músicas, agora, aparece uma tela preta escrito “First of October Radio” com as cores do site.

Abaixo do player de vídeo, há uma informações da música atual e abaixo dessa seção há uma 3 abas: **Lyrics**, que carrega as letras da música atual. Essas letras são um

<iframe> com páginas que eu criei ano passado; **Song Info**, que traz a ficha técnica da música; e **Menu**, que mostra um textinho explicando o que é um sync radio e umas opções de navegação.

Pensei em desenvolver o FOO radio em segredo e lançar no dia 1º de Outubro no Reddit não-oficial da banda. Mas acho que não ganho nada fazendo isso. Já publiquei no subreddit e estou aguardando feedbacks.

First of October Radio já está no ar, em versão beta e pode ser acessado pelo link <https://foo.brchad.com/radio/>

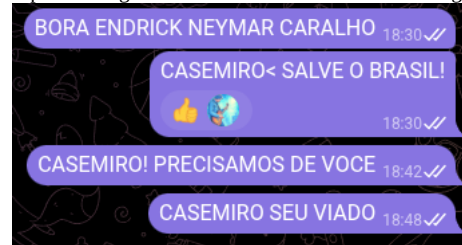
Tech

Desenvolvo o site com bastante assistência do Claude. Os dados das músicas foram extraídos manualmente por mim ao longo dos anos. Não uso frameworks de JavaScript, o site é todo HTML + CSS + JS padrões. Os vídeos são reproduzidos com o player embedado oficial do Youtube.

Brasil 1×2 Haaland (Noruega)

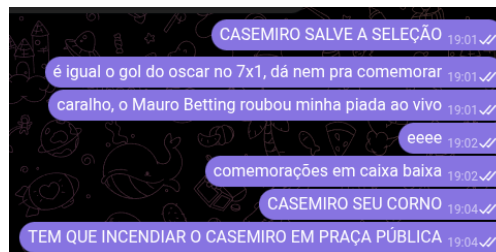
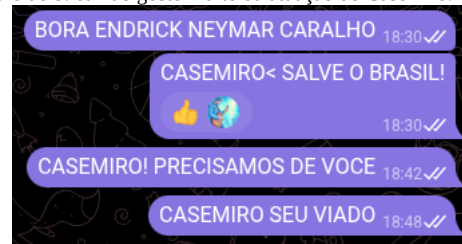
By caio
July 6, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/brasil-1x2-haaland-noruega/>



Assisti em casa o jogo de Brasil x Noruega pela Copa do Mundo.

Assisti sozinho o jogo e fiz alguns comentários num grupo de amigos. É possível ter uma idéia de como estava o jogo pelas minhas mensagens. Cabe, talvez, um prefácio: eu não gosto muito da atuação do Casemiro.



Perdemos muitas chances de gol, desperdiçamos um penalty. O Haaland encostou menos de 30 vezes na bola durante o jogo todo e fez 2 gols. Futebol.

Gostei bastante da atuação do Neymar no jogo. Entrou no segundo tempo, participou de algumas jogadas perigosas, e botou pressão em cima da Noruega o tempo todo, até tomou um amarelo. Depois que o jogo estava perdido (2 a 0) ele continuou indo pra cima. Começou uma briga, que foi apartada. Ele deu ânimo pro time, o que a seleção mais precisava naquele momento. Galvão já tinha desistido da copa quando o Haaland fez o segundo gol. O Neymar, não.

Brasil consegue um segundo pênalty em cima logo do Casemiro, comemorei sem muita empolgação. Além do Galvão, eu também achei que o jogo estava perdido – *achei que o jogo estava perdido até o Neymar cobrar o pênalty.*

Antes de cobrar o penalty, Neymar falou um monte pro goleiro Norueguês. Antes e depois de cobrar, na verdade. Depois de cobrar o pênalty e fazer o único gol do Brasil no jogo, o jogador abobrinha na cara do goleiro, com o juiz em cima do nosso artilheiro prontinho pra puxar um cartão e expulsá-lo do jogo. Neymar se afasta do goleiro e volta pro jogo. Aquilo tudo era calculado, ele queria intimidar o goleiro dos caras, e acho que funcionou. Imagina que vergonha tomar um gol e ver sua seleção indo pra prorrogação? Qualquer bola chutada no gol faria o goleiro pensar, nem que por um instante, nessa possibilidade. E caso fôssemos para os pênalties? Coitado do goleiro deles. 30 minutos de tormento mais uma pinçada de culpa e vergonha a cada chute ao gol. Assim é fácil errar. O goleiro era o elo fraco, e Neymar tentou enfraquecê-lo.

Neymar sabia que se fôssemos para a prorrogação o preparo físico da seleção brasileira seria um diferencial. Haaland corre muito, mas é um troglodita e os 30 minutos de prorrogação talvez fossem demais para o gigante artilheiro. A Noruega é mais do que Haaland, mas não é muito mais. Tínhamos chances.

Depois do gol do Neymar, tivemos mais 2 oportunidades de chegar no gol adversário. Ambas desperdiçadas. O último lance do jogo foi um cruzamento grosseiro de Casemiro que mandou a bola pra puta que pariu. Um passe pra ninguém que de tão ruim fez o juiz encerrar o jogo. Fomos eliminados.

Parabéns à seleção norueguesa, errou menos que a nossa seleção e mereceu a vitória. Agora nos resta acompanhar a Copa de longe.



Tá liberado xingar

By caio
July 7, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/ta-liberado-xingar/>

Percebo como eu xingo assistindo jogos da seleção. Normalmente eu não xingo tanto assim.

Mas acho que tá liberado xingar em jogo de futebol, faz parte da diversão.

Problemas bons

By caio
July 8, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/problemas-bons/>

Acabo de resolver um problema ótimo: Adicionei todos os projetos que criei desde maio no meu site de projetos e que estavam por adicionar.

Claude me deu um boost de produtividade. Estou criando como nunca, embora ainda me sinta ansioso e pareça que crio pouco. Eis uma lista dos projetos que criei de Maio pra cá e não estavam no BRCHAD:

- **Dicionário de Cruzadinhas** See <https://cruzadinha.com.br/dicionario/termo/cruzadinhas/>.
- **Snowflake Writer** See <https://brchad.com/sites/snowflake-writer/>.
- **Junho em VN's** See <https://vn-blog.brchad.com/>.
- **MusicViz** See <https://brchad.com/sites/musicviz/>.
- **First of October Sync Radio** See <https://foo.brchad.com/radio/>.
- **First of October Song Database** See <https://docs.google.com/spreadsheets/d/18hiSjQcmKKuEhGwI1NysaVDhvRjM/edit?gid=71657624#gid=71657624>.
- **Enciclopédia Animal** See <https://brchad.com/sites/enciclopedia-animal/>.

Além desses que tinham ficado pra depois, eu criei em Maio "O Rei" e "CZBM blog". Desde o começo deste ano eu já criei 17 projetos... 17... todos para uso pessoal. Que doideira. Eu deveria fazer um post no LinkedIn falando disso.

Os sites estão comentados sem muitos detalhes no BRCHAD. See <https://brchad.com/>.

- Junho em VN's - estudos sobre Visual Novels

- [First of October Song Database](#) [post] [link]
- [First of October Sync Radio](#) [post] [link]
- [Enciclopédia Animal](#) - site de animais voltado à crianças
- [MusicViz](#) - Visualização de arquivos de áudio [post] [link]
- [Snowflake Writer](#) [post] [link]
- [Dicionário de Cruzadinhas](#) [post] [link]

Recomendo: Kero Blaster

By caio
July 9, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/recomendo-kero-blaster/>



Kero Blaster é um jogo de ação/plataforma/shooter criado por Daisuke "Pixel" Amaya See https://cavestory.fandom.com/wiki/Daisuke_Amaya. e lançado sob o nome de Studio Pixel em 2014.

Recomendo: Kero Blaster

Kero Blaster - マイブラスター (It's my blaster!)

https://youtube.com/watch?v=AJMw_vKQqWl



O jogador controla *Frog*, um dos sócios de Cat & Frog Co., uma empresa de... não sei direito o que eles fazem. Inicialmente achei que fosse uma empresa de controle de pragas, mas não fica muito claro seu ramo de atividade. A firma envia Frog para localidades que sofreram algum tipo de infestação – que o jogo não explica em detalhes do que se trata – e cabe a Frog eliminar os problemas locais. Com o avançar da história descobre-se que a dita infestação se espalhou por toda a cidade e também tomou conta da sede da Cat & Frog Co. Cabe ao jogador se livrar dessa infestação antes que seja tarde demais.



O jogo é muito charmoso e desafiador. Na verdade podemos considerar Kero Blaster uma franquia de jogos. Há 4 jogos/expansões:

- Kero Blaster, o jogo original
- Pink Hour, tech demo promocional
- Zangyou Mode, DLC
- Pink Heaven, tech demo promocional da DLC

Os tech demos são gratuitos e mostram as principais mecânicas do jogo principal mas o jogador controla Pink Guy, não Kero.

Pink Guy é um funcionário da Cat & Frog Co. Sempre otimista e energético, a exposição do jogo é entregue em boa parte por ele. Outro personagem que contribui para a exposição é Sasuke, um gato preto de jaleco que só quer fazer o trabalho de maneira diligente e ir pra casa. Pink Guy também quer encerrar o expediente, e tem muita mas muita aversão de hora-extra – tema central da DLC.



Na DLC, uma máquina geradora de trabalho coloca o retiro de funcionários da Cat & Frog Co. em risco, bem como a cidade toda. Mais uma vez, cabe a Frog salvar a todos e impedir que essa máquina geradora de trabalho destrua a cidade, ou pior: faça-os trabalhar até mais tarde (hora-extra).

Por que gosto tanto de Kero Blaster?

Tenho a impressão que **tudo neste jogo me agrada** – até as fases debaixo d'água são divertidas. Gosto da música, da direção artística, do character design, dos desafios, da movimentação do avatar do jogador, da curva de dificuldade, da história – breve e divertida. Mas se for pra escolher a característica que mais me agrada seria a armas que o jogador tem a sua disposição no jogo. Cada arma tem padrões de disparos e situações que favorecem ou atrapalham seu uso. Além disso, o sistema de level up ao mesmo tempo em que auxilia jogadores menos habilidosos permite upgrades estratégicos e altera o funcionamento da mecânica mais básica do jogo de

tempos em tempos. Há também uma arma secreta – Kuro Blaster, que é completamente opcional.

Músicas

A música do jogo é excepcionalmente boa e contribui muitíssimo para a ambientação e imersão. O álbum com todas as músicas do jogo está disponível na Steam com o nome **Kero Rhythm** – links da Steam e da OST no youtube no fim da postagem. Também deixo um link para uma releitura da OST feita por fãs. Minhas faixas favoritas são:

- **Train Station** See https://youtu.be/bFKopKW8EIE?list=PL_6LToJSSAAAMtjUKYA0GXmliVzntKrK. – fase da estação de trem
- **Time Table** See https://youtu.be/aBQyVEzR4qs?list=PL_6LToJSSAAAMtjUKYA0GXmliVzntKrK. – fase dos esgotos/ subterrânea
- **Freeze Draft** See https://youtu.be/Iwkyq5ZEo_U?list=PL_6LToJSSAAAMtjUKYA0GXmliVzntKrK. – fase da neve
- **It's my Blaster** See https://youtu.be/AJMw_vKQqWl?list=PL_6LToJSSAAAMtjUKYA0GXmliVzntKrK. – Level 1
- **Hard Cording** See https://youtu.be/-QLlm2fwOmk?list=PL_6LToJSSAAAMtjUKYA0GXmliVzntKrK. – boss fight



Ordem dos jogos

A ordem recomendada para jogar os jogos é:

- Pink Hour
- Kero Blaster
- Pink Heaven
- Kero Blaster Zangyou Mode

No fim do post deixo links para baixar os jogos gratuitos e deixo também um link pra comprar Kero Blaster na Steam.



Links

Pink Hour no Steam

https://store.steampowered.com/app/409670/Pink_Hour/

Kero Blaster na Steam

https://store.steampowered.com/app/292500/Kero_Blaster

Pink Heaven no Steam

https://store.steampowered.com/app/409690/Pink_Heaven

Kero Rhythm no Steam

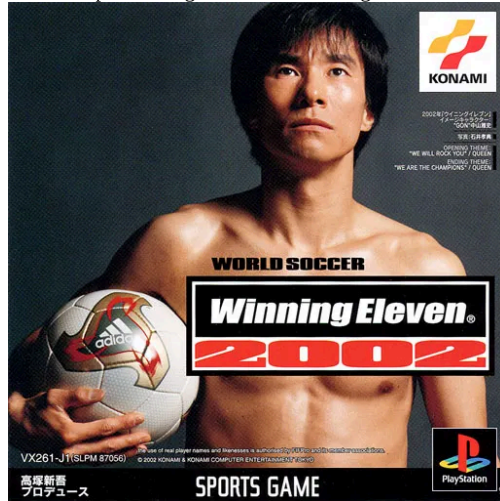
https://store.steampowered.com/app/407070/Kero_Rhythm

Kero Blaster – 時刻表(Time Table) – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=aBQyVEzR4qs>
 Kero Blaster – トレイン駅(Train Station) – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=bFKopKW8EIE>
 Kero Blaster – マイブラスター(It's my blaster!) – YouTube
https://www.youtube.com/watch?v=AJMw_vKQqWl
 Kero Blaster – Enhanced Edition – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=ZheEjhgxepe>
 KERO BLASTER | Game | PLAYISM Official Website
<https://playism.com/en/game/keroblaster/>
 Kero Blaster review | Eurogamer.net
<https://www.eurogamer.net/keroblaster-review>
 Kero Blaster – Cave Story (Doukutsu Monogatari), A Tribute Site
<https://www.cavestory.one/pixels-works/keroblaster.php>
 Kero Blaster Wiki | Fandom
https://keroblaster.fandom.com/wiki/Kero_Blaster_Wiki

Winning Eleven

By caio
 July 10, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/winning-eleven/>



Deu vontade de jogar um game de futebol, mas qual escolher?

Eu cogitei baixar um jogo mais moderno de Futebol. Entretanto os jogos mais recentes são plataformas de microtransações – o que tira todo meu interesse neles. Eu também não estava a fim de estudar e compreender as minúcias dos 20 ou 30 jogos lançados na última década. Eu só queria jogar um futebol...

Decidi jogar um jogo de quando eu era bem mais novo: Winning Eleven, do PS1.

Achei que seria simples:

1. vou no coolrom.com
2. acho a rom do Winning Eleven
3. baixo a rom
4. abro o Retro Arch
5. Importo a rom pro Retro Arch
6. Executo a rom
7. Jogo

Achei que seria fácil, mas o Winning Eleven é em japonês. Baixei o jogo em japonês, até consegui jogar, mas meu gameplay é muito limitado sem saber japonês. Baixei o ISS Pro Evolution – mesmo jogo, com mudanças regionais e em outros idiomas. Joguei algumas partidas, mas sinto o gameplay meio frustrante.

ISS Pro Evolution: PS1 Gameplay - France vs. Brazil

https://youtube.com/watch?v=Tm_udojL9mw



Partida de ISS Pro Evolution do canal de Adriani Ferrari

Talvez sejam problemas de emulação, mas encontrei situações chatinhas:

- A linha de lateral não marca o fim do campo de fato. É possível andar com a bola numa região que aparenta estar fora de jogo.
- Não controlo meus jogadores durante cobranças de falta e reposições de bola
- Lançamentos são feitos para jogadores selecionados automaticamente
- Não tenho muito controle sobre a direção da bola no gol
- Jogadores correm na direção da bola, e não consigo fazê-los cobrir a bola, de modo que numa corrida que um jogador mais lento meu começa na frente, ele sempre perderá para o jogador adversário mais rápido pois ambos correm na mesma direção.
- Queria abrir a barreira, mas não consigo.
- Penalties são um mistério

Não me entenda mal, jogar ISS Pro Evolution matou a minha vontade de jogar jogos de futebol – joguei umas 10 partidas- mas agora eu quero algo mais fluido, que me permita mais controle sobre os jogadores e sobre meus lançamentos. Baixei Pro Evolution Soccer 2011 para PS2 e estou com Fifa Street 2 na fila. Amanhã conto como foi. Bons jogos.

Criação e inércia

By caio
 July 11, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/criacao-e-inercia/>



Neste blog eu falo bem pouco sobre minha vida pessoal. Tento manter o foco em temas e eventos que me interessam no momento. Em parte porque eu noto uma evolução ou movimento nos assuntos que me cativam – estão sempre mudando – e este blog é uma forma de registrar esses interesses e essas mudanças. Em parte porque sou introvertido e muito tímido. Em parte porque acho minha vida pessoal desinteressante.

Algo da minha vida pessoal que acho interessante é a tristeza que sinto após concluir um projeto. Do ponto de vista pessimista é como se o *Universo** estivesse me punindo por ousar criar algo em vez de simplesmente deixar o tempo me dissolver. Se meu principal problema sempre foram meus esforços dispersos, por que eu ficaria tão triste após concentrar esforços por um período de tempo determinado e – pra variar – concluir um processo criativo, de estudos, ou trabalho?

Terei de usar linguagem poética para expressar como vejo as coisas. Espero não ser muito deprimente ou pessimista. É como se eu andasse num lodaçal com lama até a altura do peito. Meus cotovelos fora da água, tentando não adicionar mais massa a ser movida sob a superfície. É difícil me mover, e há uma correnteza me puxando para algum lugar que não quero ir – mesmo sem saber o que tem por lá. Cada projeto criativo é um esforço de caminhar, todos os dias, numa direção. Mesmo que não seja a direção correta – eu nunca descobri a direção correta – estou contra a correnteza que me leva pra um lugar ruim, então a direção não importa tanto quanto me mover. Um andar intencional sem direção, rumo ao desconhecido, para fugir de uma correnteza que te arrasta para um lugar desconhecido – mas terrível. Ou melhor dizendo: *um andar com direção temporária e efêmera em vez da certeza da correnteza – que me arrasta para o desconhecido.*

Isso cansa. Também explica a tristeza pós-projeto. Talvez os projetos de um mês sejam formas de vencer a inércia natural que minha personalidade me impõe além de tornar minha vida pessoal mais interessante ao aplicar os conhecimentos que adquiro em algo maior do que apenas coçar uma curiosidade passageira. Também é uma forma de me conectar com pessoas.

* em vez de *Universo* eu ia usar *Deus*, mas Deus não me puniria por criar. *Universo* é um termo metafísico e espiritualmente ateu que no fundo significa *Deus*. Combina mais com o pessimismo e a tristeza pós-projeto.

9 da madrugada

By caio
 July 12, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/9-da-madrugada/>



Pela primeira vez em 11 dias, acordo às 9.

Tem sido um período difícil desde que encerrei o Junho e m V N s S e e <https://vn-blog.brchad.com/2026/06/30/junho-em-vns-em-retrospecto/>. A tristeza pós-projeto se manifestou na forma de tristeza emocional, cansaço físico e bagunçou meu sono. O sono foi atrapalhado pela perda de sono e posteriormente com excesso de sono. Uma merda.

Dia 10 eu fui dormir às 8:20 da manhã e acordei às 16:15, mas o sono foi muitíssimo ruim. Dia 11 fui dormir às 2:10 e acordei às 9:10 – renovado. Espero voltar a acordar em horários normais e produtivos.

Não gosto de registrar sobre saúde e assuntos muito pessoais, mas acho que vale registrar esse momento pois é a primeira vez que observo a tristeza pós-projeto de maneira mais intencional. Estou prestando atenção e é curioso notar que me levou 11 dias pra voltar a acordar de manhã, não à tarde ou a noite – o que é sempre uma merda.

Falei muito palavrão nesse post, e acho que isso também é reflexo da tristeza pós-projeto. Não estou justificando o uso de palavrões, apenas tento entender essa mudança de estilo recente. Talvez a Copa do mundo tenha alguma culpa nisso também. De qualquer forma, vou me esforçar pra não xingar nos próximos posts.

Pro Evolution Soccer 2013

By caio
July 13, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/pro-evolution-soccer-2013/>



Agora sim! Um jogo de futebol mais moderno e menos engessado e com gameplay mais fluído. Então o problema sou eu!

PES 2013 (PC) - Gameplay

<https://youtube.com/watch?v=URI5bbi-N8c>



Baixei no archive.org uma versão para PC do PES 2013 (Pro Evolution Soccer 2013) e consegui rodar no linux sem maiores problemas, tive que configurar os controles mas não precisei de software adicional nem nada do tipo. O jogo roda perfeitamente bem, sem artefatos, sem glitches. Então por que eu não consigo vencer?

Joguei 6 partidas contra CPU no normal e empatei 4, os empates foram eu jogando com a Seleção Brasileira (de 2013) contra Brasil Clássico (time inspirado em craques da história). O brasil clássico é um pouco melhor que a Seleção Brasileira, mas é pouca coisa. Os jogos que eu perdi foram contra o Irã... Então acho que o time influencia pouco nos resultados contra CPU.

Todos os problemas que apontei no meu post sobre ISS Pro Evolution (Winning Eleven) See page .foram corrigidos no PES 2013:

- A linha de lateral não marca o fim do campo de fato. É possível andar com a bola numa região que aparenta estar fora de jogo. – *corrigido*
- Não controlo meus jogadores durante cobranças de falta e reposições de bola – *corrigido*

- Lançamentos são feitos para jogadores selecionados automaticamente – *corrigido*
- Não tenho muito controle sobre a direção da bola no gol – *corrigido*
- Jogadores correm na direção da bola, e não consigo fazê-los cobrir a bola, de modo que numa corrida que um jogador mais lento meu começa na frente, ele sempre perderá para o jogador adversário mais rápido pois ambos correm na mesma direção. – *corrigido*
- Queria abrir a barreira, mas não consigo. – *corrigido*
- Penalties são um mistério – *corrigido*

É um jogo muito mais gostoso de se jogar, parece que as coisas acontecem do jeito que tem que acontecer. Até mudar a estratégia durante o jogo é mais intuitivo. Não tenho me aprofundado nas estratégias, mas é possível apertar a defesa ou jogar por posição pressionando ou não o quadrado durante o ataque do adversário. Também é mais intuitivo sair com o goleiro: basta apertar triângulo quando o adversário está com a bola e próximo da grande área. A câmera, que eu não reclamei no outro post, mas que me incomodava um pouco, também é melhor. Parece que o problema está entre o controle e a cadeira, esse é mais difícil de resolver.

UPDATE: Foi só reclamar que eu ganhei 2 seguidas contra Brasil Classic. O jogo ainda não ficou chato, está desafiador. Não foram goleadas, uma partida foi 2×1 a outra 2×0.

Por que PES 2013?

Pesquisando sobre jogos de futebol para o Linux, encontrei mais de um site comparando a compatibilidade dos jogos Fifa (agora FC) e os PES (agora eFootball). Parece que os Fifas desde 2017 exigem alguma forma de login num serviço da EA, isso não me agrada nem um pouco e a compatibilidade parece não ser das melhores. PES, por outro lado, foi recomendado algumas vezes como alternativa compatível.

Se você quiser jogar um PES 2013, vc encontra uma iso e um crack pra rodar sem CD no archive.org See <https://archive.org/details/pro-evolution-soccer-2013-reloaded..> Vc precisa de uma chave de produto para poder jogar o jogo, essa chave está nos comentários desse link que eu coloquei logo acima.

Spider-Noir: Meh

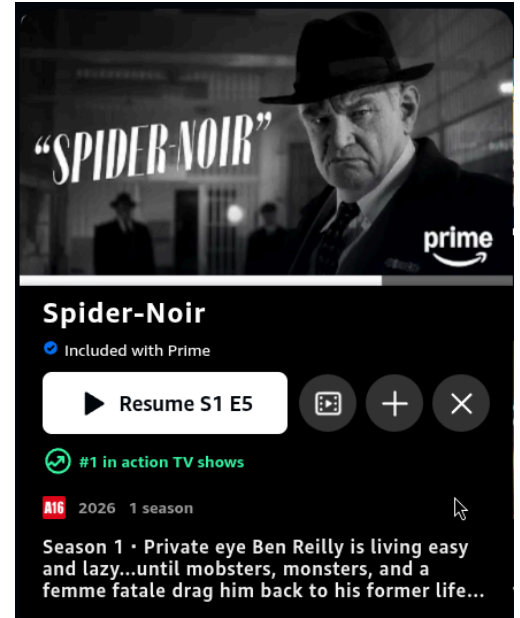
By caio
July 14, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/spider-noir-meh/>



tl;dr: Ambientação ruim, *femme fatale* feia e Nicolas Cage mal dirigido.

Confesso que antes da série eu não fazia idéia de que havia uma versão do homem-aranha ambientada nos anos 1930. Também não fazia idéia de que eu queria ver um homem-aranha interpretado pelo Nicolas Cage. Infelizmente a série deixa muito a desejar e eu parei de assistir no meio do episódio 5.



Screenshot do Prime com o momento exato no qual desisti de assistir Spider-Noir.

Ben Reilly é um detetive particular alcólatra e depressivo que no passado foi O Aranha. O assassinato de sua namorada, no dia em que Reilly a pediria em casamento, faz com que ele abandone a vida de Super-herói. Desde então seus dias são divididos entre resolver casos sem importância na sua pequena agência em Nova York e beber até cair. O surgimento de super-vilões força Reilly a tomar a decisão de trazer de volta O Aranha e proteger a cidade.

Abertura

Meus problema com a série começam na abertura. Uma voz arranhada atrapalha o que seria uma excelente abertura. Se fosse uma canção instrumental a abertura seria perfeita.

Spider-Noir | Opening Sequence (Nicolas Cage, Brendan Gleeson) ft. 🎵 “Saving Grace” by KIRBY

<https://youtube.com/watch?v=h7-WVVTCRA8>



Alguém dá uma pastilha de garganta pra essa mulher!

Femme Fatale Feia

Uma das personagens centrais da história é Cat Hardy, uma cantora que tem uma relação complicada com o homem mais poderoso e perigoso de Nova York, Silvermane, o chefe do crime organizado. Na história Cat se envolve emocionalmente com um dos capangas de Silvermane, Flint Marko, que por sua vez quer abandonar a vida de criminoso e casar com Hardy. Desencontros e conflitos acabam afastando os dois. Car acaba se relacionando com o Aranha e – por consequência – Ben Reilly.

Problema: Cat Hardy não é tão bonita assim.



Li Jun Li interpretando Cat Hardy em imagem promocional da série Spider-Noir.

Talvez chamar Cat Hardy de feia seja um exagero. A atriz que interpreta Hardy, Li Jun Li, não é feia – pelo contrário, ela é bonita. Mas não exala a energia sexual e de perigo eminente de uma femme fatale. Quando o protagonista interage com uma femme fatale ele deve temer pela vida dele. Falar com ela, e às vezes até olhar pra ela, coloca-o em perigo. Mas ela é tão bonita, tão sedutora que ignorando seu melhor julgamento – ou sendo forçado por circunstâncias externas – o protagonista se envolve com ela. Não vejo isso na Cat Hardy do seriado.

Ambientação capenga

Apesar dos cenários, das roupas e dos carros de época, a ambientação deixa a desejar. Certo atrito entre os diversos grupos étnicos marcavam profundamente a vida em Nova York. Não vejo isso na série e pior, os grupos étnicos nem existem. Uma cidade multicultural em plena década de 1930 não faz o menor sentido e atrapalhava a imersão.

Atuações forçadas

Talvez o pior aspecto da série sejam as atuações forçadas. Entendo que seja uma caricatura de uma outra época e que é uma história baseada em uma minissérie de quadrinhos... Mesmo levando isso em consideração, ainda acho as atuações exageradas e cansativas.

De todas as atuações, a mais exagerada e fora de controle é a do Nicolas Cage.

Nicolas Cage

Dentre os atores em atividade, Nicolas Cage é um dos meus favoritos. Mas o Nicolas Cage não é uma pessoa fácil de lidar, e o estilo de atuação dele não é dos mais naturais, ele é muito expressivo. Infelizmente a direção não soube domar a expressividade de Nicolas Cage, ao longo dos episódios ele vai ficando cada vez mais esquisito ao ponto de não ser nem engraçado, nem impactante – só fica chato.

Aliás, o melhor filme dessa década – até o momento – é Pig (2021), estrelando Nicolas Cage.

Pig (2021) Trailer Legendado | Nicolas Cage em Baby - O Porquinho Raptado
https://youtube.com/watch?v=B80_tXwlCIIs



Trailer de Pig (2021), estrelando Nicolas Cage.

P/B e True Hue

A série possui duas versões de todos os episódios: Uma em preto e branco, estilo noir; outra em True Hue, colorida com cores vividas. A versão com cores vividas é mais interessante, a versão Noir não faz bom uso de sombras e por vezes parece que remover cores torna a cena mais pobre – não sei se isso é demérito da fotografia P/B ou se é mérito da fotografia True Hue.

Comecei assistindo em P/B, porque o seriado tem Noir no nome, imaginei que a fotografia P/B tivesse prioridade e fosse a “forma correta” de ver a série. Mas no episódio 2 eu decidi ver as diferenças de fotografia, por curiosidade. O player do Prime deixa a gente alternar entre P/B e True Hue sem precisar reiniciar o vídeo. Que diferença! Testei em algumas cenas e não encontrei cena na qual o P/B fosse mais interessante que True Hue.

Se for assistir, assista em True Hue.

Série Spider-Noir : Noir et Blanc VS Couleurs (Comparatif)

<https://youtube.com/watch?v=yV4v-6a9Alc>



Comparação das fotografias P/B e True Hue do trailer de Spider Noir (2026).

Conclusão

Não recomendo Spider-Noir. Poderia ser uma boa série, mas não me agradou. para fins de registro, eu parei de assistir a série no quinto episódio quando Reilly volta à seu escritório e encontra sua secretária e seu amigo jornalista que tem informações relevantes naquele momento e que Reilly precisa. Reilly explica para ambos o que precisa descobrir e seus supostos amigos o tratam feito lixo e zombam de suas capacidades de investigador. Não é uma cena de 1930, é uma cena de um filme do James Gunn onde as personagens são sarcásticas umas com as outras de graça. A cena não desceu legal e eu já cogitava abandonar a série, foi a desculpa que eu precisava.

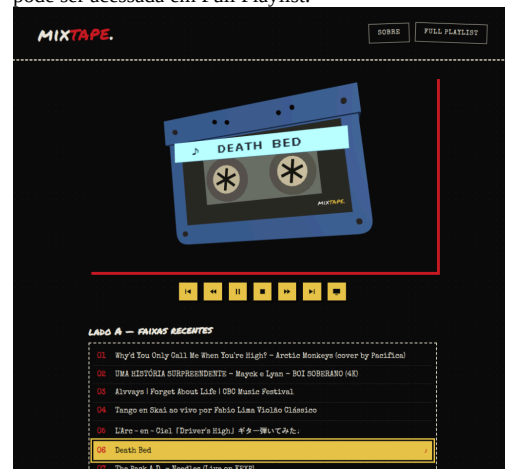
Mixtape

By caio
 July 15, 2026
 daily-blog
<https://caiomga.com/2026/mixtape/>



Criei um site com playlist de vídeos do Youtube, o mixtapeSee <https://brchad.com/sites/mixtape/>. Recentemente tenho me interessado por criar sites de playlists. Mixtape é uma investigação sobre criação de sites de playlists com vídeos do Youtube. Esse site em específico tem uma playlist na home com 7 músicas, essa

playlist muda com frequência conforme eu adiciono novas músicas numa planilha do google. Sempre as 7 mais recentes aparecem na home, a playlist completa pode ser acessada em Full Playlist.



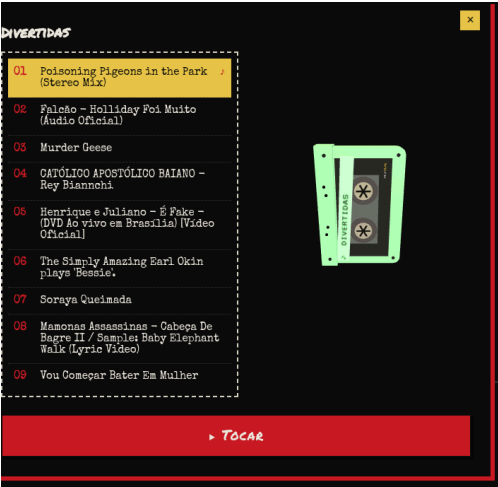
Gosto das interações do site e gosto muito da fita cassete. Gosto da ideia de ter fitas no site. Talvez eu devesse adicionar mixtapes a cada 7 músicas. Criar uma biblioteca de mixtapes ...hum... acho que ainda vou mexer um pouco nesse site antes de dá-lo por terminado. Você pode acessar a versão beta de mixtapeSee <https://brchad.com/sites/mixtape/>. hoje mesmo.

Mixtape update

By caio
 July 16, 2026
 daily-blog
<https://caiomga.com/2026/mixtape-update/>

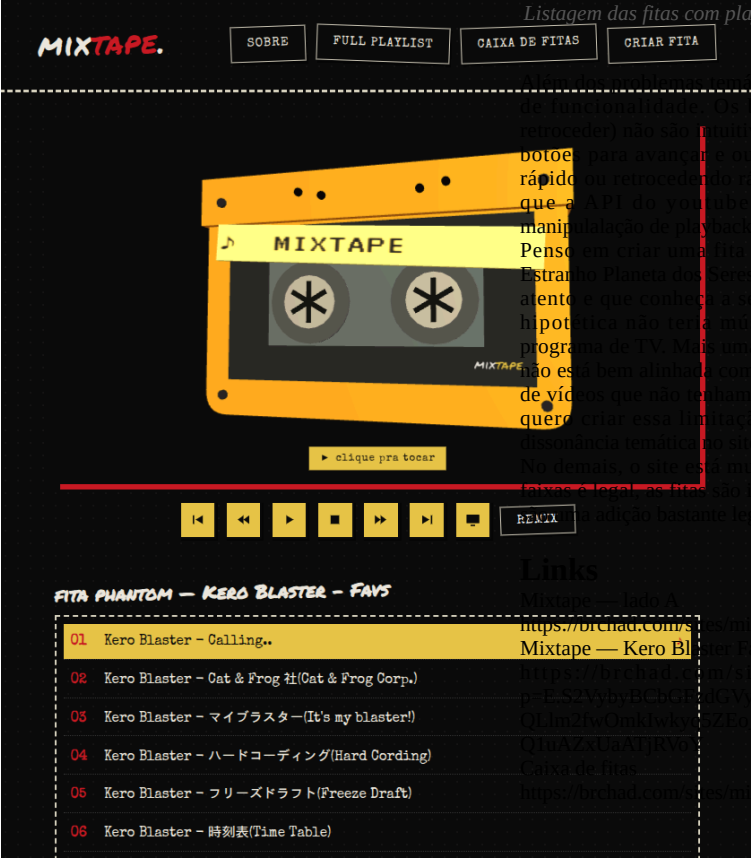


Comentei no último postSee page . sobre meu site mais recente, o MixtapeSee <https://caiomga.com/tag/mixtape/>. Nele eu exploro a criação e compartilhamento de playlists locais de vídeos do YouTube. Essas playlists não ficam salvas no youtube, e isso dá alguma liberdade e privacidade a quem cria as playlists, mas nem todos os vídeos podem ser embedados fora do Youtube.



Exemplo de fita com playlist fechada

Adicionei múltiplas Fitas ao site de modo que além da playlist principal com 7 músicas que mudam diariamente, o site tem fitas com playlists fechadas e fitas temporárias, ou Phantom, que não estão salvas em lugar algum e são compartilhadas por meio de links. Qualquer visitante consegue editar qualquer fita do site e criar fitas phantom.

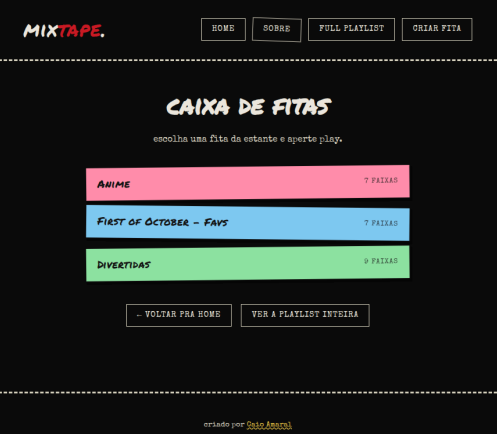


Fita Phantom com 10 músicas do jogo Kero Blaster. Ela pode ser acessada neste linkSee https://brchad.com/sites/mixtape/index.html?p=E.S2VybyBCbGGFzdgVYIC0gRmF2cw.D41MgbwqYmkCJLzN3bfgBIAJm_w_VKQQwI-QLlm2fwOmkIwkyq5ZEo_UaBQyVEzR4qsbFKopKW8EIEBlhzdFCF4ss9bV6dT-Q1uAZsUaATjRVoY..

Insights

O tema de fita cassete é um tanto limitado e eu não o explorei ao máximo. Por exemplo, não tenho lado B nas fitas. Talvez “CDs” fosse um tema mais alinhado com as funcionalidades do site. As fitas cassete do mundo real tem um limite de tempo de áudio para cada um dos lados, não sei como trazer esta limitação para o site sem parecer algo artificial. As fitas Phantom tem um limite de 20

vídeos porque a forma como o site recebe os ids dos vídeos é por meio de uma string concatenando todos os ids. Mais de 20 vídeos torna a string grande demais. Eu poderia criar um sistema de encurtamento de URLs, ou um sistema mais robusto de criação de fitas Phantom, mas isso criaria registros das fitas Phantom, o que eu não quero. As fitas Phantom são fitas fantasmas que só as pessoas com o link conseguem ouvir. Só quem recebeu a fita consegue escutá-la, nem o dono do site ou o time de dev – eu, e eu de novo – sabem que elas existem.



Listagem das fitas com playlists fechadas cadastradas no site.

Muitas vezes, quando tenho alguns problemas de funcionalidade, como botões FF e RW (avancar e retroceder) não são novos. O usuário quer segurar os botões para avançar e ouvir o som de fita avançando rápido ou retrocedendo rápido. O site não o faz e acho que a API do youtube não permite esse tipo de manipulação de playhead. Pensei em criar uma fita com todos os vídeos de “No Estranho Planeta dos Seres Audio Visuais”. O leitor mais atento é que conhecia a série já percebeu que essa fita hipotética não tem músicas, mas episódios de um programa de TV. Mas uma vez a temática de fita cassete não está bem alinhada com o site. Nada impede a criação de vídeos que não tenham a ver com música. Não sei se quero criar essa limitação, mas entendo que há uma dissonância temática no site. No demais, o site está muito do gostosinho. A troca de fitas e playlists não são interessantes, as fitas anônimas são a adição bastante legal ao site.

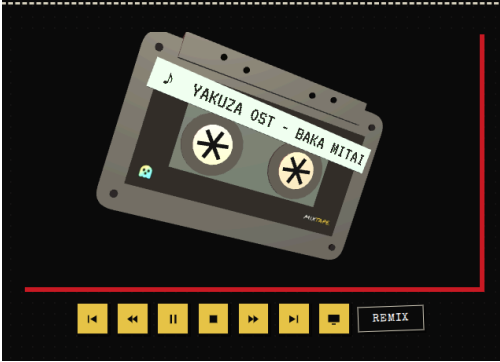
Links

Mixtape — Lado A
<https://brchad.com/sites/mixtape/index.html>
Mixtape — Kero Blaster Fays
https://brchad.com/sites/mixtape/index.html?p=E.S2VybyBCbGGFzdgVYIC0gRmF2cw.D41MgbwqYmkCJLzN3bfgBIAJm_w_VKQQwI-QLlm2fwOmkIwkyq5ZEo_UaBQyVEzR4qsbFKopKW8EIEBlhzdFCF4ss9bV6dT-Q1uAZsUaATjRVoY..
Caixa de fitas
<https://brchad.com/sites/mixtape/tapes.html>

Mixtape – update 2

By caio
July 17, 2026
daily-blog

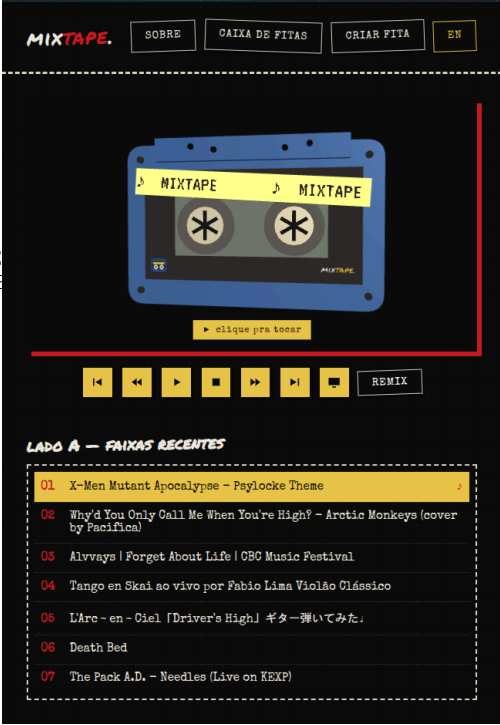
<https://caiomga.com/2026/mixtape-update-final/>



Mexi bastante no site de playlists locais, o mixtapeSee <https://brchad.com/sites/mixtape/> :

- Update no design da fita cassette
- Adicionei um sticker de fantasma para as fitas Phantom
- Criei um favicon pro site
- Adicionei um sticker do favicon nas fitas não-Phantom
- Agora avançar e retroceder no vídeo atual acontecem ao pressionar e segurar os botões correspondentes
- Site em dois idiomas
- Correções pontuais nos layouts das páginas
- Adicionei 1 fita nova (No Estranho Planeta dos Seres Audio Visuais)
- Compartilhamento de fitas
- Display de tempo de execução
- Controle de volume
- Tratamento de erros de reprodução
- Update home (fita muda de cor todos os dias)

Estou satisfeito com o resultado. Coloquei mais de 100 músicas na fila de modo que a cada dia uma musica nova deve entrar (e uma sair) na playlist da home. A minha preocupaçãoSee page . com o avançar e retroceder se mostrou equivocada. Consegui criar o efeito esperado.



Mixtape, versão mais recente e atualizada.

Não acho que eu mexeria mais no site a não ser na sessão Sobre – que foi gerada por iA. Eu gostaria de facilitar ainda mais a criação de fitas e o compartilhamento delas. Talvez criar uma estante local e exportável de fitas. Assim o usuário pode ter sua coleção de fitas locais e compartilhar com quem ele quiser, além de criar um backup delas. Talvez valha a pena criar add-on para chrome para criar fitas Phantom, tirando atrito na hora de criar playlists.

Mixtape está no ar e pode ser acessado neste link. See <https://brchad.com/sites/mixtape/>. As postagens sobre o site estão acessíveis pela tag mixtape See <https://caiomga.com/tag/mixtape/>.

Conteúdo custodial

By caio
July 18, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/contendo-custodial/>



Escrevendo sobre Mixtape See <https://caiomga.com/tag/mixtape/>. percebo que preciso cunhar termos de modo a tornar a discussão mais produtiva.

Em vários momentos eu preciso fazer a distinção entre playlists de vídeos do Youtube salvas no próprio Youtube e playlists de vídeos do Youtube que existem ou são salvas fora da plataforma Youtube. Penso em chamar o primeiro grupo de *playlists não-custodiais* e o segundo de *playlists custodiais*.

Gosto do termo custodial pois ele comunica a idéia de que alguém toma conta da playlist. Ela não existe por si só e é preciso vigiar, cuidar, mudar de lugar, tomar as medidas necessárias para que ela continue existindo. Também deixa claro que a playlist pode a qualquer momento sair do ar caso o detentor da custódia assim o deseje.

Criando uma definição mais abrangente:

Conteúdo Custodial é qualquer forma de conteúdo digital cuja custódia pertence ao usuário, não à plataforma.

Nuvem? Que Nuvem?

O pessoal de tecnologia mais cínico e cético tem um ditame que não está um milímetro errado:

Não existe nuvem. A Nuvem é o computador de outra pessoa.

Os bilhões de investimento e lucro que os serviços de armazenamento na *Nuvem* possuem não são o bastante para garantir que suas fotínhas estejam a salvo, nem mesmo se você for um usuário premium – R\$20 por mês não é grande coisa pra empresas com aspirações trilionárias.

Mas isso não é o único problema. Ter seus arquivos no computador de outra pessoa significa que essa outra

pessoa decide o que fazer com eles e você concordou com isso ao aceitar usar a plataforma. Google tem excluído conteúdo sem aviso prévio de forma automatizada – se o algoritmo acha que seu conteúdo é prejudicial, potencialmente pornográfico ou se enquadre em alguma outra regra de arbitrária de compliance, See https://www.phonearena.com/news/google-drive-restricting-files-mistake-ai_id138090. seu arquivo simplesmente some e em alguns casos sua conta e todos os serviços vinculados à sua conta são bloqueados. See <https://www.techradar.com/news/google-drive-is-locking-some-peoples-files-for-no-reason>. O caso mais notório é o do mangaká e pornógrafo Masahiro Itosugi, que em Maio de 2026 perdeu acesso a todos os seus arquivos e serviços do Google. See <https://glitchwire.com/news/manga-artist-loses-entire-google-account-after-ai-flags-his-own-artwork-on-drive/>.

Às vezes os donos das plataformas de armazenamento na Nuvem só são incompetentes e seus arquivos acabam corrompidos ou excluídos por acidente. Em 2019 o myspace simplesmente perdeu 50 milhões de músicas See <https://www.thefader.com/2026/07/16/the-internet-new-album-2027>. (12 anos de uploads) dos seus usuários numa migração de servidor mal feita.

Um caso que causou impressão foi o do escritor e roteirista Yuri Vieira, que teve os arquivos de fotos do batismo de sua afilhada corrompidos pelo Dropbox. Estas eram as únicas cópias existentes dessas fotos. Pelos tuítes que ele fez meses após o incidente, acho que ele não confia mais na Nuvem.

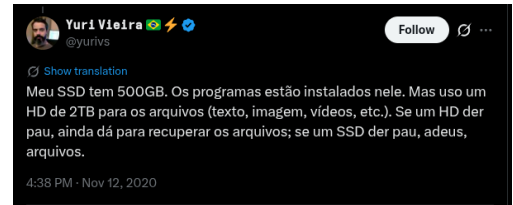
O mais triste é que perda de textos é um problema que muitos escritores ao longo dos séculos têm relatado – e lamentado. O armazenamento em nuvem, como é vendido, parece um milagre das musas, mas na prática não é perfeito. Estou curioso pra saber como Yuri via e como vê agora o armazenamento na nuvem. Mesmo antes do incidente ele parecia ter uma relação ambivalente com essa tecnologia.



“Inscreva-se no Dropbox você também!”



Tuíte de Yuri Vieira compartilhando foto pessoal corrompida pelo Dropbox.

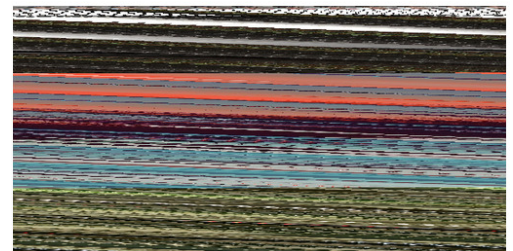


Lição aprendida: armazenamento local sempre.

Custódia significa responsabilidade

No fim de 2014 eu começava a usar Linux numa máquina pessoal. Um PC sem muito poder de processamento e um hardware – já naquela época – um tanto defasado. De tanto que eu mexi sem saber o que estava fazendo acabei estragando alguma coisa no sistema gráfico daquele sistema operacional. O resultado foram imagens que ora renderizavam normalmente, ora não renderizavam ou renderizavam com glitches visuais.

Mas eu comecei a gostar dos glitches e decidi salvá-los. Mais tarde no mesmo ano fiz uploads dos meus glitches num blog que batizei de The Daily Glitch See <https://www.tumblr.com/dailyglitch-blog>. O blog segue no ar.



Glitch, circa 2014. Caio Amaral.

Digo isso para levantar uma questão importante: Custódia **não** significa apenas poder sobre as coisas, significa também **responsabilidade**. Quando você tem a custódia de algo você é o responsável por esse algo. Cabe a você tomar as medidas necessárias para que o objeto em custódia seja preservado. No caso pessoal que mencionei a pouco, eu não mantive uma boa custódia do meu sistema operacional e acabei gerando esses glitches. Como eram glitches visuais – não eram arquivos corrompidos – não me preocupei em corrigir, mas meses depois o sistema simplesmente parou de funcionar. Tinha mais problemas naquela máquina além dos glitches visuais.

Encerramento

Acabei falando de outros assuntos além de **Conteúdo Custodial**, mas acho que isso faz parte do processo exploratório no qual participo neste momento. MixtapeSee <https://brchad.com/sites/mixtape/pt-br/index.html>. é um site que tem trazido algumas reflexões interessantes sobre temas que não tenho tanto conhecimento técnico – e nem sei se foram discutidos de uma maneira útil (não-acadêmica).

Acho que mesmo desviando do assunto esse post tem valor pois acaba capturando o momento no qual eu tento organizar as minhas impressões, insights e idéias de forma a criar e transmitir conhecimento. Criar termos úteis à discussão é um passo importante na transmissão do conhecimento, mas também na compreensão do objeto estudado. Dando nome às coisas eu consigo delimitar as coisas e compreendê-las nas suas minúcias.

Links

Yuri Vieira  on X: ““Se você fizer um backup, as fotografias digitais, ao contrário das tradicionais, durarão para sempre.”

Batismo da minha afilhada, 2012. <https://t.co/RnBdf6IvNd> / X

<https://x.com/yurivs/status/1296821370286940166>

Yuri Vieira  on X: “@____bruno Meu SSD tem 500GB. Os programas estão instalados nele. Mas uso um HD de 2TB para os arquivos (texto, imagem, vídeos, etc.). Se um HD der pau, ainda dá para recuperar os arquivos; se um SSD der pau, adeus, arquivos.” / X

<https://x.com/yurivs/status/1326972688380911616>

@dailyglitch-blog on Tumblr

<https://www.tumblr.com/dailyglitch-blog>

MySpace confirms 12 years of music lost in “server migration” | The FADER

<https://www.thefader.com/2026/07/16/the-internet-new-album-2027>

Google Drive is locking some people’s files for no reason | TechRadar

<https://www.techradar.com/news/google-drive-is-locking-some-peoples-files-for-no-reason>

Google Drive is restricting users’ files by mistake, Google AI strikes again – PhoneArena

https://www.phonearena.com/news/google-drive-restricting-files-mistake-ai_id138090

Manga Artist Loses Entire Google Account After AI Flags His Own Artwork on Drive — Glitchwire

<https://glitchwire.com/news/manga-artist-loses-entire-google-account-after-ai-flags-his-own-artwork-on-drive/>

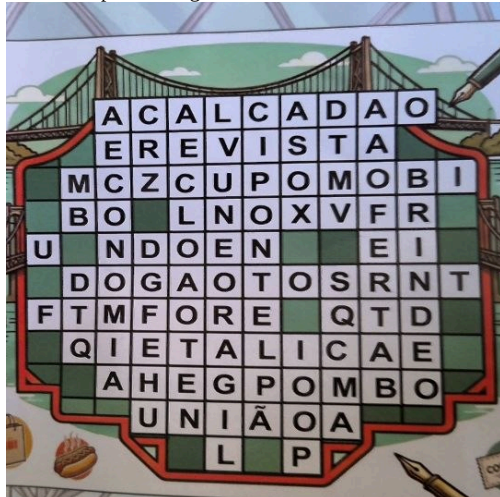
Mal uso de IA

By caio

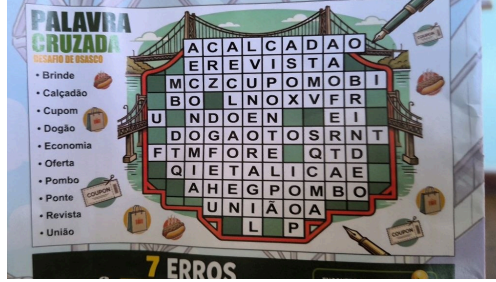
July 19, 2026

daily-blog

<https://caiomga.com/2026/mal-uso-de-ia/>



Sábado eu fui no centro da cidade alugar um terno para um casamento ao qual fui convidado. Fomos eu e meu primo, o noivo, e depois de resolvermos o terno fomos almoçar lá perto. No caixa do restaurante há alguns materiais de divulgação de negócios locais e folhetos em geral. Um que me chamou a atenção é um do Seicho-no-ie com um caça-palavras enorme na capa. Folheio o livreto e não há mais jogos, uma pena. Deixo no balcão mas e pego o folhetim do lado. Esse segundo folhetim é um jornal de cupons de negócios locais, curiosidades da copa do mundo e passa-tempos. Na contra-capa tem um jogo. Na hora o jogo causou alguma impressão, mas voltando do almoço eu não dei muita importância. Depois me dei conta dos problemas desse design.



Fotografia do folhetim com propagandas locais. Foco no suposto jogo de Palavras Cruzadas

Talvez eu seja uma das poucas pessoas no país que tenha se dedicado à criação e publicação diária de jogos de Palavras Cruzadas. Seguro dizer que conheço o jogo de forma mais aprofundada. Mas mesmo alguém que não tenha experiência semelhante com Cruzadinhas sabe identificar um problema flagrante nesse do folhetim: As respostas não deveriam estar preenchidas na grelha.

Um outro aspecto bem capenga deste jogo é que as letras não formam palavras ou adicionam letras a mais no começo ou fim das palavras. Algo impensável num jogo feito por uma pessoa. Um outro detalhe é o uso inconsistente de acentos. “Dogão” aparece sem acento, enquanto “União” aparece acentuada.

O Folhetim todo foi ilustrado por IA. Desde o logo até as ilustrações secundárias e até mesmo uma imagem “Rumo ao hexa!” com imagem do Neymar foram visivelmente criadas com IA. Esse jogo, deduzo, foi o resultado de um prompt de IA e a revisão foi inexistente. Parece que a IA misturou Palavras Cruzadas com Caça-Palavras e gerou um meio termo esquisito.



Ponte metálica de Osasco, vista aérea.

Além do layout bizarro, a ilustração em si tem problemas. Imagino que a famosa ponte metálica de Osasco tenha sido uma referência, tanto é que há pontes na ilustração. Mas as pontes usadas não respeitam o icônico design da ponte osasquense nem a ponte metálica não passa sobre água, na vida real ela passa sobre avenidas.

IA sem conhecimento técnico

Esse “jogo” nesse folhetim exemplifica bem as limitações da IA. Quando a pessoa comandando a IA não tem conhecimentos técnicos sobre as tarefas que delega à IA ela não tem capacidade de saber se o que foi gerado está bom. Este caso do jogo mal feito é um caso inócuo, mas este tipo de problema pode aparecer em material gerado por IA e não se limita apenas à ilustrações.

IA é notória por delirar, isto é, ela traz informações incorretas, inventa eventos, pessoas, muda causas e efeitos... Ela fala abobrinha. Caso a IA faça um resumo e a pessoa controlando as gerações da IA não revise o texto de forma adequada, essas imprecisões e erros serão passados adiante. Esses delírios são mais comuns em assuntos pouco documentados, na recontagem de eventos ou após inúmeras iterações. Um exemplo muitíssimo recente aconteceu comigo quando eu pedi pro Claude criar uma chamada para um post meu para o LinkedIn – o post é o sobre Conteúdo CustodialSee page .. O texto gerado invertia as definições de conteúdo custodial e não-custodial. Provavelmente a IA deu essa canelada porque o conceito é novo e não fez parte do material usado no treinamento prévio da IA.

Conclusão

A idéia de que Inteligência Artificial vai acabar com todos os empregos me parece bastante exagerada, pois sempre haverá a necessidade de pessoas para controlar as gerações de IA, revisar o que foi gerado e validar o que foi gerado e revisado. Esse folhetim e o caso do post para o LinkedIn exemplificam bem essa dinâmica.

IA deve ser tratada como um funcionário Júnior: ele tem capacidade de executar as tarefas que você quiser, mas seu trabalho deve ser revisado e validado por pessoas mais experientes que são, de fato, os responsáveis pela tarefa.

Mixtape: Fitas da Comunidade

By caio
July 20, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/mixtape-fitas-da-comunidade/>



Mixtape é um site que construí para explorar a criação de playlists de vídeos do Youtube fora do Youtube. O site está no ar e pode ser acessado em <https://brchad.com/sites/mixtape/>. Refiz a “Caixa de Fitas” no MixtapeSee <https://caiomga.com/tag/mixtape/>. Agora temos 5 tipos de fitas, e a Caixa de Fitas está dividida em 3 caixas:

- Fita da Home – fita que atualiza diariamente com base nas músicas cadastradas numa planilha que serve um

- CSV
- Fita Phantom – Fita temporária que existe em forma de link. Perdeu o link, perdeu a fita
 - Editorial (caixa 1)- são as fitas que antes ficavam na Caixa de Fitas. Fitas do site salvas numa planilha que disponibiliza um CSV. A idéia é que sejam imutáveis, mas podem sofrer atualizações pontuais
 - Minhas Fitas (caixa 2) – fitas do usuário salvas localmente. Não existem fora da máquina de quem as criou
 - Fitas da Comunidade (caixa 3) – fitas públicas submetidas pelos usuários. Possuem id e são salvas numa planilha por meio de Google Apps.

Fitas por nível de fragilidade

Os tipos de fita podem ser hierarquizados de acordo com seu grau de fragilidade da mais frágil para a menos frágil:

- Phantom** – a mais efêmera e frágil. Não fica salva no site e cabe ao usuário guardar o link com os dados da fita.
- Fitas do Usuário (Caixa **Minhas Fitas**) – dados salvos localmente, há persistência de dados e podem ser exportados/importados. Quando essas fitas são compartilhadas elas viram Phantom.
- Fitas da Comunidade** – Dados salvos numa planilha e disponíveis para a comunidade. O autor pode a qualquer momento excluir ou editar sua fita publicada, apesar de estarem salvas numa planilha.
- Fita da **Home** – dados salvos numa planilha e a lista das 7 músicas apresentadas muda diariamente. É mais frágil do que as fitas da Caixa Editorial pois a mudança constante dá mais espaço para erros humanos e como lida com um volume maior de vídeos, é possível que vídeos agendados estejam delistados ou recebam restrição de idade no momento da publicação no site. Vídeos restritos só podem ser exibidos no site/app do Youtube mediante login.
- Fitas da Caixa **Editorial** – Salvas numa planilha. Estas playlists são criadas como listas definitivas, mas tem possibilidade de edição manual (direto na planilha)

Motivação

Eu decidi criar as fitas da comunidade após colher feedback com uns amigos que testaram o site e um deles comentou que queria ver as “fitas do pessoal”. Encontrei uma forma de salvar as fitas do pessoal sem precisar de um servidor rodando no meu VPS: Google Apps Script. Também trabalhei no editor de fitas, agora é possível adicionar músicas de 5 formas:

- link de vídeo do Youtube
- id do vídeo do Youtube
- links de vídeos do Youtube separados por espaço, ponto-e-vírgula ou quebra de linha
- ids de vídeos do Youtube separados por espaço, ponto-e-vírgula ou quebra de linha
- Pesquisa de vídeos do Youtube direto do site.

Pesquisa de vídeos dentro do Mixtape

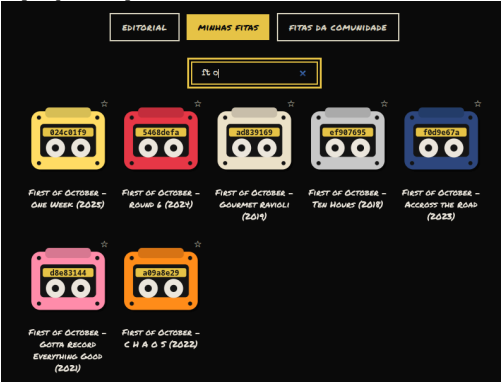
Essa pesquisa de vídeos requer o uso da Youtube API v3. Essa API tem um limite de requisições para contas gratuitas e eu posso pagar conforme o uso ou simplesmente deixar o serviço quebrar. O limite reseta diariamente e como o site não gera dinheiro, deixa quebrar. É só uma feature de qualidade de vida que fica “desligada” até a meia-noite, não me ofende.



Pesquisa de músicas via Youtube API v3

Pesquisa de Fitas

É possível pesquisar fitas pelo nome e – em caso de fitas da comunidade – pelo id. Uso Fuse.js para realizar essa pesquisa. Optei por uma pesquisa Fuzzy, o que permite ao usuário digitar apenas partes do nome, ou até mesmo digitar errado, e ainda sim receber os resultados corretos. A pesquisa respeita as caixas de fitas.



Exemplo de pesquisa Fuzzy. Pesquisando “st o” todas as fitas do “First of October” aparecem no resultado da pesquisa.

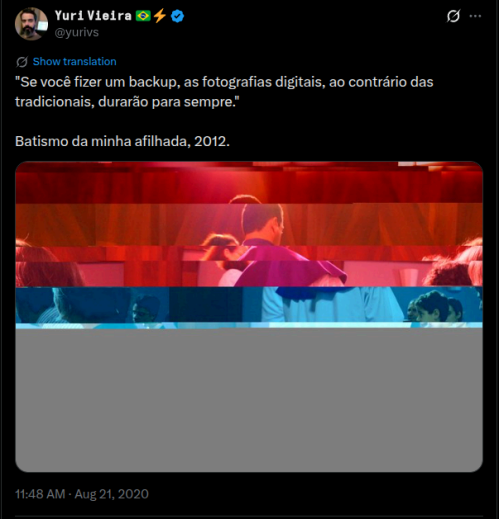
Próximos passos

O layout em dispositivos mobile deixa muito a desejar e eu preciso escrever todos os textos do site. No momento a maioria são textos gerados por IA, inclusive na página “Sobre”. Acho que eu deveria poder explicar meu site sem usar IA, caso contrário isso prova que o site não é meu.

O Digital é Pra Sempre

By caio
July 21, 2026
daily-blog

https://caiomga.com/2026/o-digital-e-pra-sempre/
Num post recenteSee page . comento o caso do escritor Yuri Vieira que teve fotos do batismo de sua afilhada corrompidas pelo Dropbox. No seu post comentando sobre o ocorrido, Yuri ironiza: “Se você fizer um backup, as fotografias digitais, ao contrário das tradicionais, durarão para sempre.” Essa ironia reflete um sentimento muitíssimo comum inclusive em pessoas da área de tecnologia: **Digital é pra sempre.**



Post de Yuri Vieira ironizando a suposta eternidade das fotos digitais.

Pra sempre, pra sempre?

Nada dura para sempre, isso é fato, nem mesmo as montanhas e os continentes são eternos, imagina suas fotos de formatura. Então porque as pessoas acham que informação dura pra sempre? Uma das possibilidades é a ausência *aparente* de um corpo físico do objeto em questão. Sem corpo físico, logo, sem desgaste por manuseio, sem decaimento, sem oxidação e sem corrosão devido ao tempo. Penso que por não haver o manuseio físico das fotos digitais, as pessoas entendem que elas não sofrem o mesmo desgaste que fotos tradicionais. De fato não sofrem, mas isso não significa que os objetos digitais não estejam atrelados à um corpo físico de alguma forma e que os objetos digitais em si mesmos não sofram danos. Fotos salvas num computador, num CD/DVD, num pen-drive, num disquete, num hdd, num ssd... estão salvas num dispositivo de armazenamento que é físico. Numa região específica da mídia estão os bytes referentes às imagens salvas no computador. Essas mídias tem uma vida útil e o seu uso contribui para reduzir seu tempo de vida. Eis uma tabela com mídias e seus tempos de vida compilada pelo Claude, deixo suas fontes no fim deste post.

Mídia	Cenário ideal / laboratorial	Expectativa realista de uso	Fonte
CD-R	Maioria >30 anos (estudo NIST/LoC com envelhecimento acelerado)	2–5 anos “experenciáveis” (manuseio, arranhões, queima de baixa qualidade)	NIST/LoC; National Archives (via Arcserve)
DVD-R/DVD+R	Maioria >30 anos; vários produtos >45 anos	2–5 anos experiências	NIST/LoC; Arcserve
Blu-ray (BD-R)	10–50 anos (gravável comum)	Similar a CD/DVD, mais sensível a manuseio	Estimativa geral do setor
M-DISC	Até 1000 anos (alegação do fabricante, testada em condições extremas pelo Depto. de Defesa dos EUA)	Sem dados reais de longo prazo — é extrapolação	Millenniata /Wikipedia; Backup Wrap-up
HDD	—	4–6+ anos em uso contínuo; AFR de 1,36% em 2025	Backblaze Drive Stats
SSD (em uso)	5–10 anos	Depende muito do desgaste (TBW usado)	JEDEC/AnandTech
SSD (desligado/sem energia)	1 ano é o mínimo JEDEC — mas só para discos já desgastados	Discos pouco usados: provavelmente 10+ anos	JEDEC/AnandTech; Tom’s Hardware
M.2 (NVMe/SATA)	Mesma tecnologia do SSD	Mesma faixa do SSD	—
Disquete	10–20 anos	3–5 anos em mídia de baixa qualidade ou muito usada	IT Pro (NYT 2005); Arcserve
Fita magnética (LTO)	Até 30 anos (alegação do fabricante, condições perfeitas)	10–20 anos é mais realista	Geyser Data; Arcserve
Impressão jato de	5–10 anos, raramente	Desbota mais rápido	Wilhelm Imaging

Mídia	Cenário ideal / laboratorial	Expectativa realista de uso	Fonte
tinta — corante (dye)	mais de 25	sob luz direta	Research
Impressão jato de tinta — pigmento (arquivo)	200–400+ anos — papel de algodão + tinta pigmentada + vidro UV	Sem vidro UV, a faixa cai bastante	Wilhelm Imaging Research
Impressão a laser (toner)	20–25+ anos (estimativa qualitativa)	Fracamente sustentado por testes; não há metodologia a como a WIR para toner	Fontes de mercado (baixa robustez)
Impressão fotográfica cromogênica (C-print)	20–100+ anos, dependendo do processo	Não pesquisado em profundidade de nesta rodada	A confirmar, se desejar
Fotografia tradicional (prata-gelatina)	Até 100–200+ anos sob processamento e armazenamento ideais	Muito variável — grande parte do acervo histórico não chegou perto disso	Image Permanence Institute; Musings on Photography (crítica)

Tabela com vida útil de diversas mídias

Estima-se que fotos tradicionais durem mais de 200 anos, não é para sempre, mas é o suficiente para que uma pessoa tenha acesso às fotos por toda a sua vida. Já discos rígidos magnéticos (hdd) – usados no armazenamento de dados “na Nuvem” – duram por volta de 6 anos. Esse tempo de vida reduzido força as empresas de armazenamento na nuvem à trocarem hardware e moverem os arquivos com alguma frequência. O backup – cópia redundante de dados – é uma prática recomendada, mas nem sempre realizada, já que os backups também ficarão em hdds, o que na prática dobra a quantidade de hdds a serem trocados a cada ~5 anos.

Estima-se que fotos tradicionais durem mais de 200 anos.

Internet

Outro motivo que pode levar as pessoas a acharem que o digital é eterno é a internet. As pessoas acreditam de verdade que se algo está na internet esse algo se eternizou e que “a internet não esquece”. Mas no fim do dia, a internet são bilhões de computadores conectados, e esses computadores usam muito provavelmente hdds que eu já comentei acima. Apesar da familiaridade e do uso amplamente disseminado, a internet ainda é vista como esse espaço mágico onde as coisas existem além do mundo real. Uma dimensão a parte acessível a quem quiser onde as coisas existem por meios misteriosos e mágicos.

Responsabilidade

Um forte apelo do digital é a delegação de responsabilidades quanto ao armazenamento e curadoria de arquivos. Não ser responsável faz as pessoas confiarem que alguém – sabe-se lá quem – tomará conta

das fotos e dos arquivos importantes. Isso as faz acreditar que os dados estão para sempre salvos.

Conveniência

parece mais conveniente salvar arquivos digitalmente e poder acessá-los e copiá-los de vários lugares sem precisar consultar pastas de documentos e álbuns de fotos empoeirados. Pela conveniência, as pessoas acabam confiando seus dados ao digital, seja por meio de armazenamento na nuvem, upload em algum site ou armazenamento digital. Isso as faz acreditar que os seus dados estarão acessíveis para sempre, por que não seria assim?

Links

Lista completa de referências
CD / DVD

- Library of Congress — *CD/CD-R and DVD-R/RW Longevity Research*. https://www.loc.gov/preservation/scientists/projects/cd-r_dvd-r_rw_longevity.html
- Slattery, O. & Zheng, J. — *NIST/LoC Optical Disc Longevity Study*, NIST SP 500-263 (2005). <https://www.nist.gov/publications/nistlibrary-congress-loc-optical-media-longevity-study>
- NIST/Library of Congress Optical Disc Longevity Study: Final Report (PDF)*. https://www.loc.gov/preservation/resources/rt/NIST_LC
- How-To Geek — *How Long Do CDs and DVDs Last?* (2023). <https://www.howtogeek.com/854137/how-long-do-cds-and-dvds-last/>

M-DISC

- Wikipedia — *M-DISC*. <https://en.wikipedia.org/wiki/M-DISC>
- Aeson Labs — *What Are M-Discs and Can They Really Last Up To 1,000 Years?* (2025). <https://aesonlabs.ca/blogs/what-are-m-discs-and-can-they-really-last-up-to-1000-years/>
- Larry Jordan — *The Life-Span of DVDs*. <https://larryjordan.com/articles/the-life-span-of-dvds/>

Fita magnética / LTO

- Geyser Data — *Tape Storage Durability Explained* (2024). <https://www.geyserdata.com/post/understanding-the-data-durability-of-tape-storage-a-deep-dive>
- Media Duplication Systems — *Understanding LTO Tape Life Expectancy* (2025). <https://www.mediaduplicationsystems.com/blog/understanlto-tape-life-expectancy-key-factors-and-insights/>
- Backup Wrap-up — *M-disc founder explains how it keeps data for 1000 years* (2024). <https://www.backupwrapup.com/m-disc-founder-explains-how-it-keeps-data-for-1000-years/>

SSD

- AnandTech (Kristian Vättö) — *The Truth About SSD Data Retention* (2015, dados JEDEC). <https://anandtech.com/show/9248>
- Stored Bits — *How long do SSDs store data without power?* (2025). <https://storedbits.com/ssd-data-retention-period-without-power/>
- Hackaday — *A Friendly Reminder That Your Unpowered SSDs Are Probably Losing Data* (2025). <https://hackaday.com/2025/11/26/a-friendly-reminder-that-your-unpowered-ssds-are-probably-losing-data/>
- Tom’s Hardware Forum — discussão técnica sobre retenção de dados em SSD. <https://forums.tomshardware.com/threads/ssds-data-retention-in-various-setups-laptop-desktop-internal-external-ssds.3870164/>

HDD

- Backblaze — *Hard Drive Lifespan: How Long Do Disk Drives Really Last?* <https://www.backblaze.com/blog/how-long-do-disk-drives-last/>
- Backblaze — *Drive Stats for 2025*. <https://www.backblaze.com/blog/backblaze-drive-stats-for-2025/>

17. Backblaze — *Drive Stats: Download Hard Drive Reliability Stats*. <https://www.backblaze.com/cloud-storage/resources/hard-drive-test-data>

Disquete

18. IT Pro — *Why the floppy disk may never die* (2023, citando NYT 2005). <https://www.itpro.com/infrastructure/server-storage/370311/why-the-floppy-disk-may-never-die>

19. Arcserve — *Data Storage Lifespans: How Long Will Media Really Last?* (2026). <https://www.arcserve.com/blog/data-storage-lifespans-how-long-will-media-really-last>

20. IT Brief NZ — *Data storage lifespans: How long will your media really last?* (2021). <https://itbrief.co.nz/story/data-storage-lifespans-how-long-will-your-media-really-last>

Impressão jato de tinta (pigmento vs. corante)

21. Joff Zart — *Archival Paper & Pigment Inks: The Only Standard That Matters* (2026, dados WIR). <https://www.joffzart.com/blogs/all-about-wall-art/archival-paper-pigment-inks-wall-art>

22. Keith Dotson Photography — *How long will your photograph last?* (2018). <https://keithdotson.com/blogs/news/how-long-will-your-photograph-last>

23. Tim Layton Fine Art — *Understanding the Archival Qualities of Inkjet Prints* (2025). <https://timlaytonfineart.com/2025/06/06/understanding-the-archival-qualities-of-inkjet-prints-a-research-based-comparison-to-silver-gelatin/>

24. Raphael Macek — *Archival Pigment Print* (2026). <https://www.rafaelmacsek.com/journal/archival-pigment-print>

25. Big Ox Printing — *Archival Pigment Ink: Why It's Essential for Fine Art* (2025). <https://www.bigoxprinting.com/blogs/printing-quality/archival-pigment-ink-for-fine-art>

Impressão a laser (toner)

26. EcoTonerUSA — *Toner vs Ink Printers: The Complete Comparison*. <https://ecotonerusa.com/blog/toner-vs-ink-printers>

27. LEAD TECH — *Which Lasts Longer Laser Or Inkjet?* (2024). <https://www.leadtech.ltd/a-which-lasts-longer-laser-or-inkjet.html>

28. OfficeConsumer — *Do Laser Printer Cartridges Last Longer Than Inkjet?* (2026). <https://officeconsumer.com/do-laser-printer-cartridges-last-longer-than-inkjet-w-examples-faqs/>

Fotografia tradicional (prata-gelatina)

29. Keith Dotson Photography — *How long will your photograph last?* (2018). <https://keithdotson.com/blogs/news/how-long-will-your-photograph-last>

30. Weaver, G. — *A Guide to Fiber-Base Gelatin Silver Print Condition and Deterioration*, Image Permanence Institute / George Eastman House. https://gawainweaver.com/images/uploads/Weaver_Guide_to

31. Musings on Photography — *Print Longevity* (crítica ao otimismo sobre longevidade, 2007). <https://photomusings.wordpress.com/2007/04/16/print-longevity/>

32. Preservation Self-Assessment Program (PSAP), Univ. of Illinois — *Photographic Prints*. <https://psap.library.illinois.edu/collection-id-guide/photoprint>

33. Digital Silver Imaging — *How Long Will My Print Last?* (dados Wilhelm Research). <https://digitalsilverimaging.com/long-will-print-last/>

34. Wikipedia — *Print permanence*. https://en.wikipedia.org/wiki/Print_permanence

Visão geral comparativa

35. Arcserve — *Data Storage Lifespans: How Long Will Media Really Last?* (2026). <https://www.arcserve.com/blog/data-storage-lifespans-how-long-will-media-really-last>

Recomendo Maniac (2018)

By caio

July 22, 2026

daily-blog

<https://caiomga.com/2026/recomendo-maniac-2018/>



Atualmente assisto ao seriado Maniac (2018) pelo Netflix. A série conta a história de Annie (Emma Stone) e Owen (Jonah Hill) que acabam servindo de cobaia em testes numa empresa farmacêutica. O trailer me fez não assistir à série anos atrás quando tive contato com ela. Pouco tempo atrás eu me dei conta de que eu nunca vi um filme ruim com a Emma Stone, e procurando algo pra ver no Netflix, vi o poster do seriado e o trailer que me fez não querer assistir a série veio à mente, lembrei que a Emma Stone aparece nele. Será que valeria a pena?

SPOILERS: Vale.



Emma Stone e Jonah Hill em Maniac (2018).

A série acompanha os protagonistas durante os testes ao qual eles se submetem voluntariamente. Os testes são divididos em 3 pílulas: A – Agonia. Faz o paciente vivenciar traumas centrais, os momentos mais dolorosos e traumáticos da vida; B – Behavioural. Tem como objetivo identificar os mecanismos de defesa e pontos cegos do paciente; C – Confrexia. Confronto e aceitação. O cérebro do paciente é remapeado por meio de microondas de modo a criar conexões mais saudáveis.

O mundo da série é um mundo contemporâneo mas numa timeline diferente, onde os computadores e tecnologias dos anos 1980 continuam em voga. É uma sociedade um tanto distópica com drones que coletam fezes de cachorro nos bairros ricos e pessoas recebem dinheiro para ouvir

um representante de uma agência de propagandas recitarem propagandas ao vivo, presencialmente.



Annie é uma usuária recreativa da pílula A e o que a motiva a participar destes testes clínicos é conseguir mais pílulas A. Annie perdeu a irmã anos atrás e reviver esse dia por meio da pílula A é a forma que ela encontrou para ver a irmã.

Owen é um homem esquizofrênico que esconde sua condição da sua família. Ao ser mandado embora ele procura meios de ganhar dinheiro rápido e acaba se voluntariando para exames clínicos. Owen não se dá bem com sua família, em especial com seu irmão mais velho, e apesar disso ele se comprometeu a mentir num julgamento para livrar a cara do irmão. Mas Owen não se sente confortável com esta promessa. Para piorar, as halucinações de Owen geralmente mostram seu irmão mais velho, que nas próprias alucinações sabe que é apenas uma halucinação e que somente Owen pode vê-lo. Durante um dos testes clínicos, em sonho, Owen viu uma halucinação do irmão que age feito um demônio: apareceu para perturbar, perturbou, e sumiu.

Os testes dão errado e a história fica legal.



Boa parte da história passa na cabeça dos protagonistas e como as cenas acontecem dentro de sonhos, os protagonistas assumem identidades, personalidades, aparências e propósitos diferentes. É bem legal observar as personagens em diversos cenários (e personagens) distintos. Não posso falar muito, senão perde a graça.

Aqui eles poderiam perder a mão, mas todos os episódios são muito bem dirigidos e editados. Não tem um momento de tédio na série toda. Há momentos em que a série dá uma viajada maior do que precisava, mas isso não estraga a experiência. Parei no episódio 7, o episódio com a pior avaliação no IMDb See <https://www.imdb.com/pt/title/tt5580146/>, talvez porque este episódio tenha uma cena de gore bastante exagerada e porque o episódio não se resolve, fica pros episódios seguintes terminarem os mini-arcs iniciados no episódio 7. Mesmo assim, o episódio com a pior nota recebe um 7 da comunidade – nada mal.

Restam 3 episódios e o último é o episódio com a maior nota, 8,4. Estou me contendo pra não maratona tudo de vez. Coisas legais a gente tem que assistir aos poucos.



O que torna a série excepcional são as atuações de Emma Stone e Jonah Hill. Desde o começo Stone traz uma expressividade intensa na sua atuação que contrasta com a apatia e timidez do personagem de Hill. Ao longo da série a dinâmica deles muda e isso se reflete no modo como eles se portam e como interagem.

Apesar dos temas pesados, a série é muito boa e criei grandes expectativas para seu final. Se o final decepcionar, faço um post, senão, você já sabe que eu gostei dele.

Links

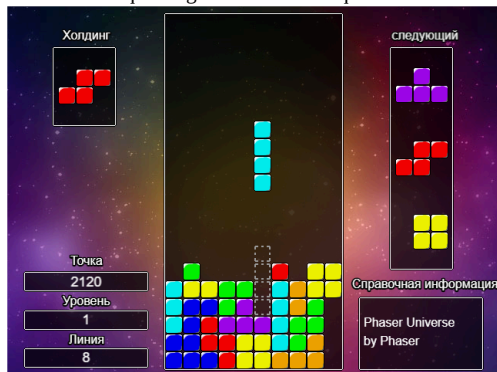
Maniac (Minissérie de televisão 2018) – IMDb
https://www.imdb.com/pt/title/tt5580146/?ref_=ttmi_ov_bk
 Maniac – Netflix
<https://www.netflix.com/title/80124522>

Tetris: Sorteio de Peças Aleatório e Justo

By caio
 July 23, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/tetris-sorteio-de-pecas-aleatorio-e-justo/>

Recentemente assisti a um vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=GlgkG-ucEqY> que comparava as diferenças de probabilidades entre dados e um baralho de cartas. O valor de um dado não influencia o valor dos demais, nem as probabilidades dos demais. O mesmo não pode ser dito sobre cartas num baralho, já que a probabilidade de tirar um 8 – por exemplo – diminui ou aumenta dependendo da quantidade de cartas restantes num baralho e da quantidade de 8s restante no baralho. O vídeo é bem interessante e apesar de não definir com precisão as especificidades dos sorteios traz alguns insights. Quando o narrador fala de “Fairness” me lembrei do sorteio de peças em jogos modernos de Tetris, e é sobre isso que eu gostaria de falar aqui.



Tetris Clone, por Caio Amaral

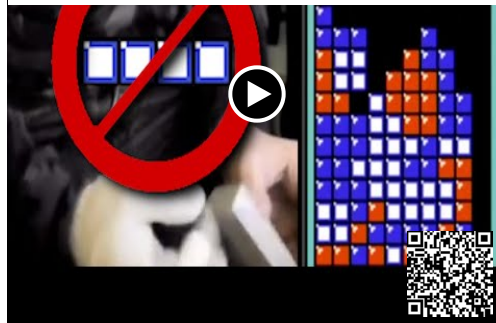
Acho que eu não preciso explicar o jogo de Tetris. A imagem acima está em russo e é possível entender o que acontece na tela. Aliás, esse tetris fui eu quem programou, e você pode jogar neste link <https://caiomga.itch.io/phaser-tetris>.

Do lado direito da tela, na imagem acima, vemos 3 peças dentro de um retângulo, essa é a fila das próximas peças. O sorteio de peças é crucial para o gameplay e contribui imensamente para game feel. Uma situação que acontecia nos primeiros jogos de Tetris e que tem sido evitada nos jogos mais recente é o chamado “Drought”, ou “Seca” de peças na qual o jogo demora para enviar uma peça de algum tipo para o jogador. No alto nível os jogadores otimizam ao máximo seu jogo de modo a fazer o máximo de tetrises possível (eliminar 4 linhas de uma vez) pois assim ganha-se mais pontos. Assim podemos entender como “Droughts” de i-pieces (peças em forma de i, 4 blocos empilhados verticalmente) é particularmente dramático.

No vídeo abaixo os jogadores jogam uma versão antiga de Tetris que não tem o sorteio moderno que explicarei mais adiante. O jogador Sidnev enfrentou 2 Droughts consideráveis tendo de esperar 30 peças por uma i-piece, depois 5, depois 21.

Sidnev Survives a MASSIVE Line Piece Drought at the Worst Time

<https://youtube.com/watch?v=e2TbzHTImj8>



Droughts transmitem um sentimento de Injustiça (Unfairness), de que o jogo está prejudicando o jogador. Por isso os jogos modernos sacrificam um pouco a aleatoriedade dos sorteios em favor de Fairness. Como?

Random Generator

A solução encontrada é bem elegante e fácil de entender, ela reduz drasticamente os períodos de Drought e mantém uma sensação de aleatoriedade, até torna possível que uma peça apareça duas vezes seguidas. O algoritmo de sorteio é o seguinte:

- Sorteie uma fila de peças com 7 peças (1 de cada tipo)
- Fim

O sorteio pode ser melhor visualizado se imaginarmos que ele ocorre da seguinte forma:

- Coloque 7 peças (1 de cada tipo) num saco
- Tire as peças uma a uma e enfileire-as
- Fim

Esse método de sorteio garante que o maior Drought seja de 12 peças.

Se a primeira peça da fila é um i-piece e a última peça da próxima fila for um i-piece, há 12 peças que não são i-pieces entre elas. Logo, Drought máximo de 12 peças. Além disso, há 1 chance em 7 de que a última peça de uma fila seja igual à primeira peça da próxima fila. Mas este é o único momento onde uma peça pode aparecer duas vezes seguidas. Assim, a chance de uma peça aparecer 2 vezes é de pouco mais d 2%. No jogo aleatório é de 1/7, aproximadamente 14%.

Links

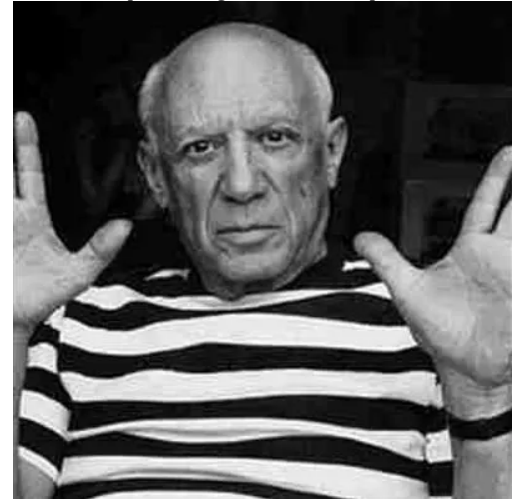
Why Cards Remember (And Dice Forget) – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=GlgkG-ucEqY>
 Tetris Clone by Caio MGA
<https://caiomga.itch.io/phaser-tetris>

Tetris Clone | Phaser World
<https://phaser.io/news/2017/07/tetris-clone/>
 Random Generator | Tetris Wiki | Fandom
https://tetris.fandom.com/wiki/Random_Generator
 Sidnev Survives a MASSIVE Line Piece Drought at the Worst Time – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=e2TbzHTImj8>

Vampiros

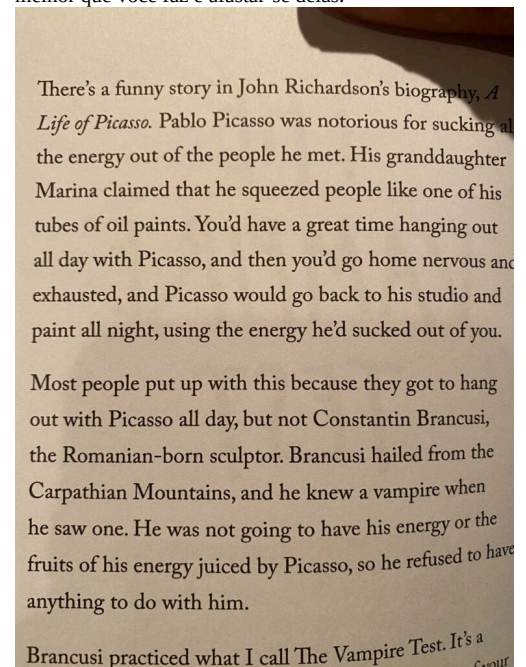
By caio
 July 24, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/vampiros/>



Vampiros são reais, mas não são criaturas que queimam sob a luz do Sol ou sugam o sangue das vítimas pelo pescoço. São pessoas aparentemente normais que drenam a energia e a vida das pessoas em seu entorno durante interações cotidianas.

Provavelmente você conhece alguns vampiros, são gente que após interagirem com você te deixam sem energia, cansado, desanimado. Esse tipo de gente é venenosa e o melhor que você faz é afastar-se delas.



Links

Picasso was an Energy Vampire : r/WhatWeDointheShadows
<https://www.reddit.com/r/WhatWeDointheShadows/comm>
 “The most powerful superpower you can have as a human being...” – Sam Hyde – YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=wK6OB3r5icQ>
 The Vampire Test – Austin Kleon
<https://austinkleon.com/2020/12/08/the-vampire-test/>
 The Romanian sculptor...
<https://tumblr.austinkleon.com/post/38966474192>

Risk e War

By caio
 July 25, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/risk-e-war/>



O leitor já deve ter jogado War, um jogo de tabuleiro no qual os jogadores se enfrentam e competem por territórios num mapa mundi. Há alguns anos comprei Risk, na Steam, baseado no jogo de mesmo nome e que é a principal inspiração do War.

Os jogos são muito parecidos: cada jogador controla um exército e por meio de confrontos com outros jogadores territórios são conquistados (e perdidos) por meio de sorteio de dados. A quantidade de exércitos define a quantidade de dados usados nos confrontos.

No War há as missões secretas, objetivos únicos para cada jogador, e no Risk o objetivo é ser o último (ou único) jogador em jogo. Entretanto, há inúmeras variações e edições especiais de Risk, algumas com missões secretas. Para fins de análise, comento sobre os jogos Risk: Global Domination e War, deixo links no fim do post.



War online, da Grow

Principais diferenças

Risk é sem dúvidas bem mais rápido por conta da movimentação de tropas após ataque bem -sucedido e durante a fase de remanejamento de tropas.

Ataques

O ataque de ambos acontece de forma semelhante: cada exército/tropa num território dá direito ao jogador usar 1 dado para o ataque até o limite de 3 dados. O defensor sempre defende com o máximo de dados possível, seguindo a mesma regra dos dados para o jogador atacante, cada tropa dá direito a 1 dado até o limite de 3 dados.

Em Risk quando um jogador realiza um ataque bem-sucedido, isto é, ataca as tropas de um território adversário com as tropas de um território seu e vence o rolar de dados, ele pode colocar todas as suas tropas restantes menos 1 no território conquistado, de modo que seu território antigo tenha pelo menos 1 tropa após a

movimentação. Essas tropas saem do território que realizou o ataque. Isso permite que o jogador lance ataques e tome continentes a partir de um único território. Essas jogadas não são incomuns e o late game gira em torno dessas jogadas em larga escala e devastadoras. Já em War, após conquistar um território o jogador deve colocar entre 1 e 3 exércitos no território conquistado. Isso impede que jogadores conquistem muitos territórios a partir de um único território. O jogo fica mais lento e estratégico.



Mapa clássico de Risk

Manejo de tropas

Ambos os jogos tem um turno de manejo de tropas que permite aos jogadores distribuir suas tropas entre seus territórios.

Em Risk, o jogador pode enviar tropas de qualquer território para qualquer território desde que seja possível traçar uma rota por territórios de modo que todos os territórios da rota façam fronteira. É possível enviar quantas tropas o jogador quiser – contanto que sobre 1 no território de origem das tropas – passando por todo o mapa. Mas só é permitido remanejar as tropas de 1 único território para 1 único território.

Em War, o jogador pode manejar as tropas de territórios para territórios que ele controla e que façam fronteira direta entre si. O jogador pode remanejar quantos exércitos/tropas quiser contanto que o território que envia tropas fique com pelo menos 1 tropa e o território que recebe as tropas faça fronteira com o território que envia. Um território pode mandar tropas para quantos territórios o jogador quiser.

Mapa

Essa (micro) gestão mais cuidadosa e minuciosa dá uma atmosfera mais séria ao War. As fronteiras são mais fechadas e talvez por isso o jogo tenha duas aberturas da Oceania para a Ásia em vez da fronteira única de Risk.

A distribuição de territórios por continente é a mesma, mas as fronteiras, os nomes e o formato dos territórios é diferente. Talvez a mudança mais significativa seja a as fronteiras entre Oceania e Ásia. Oceania é um continente pequeno (4 territórios) e em Risk é considerado o continente mais fácil de se conquistar pois só há 1 fronteira para a Ásia. Em War, há 2 fronteiras de territórios oceânicos com territórios asiáticos. Isso muda a dinâmica da região. Em War a Oceania não é tão atraente pois é mais difícil defender 2 territórios e prevenir invasões à Oceania, especialmente no early game. Em Risk, a Oceania é um objetivo óbvio para o early game e é comum vermos partidas com 2 ou mais jogadores gastando recursos pelo domínio da Oceania, de modo que o conflito os enfraqueça. Após a tomada da Oceania, ambos os jogadores envolvidos na disputa saem enfraquecidos, e um jogador numa posição mais forte toma o continente, às vezes conseguindo uma eliminação no processo. Essa briga pelo controle da Oceania não tende a acontecer em War porque o continente não está tão isolado.

Tema

Ambos os jogos usam “Guerra” como tema. Risk usa guerra num sentido mais histórico e antiquado, com ilustrações de canhões, rifles de um tiro, baionetas, soldados e cavalarias da época das grandes navegações dos séculos próximos. Já War usa o tema de guerra num

contexto contemporâneo: tanques de guerra, rifles, jatos, telecomunicações, etc...

Risk tem uma atmosfera mais lúdica, descontraída, quase inofensiva. War é coisa séria.

Encerramento

Risk é definitivamente mais rápido do que War. Permitir o avanço constante de tropas ao conquistar territórios cria a expectativa de que a qualquer momento o jogo pode virar, alguém pode ser eliminado ou conquistar um continente, especialmente quando os jogadores tem cartas para trocarem por territórios. O gameplay rápido exige precisão na execução das ações.

War permite mais microgestão dos recursos e incentiva um gameplay mais demorado e não pune tão severamente jogadas ruins. Talvez por isso War tenha fama de ser um jogo que não termina, sempre é possível microgerir suas tropas e isso acaba travando o jogo.

Links

RISK: Global Domination no Steam

https://store.steampowered.com/app/1128810/RISK_Glob

War Online – Grow

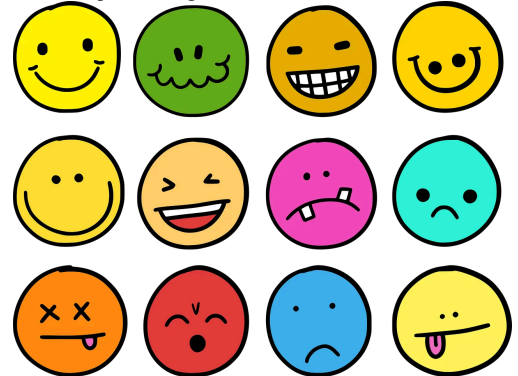
<https://play.wargrow.com.br>

<https://play.wargrow.com.br/>

Diário de humor

By caio
 July 26, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/diario-de-humor/>



Mantenho alguns diários com certa regularidade, comento por cima no post “Diário do jeito certoSee <https://caiomga.com/2026/diario-do-jeito-certo/>.” – e fiquei de comentar sobre o curso no blog mas ainda não o fiz... fica pra um post futuro. Hoje quero falar de um tipo de diário que aparenta ser útil, mas que invariavelmente abandono: o diário de humor.

Uma coisa que sempre me incomodou nos diários de humor é que eles caem em duas categorias: intrusivos ou imprecisos.

Diários intrusivos exigem que você registre seu estado emocional e dê detalhes, a hora, o que você está pensando, se está com frio, com fome, se tomou banho, se está com sono... Talvez gerem algum insight, mas o trabalho é tamanho que nem dá vontade de fazer os registros, ainda mais quando estamos tristes, desmotivados, cansados ou felizes e querendo aproveitar a vida.

Os do tipo Impreciso registram de forma resumida. Como eu posso resumir meu dia numa única “nota” de humor? Durante o dia o humor flutua com as situações da vida, isso é natural. Simplesmente dizer que na quinta-feira meu humor estava nota 7 não diz nada. Depende muito do momento no qual eu faço o registro. Antes de dormir, com sono, eu tendo a ser mais pessimista, a menos que eu tenha acabado de sair de uma atividade prazerosa como ver um filme ou conversar com amigos. Essa imprecisão torna o diário de humor quase inútil.

Apps

Utilizei por uns 10 meses o aplicativo Daylio, que permite registrar o humor e colocar detalhes. Eu via como adicionar contexto ao registro. O app tem opções de criar um alerta para te lembrar de fazer os registros e mantém um streak diário – querer manter o streak é um baita de um incentivo. Parei de usar o app quando meu humor piorou bastante após a saída do último emprego, no fim de Janeiro.

Talvez eu não devesse ter parado de registrar meu estado emocional.

Recomendo EmpLemon

By caio
July 27, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/recomendo-empoleon/>



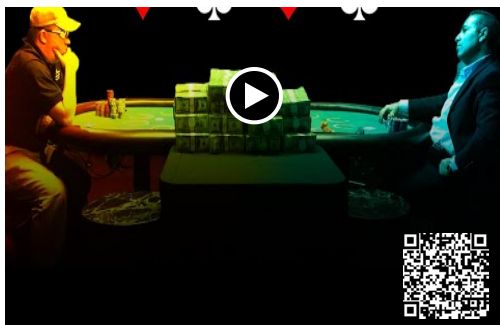
Este é o meu canal favorito do Youtube. EmpLemon é um canal de ensaios que aborda temas dos mais diversos desde os Simpsons até comentários sobre a cultura de internet, eventos esportivos, sociedade e memes.

O canal surgiu como um canal de youtube Poops, vídeos derivativos e muito escrachados com edição questionável e gosto duvidoso. Hoje p canal é um canal sério com um storytelling impecável, edição excelente e com production value relativamente alto, mas que ainda traz a identidade do autor nos vídeos.

Alguns dos meus vídeos favoritos do canal:

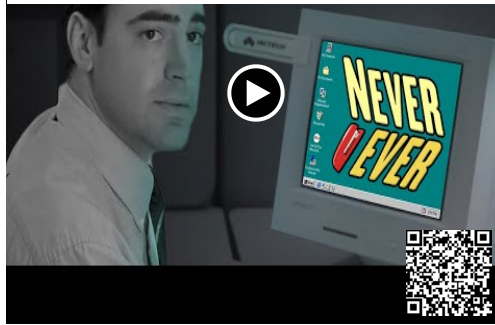
Poker's Greatest Tournament Run

<https://youtube.com/watch?v=xXJM9RtbNNs>



there will Never Ever be another movie like Office Space

https://youtube.com/watch?v=QjIHwoqy_90



there will Never Ever be another Melee player like Hungrybox

<https://youtube.com/watch?v=dmLSJrA0n9w>



Recomendo EmpLemon

Links

Poker's Greatest Tournament Run – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=xXJM9RtbNNs>
there will Never Ever be another movie like Office Space – YouTube

https://www.youtube.com/watch?v=QjIHwoqy_90
Nunca Mais terá outro jogador de Smash Bros. Melee igual ao Hungrybox – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=dmLSJrA0n9w>

Pilhas, não baterias

By caio
July 28, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/pilhas-nao-baterias/>



Meu controle M30 da 8bitdo (vendido pela Tectoy) estava parado há um tempo. Eu ia vendê-lo para um conhecido, mas o controle decidiu não funcionar. Pesquisei sobre meu problema e no fim das contas era só a bateria que ficou muito tempo descarregada e agora está de rosca.

No mês passado eu tirei meu Retrod Pocket 3+ da gaveta e o mesmo problema aconteceu. Ele simplesmente não ligava. Depois de uns 30 minutos carregando sem acender led nem nada, o aparelho volta a vida.

Quando decidi comprar um mouse ergonômico 4 anos atrás, eu escolhi um trackpad da Logitech. Seguro dizer que eu apostei no trackpad e que eu conseguiria manuseá-lo. Eu lembro de evitar de maneira intencional mouses que usassem bateria interna em vez de pilha.



Mouse trackpad Logitech Ergo M575 (link afiliado)

A escolha do trackpad foi muitíssimo acertada. Nunca mais cogitei usar mouse no meu dia-a-dia e ele tem funcionado sem problemas, com uso diário, nos últimos 4 anos. Para não dizer que não há problemas, o scroll dele às vezes buga e não é possível ter muita precisão com o ponteiro do mouse – isso foi corrigido no modelo mais recente. See <https://meli.la/2fnwjvP>, que traz outras features de usabilidade ausentes no modelo que eu uso.

Voltando à minha reclamação: O mouse/trackpad não usa bateria, usa pilhas que eu troco a cada 7 meses mais ou menos. Não ter uma bateria interna significa que o mouse/trackpad tem uma peça a menos para quebrar. Tratando-se de baterias, é muito mais vantajoso usar pilhas descartáveis pois uma bateria interna tornaria o dispositivo mais caro e com o risco da bateria inchar e vaziar dentro do mouse/trackpad. Ainda podem haver vazamentos com pilhas comuns, mas o estrago tende a ser menor pois as pilhas são menores e tendem a ficarem isoladas dos circuitos.

Um problema que eu já enfrentei foi usar um controle com bateria interna e no meio da jogatina o jogo pausa porque meu controle descarregou. Foi frustrante interromper o pouco tempo que eu tinha pra distrair a cabeça me preocupando com cabos e carregamento de controles.

Acho que dispositivos com bateria interna carregada por USB são mais descartáveis do que dispositivos a pilha. Dispositivos a pilha são projetados de modo que haja trocas constantes de pilha. Quando a falha acontece a solução é simples. Nos de bateria interna, quando a falha acontece, a solução é comprar um novo ou gastar uma semana fazendo troubleshooting, desmontando e tentando montar o controle com a bateria nova – torcendo pra que a bateria nova caiba no lugar da velha. Mesmo que você faça tudo certo, não há garantia que a bateria nova resolve o problema. Talvez você quebre algum componente sem saber, talvez monte com fios dando curto... Melhor comprar um novo, de preferência a pilha.

Links

Mouse Logitech Mx Ergo S Trackball Cinza – 910-007261 | MercadoLivre
<https://meli.la/2fnwjvP>

Mouse Trackball Ergo M575s Sem Fio Bluetooth Logitech | Parcelamento sem juros

<https://meli.la/2m3WPKz>
Gamepad sem fio 8BitDo M30 2.4G compatível com Sega Genesis e Xbox | MercadoLivre
<https://meli.la/1pVGVAQ>

Imagem de capa por Thomas See
https://pixabay.com/pt/users/didgeman-153208/?utm_source=link-attribution&utm_medium=referral&utm_campaign=image

no PixabaySee https://pixabay.com/pt/?utm_source=link-attribution&utm_medium=referral&utm_campaign=image&utm_content=1071311

Tiktok toma conta da HBO

By caio
July 29, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/tiktok-toma-conta-da-hbo/>



HBO Max iniciou testes com vídeos verticais para ajudar os usuários a escolherem o que assistir na plataforma. A seleção dos cortes é feita em parte com inteligência artificial que calcula trechos importantes e gera os cortes que acabam no feed. Os feeds são customizados para cada usuário e as sugestões são feitas com base no histórico e preferências do usuário.

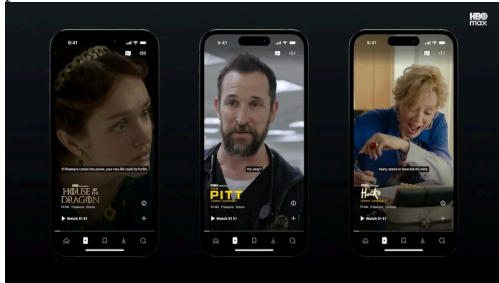
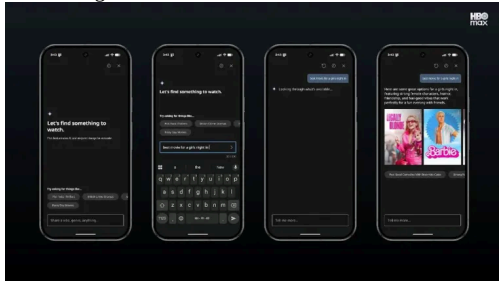


Foto: HBO Max Shorts, divulgação

Até a HBO se rende ao vertical. Esse feed no app do HBO Max é mais uma prova da popularidade e influência que o conteúdo vertical e o consumo de mídia via smartphones tem na indústria audiovisual. O feed está em fase de testes para usuários selecionados de iOS nos EUA e deve chegar em outros mercados e devices no futuro.



Pesquisa por conversa, HBO Max app, divulgação

Além do feed de shorts, o app conta com um chat de pesquisa por conversa. Da mesma forma que o atendente da sua locadora de bairro te recomendava filmes com base nos seus gostos e no que você queria para aquele momento, o app sugere conteúdo de acordo com seu histórico de visualizações, preferências e o que você falar pra ele na hora. Vai tomando IA.

Links

HBO Max Gets Into Vertical Video With 'Shorts' Feed
<https://www.thewrap.com/industry-news/tech/hbo-max-shorts-conversational-search-mobile-features/>
HBO Max está testando recurso para conteúdo vertical – O Vício
<https://ovicio.com.br/hbo-max-esta-testando-recurso-para-conteudo-vertical/>

Peca central: o jogador

By caio
July 30, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/peca-central-o-jogador/>



Tenho jogado bastante Risk online e tenho me interessado por jogos de tabuleiro. Comecei um protótipo de jogo de tabuleiro do *Corn Wars: Pipoca ou Morte!* – jogo que fiz na faculdade e que venceu o voto popular como melhor jogo na Fatec Game Week. Eu nunca tinha feito jogos multiplayer com Claude, o desenvolvimento aconteceu sem problemas. Entretanto, eu não acho que o jogo fique legal no ambiente online.

Os turnos ultra-rápidos – entre 10 e 60 segundos – entram em conflito com a espera pela troca de turnos, espera esta que não existe no jogo físico – ou não é notada. Sinto que a demora na troca de turnos cria uma demanda para que as ações nos turnos sejam impactantes. No *Pipoca ou Morte!*, há muitos turnos no qual os jogadores se aproximam do objetivo, mas o estado do jogo não muda de fato. A espera cria expectativa no jogador, e essa expectativa precisa ser endereçada e resolvida de maneira satisfatória.

Abandonei o *Pipoca ou Morte! Web Edition* e decidi criar um Super Trunfo online. Não sei se gosto do resultado. A troca de turnos é meio sem graça e as eliminações de jogadores não tem muita graça (por enquanto). Isso me faz perceber como a presença das pessoas torna os jogos de tabuleiro mais interessantes. No Risk online a todo momento vemos os avatares dos jogadores no lado direito da tela, respirando, interagindo e reagindo às mensagens e emotes que os jogadores lançam. Quando há uma eliminação, vemos o avatar eliminado com expressão irritada, soltando fumaça pelos ouvidos ou alguma outra demonstração caricata de frustração.



Screenshot de Risk (PC). Note os avatares do lado direito da tela.

Talvez seja disso que eu sinta falta nos jogos “de tabuleiro” online que eu criei: gente.

Imagem de jogo de tabuleiro por TumisuSee
https://pixabay.com/pt/users/tumisu-148124/?utm_source=link-attribution&utm_medium=referral&utm_campaign=image&utm_content=2237440
via PixabaySee https://pixabay.com/pt/?utm_source=link-attribution&utm_medium=referral&utm_campaign=image&utm_content=1071311

UEFA manda FIFA catar coquinho

By caio
July 31, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/uefa-manda-fifa-catar-coquinho/>



A Copa do Mundo deste ano foi a maior, e talvez a última Copa do Mundo que veremos.

A FIFA tinha planos de vender shares da Copa do Mundo para investidores privados e anunciou a decisão sem conversar com as federações que integram a FIFA. UEFA ficou nada feliz em não ter sido colocada na conversa e fez um anúncio ontem (30) no qual expressa repúdio à ideia de venderem a Copa do Mundo e faz questão de dizer que a FIFA não é dona da Copa do Mundo, ela é apenas a portadora/guardiã do torneio. Concacaf e AFC também se pronunciaram contra a decisão da FIFA.

Entretanto, a UEFA alega que em decisão unânime todas as suas 55 seleções membros deixarão de participar de quaisquer eventos e torneios da FIFA. A UEFA considera a postura da FIFA uma afronta ao esporte tão revoltante que todas as seleções europeias decidiram não competir sob a FIFA.

Cá entre nós, eu acho que isso é ótimo! A FIFA é uma organização conhecida pela sua corrupção – vide Copa do Catar e os preços abusivos dos ingressos na Copa do Mundo deste ano e os indiciamentos por corrupção nos EUA em 2015. É bom que a Copa do Mundo FIFA acabe. Mas também tenho motivações mesquinhas: Caso a Copa do Mundo acabe, o Brasil será o maior vencedor de Copas do Mundo PRA SEMPRE – não tem como ter um novo campeão se não tiver mais Copas do Mundo.

Mas sendo futebol, o esporte mais lucrativo do mundo, há muitos interesses comerciais na realização da Copa do Mundo – tanto a de clubes como a de seleções – e provavelmente o presidente da FIFA vai ser escanteado e talvez o novo presidente faça as coisas direito, mas eu acho difícil. Há um grupo de dirigentes que controlam a FIFA há décadas e eles não vão largar o negócio da vida deles só pra agradar sensibilidades e ideais esportivos. Por enquanto nem Conmebol nem CBF se pronunciaram sobre a treta.

Links

Declaração em nome da UEFA e das suas 55 federações nacionais | UEFA.com
<https://pt.uefa.com/news-media/news/02a7-213a9751c451-319ecc21d442-1000-declaracao-em-nome-da-uefa-e-das-suas-55-federacoes-naci/>
See <https://pt.uefa.com/news-media/news/02a7-213a9751c451-319ecc21d442-1000-declaracao-em-nome-da-uefa-e-das-suas-55-federacoes-naci/>
The AFC
<https://www.thewrap.com/industry-news/tech/hbo-max-shorts-conversational-search-mobile-features/>
Statement on behalf of Concacaf and its 41 Member Associations | Concacaf
<https://www.concacaf.com/competitions/concacaf/news/statement-on-behalf-of-concacaf-and-its-41-member-associations>
World Cup is Dead – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=C1gqm830q5Y>