

## Empresas CreativeSP – GDC 2025

### 1. Cavylabs



**Descrição da empresa:** A Cavylabs é um estúdio especializado em porting de jogos, com experiência em levar títulos

para PC, consoles (PlayStation, Xbox, Switch), mobile e plataformas de streaming. Com mais de 10 anos de atuação, já trabalhou na adaptação de diversos jogos para diferentes mercados, garantindo desempenho otimizado e integração completa com as especificidades de cada plataforma. A empresa também desenvolve seus próprios jogos e já colaborou com grandes clientes como Huawei, Jam.gg e Halon

**Site da empresa:** <https://www.cavylabs.com>

**Representante:** Luís Daher



**Posição:** Co-fundador

**Descrição do representante:** Luís Daher é um desenvolvedor e empreendedor com mais de 20 anos de experiência na indústria de tecnologia e jogos. Formado em Ciência da Computação pelo Mackenzie e com um MBA em Marketing Digital pela ESPM, ele é cofundador da Cavylabs, onde liderou a entrega de mais de 50 projetos de jogos e

aplicativos, tanto próprios quanto para grandes marcas como Huawei, Jam.gg e Halon. Com um histórico que abrange telecomunicações, e-commerce e Edtechs, Luís também atua como mentor e diretor de tecnologia no Mentorias Brasil. Em 2024, palestrou na Gamescom Latam sobre External Development, consolidando sua expertise no setor

**Número de celular:** +55 (11) 954868583

**Email:** [luis.daher@cavylabs.com](mailto:luis.daher@cavylabs.com)



**Levando para GDC:** Megabattle é um roguelike deckbuilder de batalhas entre robôs, onde os jogadores constroem e personalizam seus mechas para enfrentar combates estratégicos. Cada turno exige decisões táticas ao jogar cartas vinculadas às peças do robô, equilibrando ataque, defesa e consumo de bateria. Com uma estética futurista e mecânicas profundas,

Megabattle desafia os jogadores a adaptarem suas estratégias para superar inimigos cada vez mais complexos. Previsto para lançamento em 2025, o jogo já se destaca no cenário internacional, tendo sido selecionado para o Panorama Brasil da Gamescom Latam 2024 e para exposição na Courage XL 2025, em San Francisco

## 2. ETER GAMES



**Descrição da empresa:** A Eter Games é um estúdio de desenvolvimento de jogos com sede no Estado de São Paulo, atuando no mercado de jogos desde 2020. O estúdio começou sua trajetória em 2011, inicialmente especializado na produção audiovisual de projetos e produtos, antes de migrar para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, unindo inovação técnica, narrativas envolventes e impacto cultural em suas criações

**Site da empresa:** <https://www.etergames.com.br/>

**Representante:** Bruno Cricenti

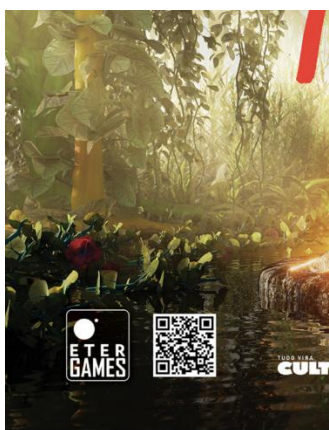


**Posição:** Diretor Geral

**Descrição do representante:** Bruno Cricenti, cofundador e diretor de negócios da Eter Games, representará o Brasil na GDC 2025 em São Francisco como parte da missão CreativeSP. Com uma trajetória sólida em gestão de projetos, na indústria de tecnologia e no desenvolvimento de jogos independentes, Bruno tem liderado iniciativas inovadoras que combinam narrativas culturais e experiências interativas imersivas. Sua participação na feira busca expandir parcerias estratégicas e posicionar o game Matinta no mercado internacional

**Número de celular:** +55 (11) 983432281

**Email:** [bruno@estudioeter.com.br](mailto:bruno@estudioeter.com.br)



**Levando para GDC:** Matinta é um jogo de aventura e exploração em terceira pessoa inspirado na mitologia brasileira. No comando de Gracinda, uma cadela corajosa, os jogadores embarcam em uma jornada épica para restaurar a harmonia da natureza em paisagens mágicas e enigmáticas, explorando os biomas brasileiros. Com uma jogabilidade envolvente que mescla puzzles ambientais, exploração e elementos narrativos profundos, Matinta convida os jogadores a descobrir os mistérios da mitologia nacional enquanto enfrentam desafios para curar terras amaldiçoadas. Desenvolvido pela Eter Games, o projeto tem conquistado destaque internacional e promete levar uma experiência única e

culturalmente rica ao público global

### 3. FLUTU



**Descrição da empresa:** A Flutu, fundada em 2014 por Victor Hime, é uma empresa especializada em design de áudio para videogames e mídias interativas. Nos últimos 5 anos, a empresa se dedicou exclusivamente a esse nicho, criando experiências sonoras, sound design, música, sistemas interativos de áudio e voice-over para jogos. Além disso, a Flutu organiza anualmente um encontro de Game Audio durante a Gamescom, em Colônia, que tem crescido a cada edição. A Flutu Music se diferencia pela sua ultra-especialização no mercado de game audio, mantendo uma atenção dedicada a cada cliente, e tem certificações reconhecidas em Wwise, FMOD, Unity e Unreal.

**Site da empresa:** [www.flutumusic.com](http://www.flutumusic.com)



**Representante:** Victor Hime

**Posição:** CEO, Diretor Criativo

**Descrição do representante:** Victor Hime é o diretor de áudio da Flutu Music, um estúdio de áudio de jogos que eleva as experiências do jogador com soluções de som inovadoras. Formado em Produção Musical pela Faculdade Souza Lima e especializado na Berklee College of Music, Victor liderou projetos notáveis como "Árida" e "Mark of the Deep".

Certificado em Wwise e especialista em Unreal Engine e Unity, ele também se destaca como palestrante e mentor em eventos como Gamescom Latam e BIG Festival. Fundador da Game Audio Track, Victor é autor do "Guia de Estratégia para Terceirização de Áudio de Jogos", dedicado a otimizar a produção de áudio para eficácia e eficiência, inspirando profissionais e desenvolvedores de jogos em todo o mundo

**Número de celular:** +55 (11) 97092 1107

**Email:** [victorhime@flutumusic.com](mailto:victorhime@flutumusic.com)



**Levando para GDC:** Música e som para desenvolvedores de videogames. Colaboramos com estúdios que realmente consideram a música e o som como elementos cruciais na experiência do jogador e buscamos especialistas na arte do áudio para videogames. Por meio de nosso trabalho, conectamos os jogadores com suas emoções mais profundas,

agregando valor à propriedade intelectual do jogo, porque é isso que grandes experiências sonoras trazem para um videogame

#### 4. GIXER



**Descrição da empresa:** A Gixer Entertainment, com 16 anos de experiência na indústria de games B2B, desenvolveu e co-desenvolveu 65 projetos, incluindo títulos premiados como Dodgeball Academia, No Heroes Here e Inscryption. Atuando em diversas plataformas (Consoles, Web, AR, VR, PC e Mobile), a empresa expandiu para o mercado B2C em 2020, criando suas próprias IPs. Dentre elas, MiniFut se destacou na Copa do Mundo de 2022, publicado em parceria com a Magalu Games e Netshoes, com um modelo inovador de monetização. Toy Sports, voltado ao público infantil, foi o primeiro game anunciado pela DX GameWorks e será lançado para PC e Consoles. Já Guns Arcade foi finalista na Gamescom Latam na categoria XR/VR

**Site da empresa:** <http://www.gixer.com.br>



**Representante:** Juno Cecilio

**Posição:** CEO, Game Director

**Descrição do representante:** Juno Cecilio é CEO e diretor de games na Gixer, com 18 anos de experiência e mais de 60 títulos lançados. Especialista em todo o processo de desenvolvimento de jogos. Formado com honras em Ciência da Computação pela Universidade Adventista de São Paulo, Juno possui profundo conhecimento em design de sistemas, gameplay, retenção e monetização. Apaixonado por criar jogos para diferentes audiências, desde famílias até jogadores hardcore, ele se destaca por seu olhar detalhista, domínio de metodologias e forte comunicação, garantindo um ambiente inclusivo e produtivo para sua equipe. Além disso, é cofundador do GDBR (Game Developers Brazil), iniciativa que conecta profissionais da indústria a palestrantes nacionais e internacionais

**Número de celular:** +55 (11) 981261098

**Email:** [juno@gixer.com.br](mailto:juno@gixer.com.br)



**Levando para GDC:** Changer Seven é um jogo de ação e aventura single-player, com exploração, combates dinâmicos e frenéticos, e muitas cenas cinematográficas de tirar o fôlego, onde você controla esse grupo de heróis, em uma verdadeira carta de amor aos heróis da nossa infância.

## 5. GMD



**Descrição da empresa:** A GMD é uma agência de games pioneira no Brasil e América Latina, com mais de 13 anos de experiência na indústria e presença em São Paulo e na Cidade do México. Confiada por marcas globais de destaque, como Activision Blizzard, Bethesda, Capcom, Hoyoverse, Tencent, Ubisoft, Xbox e muitas outras, oferecemos soluções de alto impacto, feitas sob medida para a comunidade e o ecossistema gamer. Nosso portfólio de serviços abrange compra de mídia, marketing de influenciadores, gestão de redes sociais, engajamento de

comunidades, consultoria e produção de vídeos – tudo projetado para amplificar a presença das marcas e se conectar de forma autêntica com o público

**Site da empresa:** <http://gmd.digital>



**Representante:** Lucas Patricio

**Posição:** CEO

**Descrição da representante:** Lucas é fundador da GMD, a primeira agência gamer da América Latina. Com 20 anos de experiência no mercado de jogos eletrônicos, Lucas trabalhou diretamente em campanhas de lançamento de mais de 300 jogos no Brasil

**Número de celular:** +55 (11) 941774346

**Email:** [lucas@gmd.digital](mailto:lucas@gmd.digital)



**Levando para GDC:** Lance seu jogo para mais de 300 milhões de gamers no Brasil e na América Latina. Com 13 anos de experiência, a GMD é a primeira agência de marketing especializada em games na região, oferecendo os serviços e experiência necessários para o você alcançar o sucesso. Com mais de 300 jogos lançados, contamos com soluções completas em marketing, mídia, influenciadores, PR, localização, tradução e consultoria.

## 6. GRUMPY FOX GAMES



**Descrição da empresa:** Com três anos de atuação na indústria de games, a Grumpy Fox Games oferece serviços B2B de consultoria, programação e liderança técnica para empresas internacionais. Durante esse período, a empresa contribuiu para três projetos distintos nas renomadas Kazoo Games e Bunch Live Inc. Focada no desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis, a Grumpy Fox se especializou em criar soluções robustas para experiências multijogador, garantindo desempenho otimizado mesmo em aparelhos de baixa performance. Este diferencial posiciona a Grumpy Fox Games como uma referência em tecnologia para dispositivos móveis

Site da empresa: <https://grumpyfox.games/>



**Representante:** Tales Sampaio

**Posição:** CEO, Founder

**Descrição do representante:** Tales Sampaio é formado em Computação na USP de São Carlos e empreendedor desde quando era estudante. Seu primeiro jogo, Grand Shooter, tornou-se um sucesso nos celulares com mais de 2.5 milhões de downloads em seu primeiro ano de lançamento. Trabalhou para empresas unicórnio como Wildlife e hoje retoma sua jornada empreendedora fazendo parcerias com empresas do exterior

**Número de celular:** +55 (11) 967197102

**Email:** [tales@grumpyfox.games](mailto:tales@grumpyfox.games)



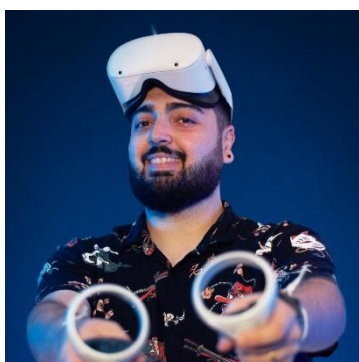
**Levando para GDC:** Grand Shooter, sucesso nos celulares, agora está sendo portado para PCs e consoles. Será apresentado na GDC Play em parceria com a empresa externa Retro Shooter, que produz hardware especialmente projetado para este estilo de jogo: On-Rails Shooter de Arcades

## 7. IGNITE



**Descrição da empresa:** We are a virtual reality game studio, focused on developing original games that offer authenticity and deep immersion. Somos um estúdio de jogos de realidade virtual, focado em desenvolver jogos originais que ofereçam autenticidade e imersão profunda. O estúdio está buscando parceiros para o jogo 'Masks of Revenge', que recentemente recebeu um subsídio para seu desenvolvimento

Site da empresa: <https://ignitegamestudio.com/>



**Representante:** Matheus Mazuqueli

**Posição:** CEO

**Descrição do representante:** Fundador da Ignite Game Studio e atua como CEO da empresa. Desde 2022, tenho participado de eventos internacionais com o objetivo de fomentar negócios e fortalecer meu networking. Já estive presente em 3 edições da GDC e 2 edições da Gamescom Cologne, onde tive a oportunidade de apresentar nossos produtos de realidade virtual. Neste ano, estou levando 3 produtos desenvolvidos em 2024 em busca de investimentos

**Número de celular:** +55 14 981049392

**Email:** [matheus@ignitegamestudio.com](mailto:matheus@ignitegamestudio.com)



**Levando para GDC:** Masks of Revenge é um jogo de tiro rogue-lite baseado em capítulos para realidade virtual, com mecânicas de máscaras, inspirado na arte do cangaço e do folclore brasileiro. O projeto recebeu um financiamento de \$300,000 USD e está buscando parceiros para publicação

## 8. PushStart



**Descrição da empresa:** A PushStart é um estúdio com mais de 10 anos na indústria de games, tendo desenvolvido projetos para grandes marcas como Nestlé, Disney e Hasbro, com reconhecimento nacional e internacional. Em 2016, foi finalista do Games 4 Change em Nova York com Legião dos Superpoderes, um game voltado para hábitos saudáveis infantis. Além de prestar serviços, a PushStart também investe em IPs autorais, como Laboratório da Luna (2.5 milhões de downloads) e UAU Animal, que se expandiu para uma série animada e um game mobile com 250 mil downloads. Em 2020, o estúdio foi selecionado pelo Edital de Produção de Games - Seed Money (Spicine), que permitiu o desenvolvimento de GLITCHERS, seu primeiro game voltado para o público adulto e PC

**Site da empresa:** <https://pushstart.com.br/>



**Representante:** Vinicius Oppido

**Posição:** Co-fundador e Diretor Criativo

**Descrição do representante:** Possui mais de 25 anos de experiência no audiovisual. Formado em Design pela FAAP, Master of Arts em Computer Animation pela Bournemouth University (com bolsa do Alban Program) e Mestre em Arquitetura e Urbanismo pela FAU-Mackenzie. Desde 2014,

Vinicius Oppido é o Diretor Criativo da PushStart, tendo participado de todos os projetos de game do estúdio, incluindo os premiados "Legião dos Superpoderes (Nestlé)" e "Deadly Class (Disney)". Vinicius Oppido também é o Diretor Criativo e Produtor-Executivo de Glitchers, game que está em desenvolvimento com recursos da Spicine Game e LPG 2023 e deverá ser lançado na GDC 2025

**Número de celular:** +55 (11) 999347254

**Email:** [vinicius@pushstart.com.br](mailto:vinicius@pushstart.com.br)



**Levando para GDC:** Glitchers é um hack-and-slash inovador que combina combate com mecânicas de puzzle, permitindo ao jogador "hackear" o jogo para criar combos poderosos. Você controla Trix, uma gamer presa em um mundo glitchado, onde precisa enfrentar anomalias, encontrar uma armadura lendária e derrotar um vilão que quer transformar todos os guerreiros em sucata. Com orcs bonitões, anões grevistas e um universo caótico, o game apresenta uma estética 2D low-poly, onde Trix se destaca como a única figura arredondada em meio ao mundo angular e bugado. A trilha sonora mistura batidas eletrônicas e melodias medievais, criando uma atmosfera surreal e envolvente

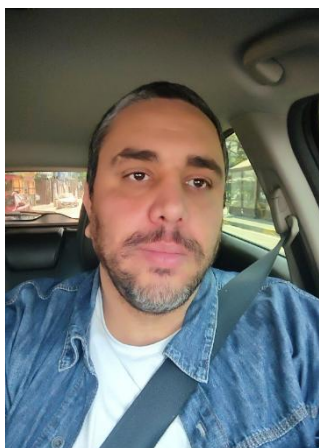


## 9. QUBYTE Interactive



**Descrição da empresa:** QUByte Interactive é uma Desenvolvedora e Publicadora brasileira. Fundada em 2009, é atualmente a maior publicadora independente da América Latina com mais de 100 jogos lançados para consoles, PCs e portáteis

Site da empresa: <https://www.qubyteinteractive.com/site/>



**Representante:** Bruno Carvalho

**Posição:** Gerente de Negócios

**Descrição do representante:** Bruno Carvalho é Gerente de Desenvolvimento de Negócios e Produtor de Jogos na QUByte Interactive, desenvolvedora brasileira e publicadora de mais de 100 jogos independentes para PC e consoles, onde atua desde 2015. Com mais de 20 anos de experiência na área de Tecnologia, atuou como Game Designer em títulos como "99Vidas – O Jogo", primeiro jogo brasileiro a ser distribuído globalmente através do serviço de assinaturas da Sony, a Playstation Plus; e, mais recentemente em

"MARS 2120", um jogo de ação no estilo metroidvania ambientado em um cenário de ficção científica

**Número de celular:** +55 (11) 986446919

**Email:** [bcarvalho@qubyteinteractive.com](mailto:bcarvalho@qubyteinteractive.com)



**Levando para GDC:** "Extinction Rifts" é um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) desenvolvido pela QUByte Interactive, inspirado em clássicos como DOOM, Quake e Duke Nukem. O jogo apresenta combates frenéticos onde os jogadores enfrentam hordas de inimigos, utilizando armas destrutivas e uma mecânica de combos que aumenta o poder de destruição conforme o jogador avança. O objetivo principal é destruir monólitos antigos que ameaçam a sobrevivência da humanidade. Além do grande foco em ação, o jogo conta com uma mecânica baseada em combos e elementos "Rogue-Lite", e um sistema de ranqueamento online, que motivam a rejogabilidade. O jogo está programado para ser lançado em 2025 para PC (Steam), PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X|S e Nintendo Switch

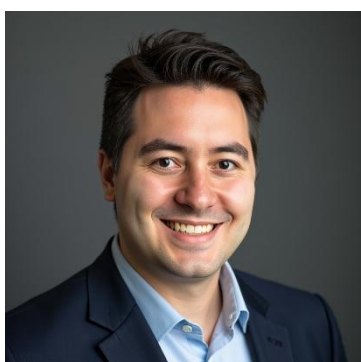
## 10. SURPRISE CO



**Descrição da empresa:** A Surprise é uma desenvolvedora de games para plataformas UGC como Fortnite, Roblox e Minecraft. No Fortnite a empresa brasileira está entre os top 3% creators com 51 jogos que acumulam mais

de 25M de gameplays. Em 2024, inaugurou sua atuação no Roblox com o game Brazil Battlegrounds com +2.8M de gameplays. Além de possuir o segundo maior servidor brasileiro de Minecraft, o Hylex.gg que possui mais de 3M de contas registradas

**Site da empresa:** <https://surpriseugc.com/>



**Representante:** Henrique Fudissaku

**Posição:** Business Designer

**Descrição do representante:** Henrique Fudissaku é formado em Publicidade e Propaganda e pós-graduado em Design Estratégico & Inovação. Após 10 anos de experiência em agências do Publicis Groupe, passou por Oracle e Bradesco antes de imergir no mundo dos games. Atualmente é sócio da Surprise Co. onde contribui para o desenvolvimento da próxima geração

de talentos UGC da economia criativa no Brasil

**Número de celular:** +55 (11) 981524544

**Email:** [fudissaku@3c.gg](mailto:fudissaku@3c.gg)



**Levando para GDC:** Uma comunidade de games UGC (user-generated content) que atua plataformas como Fortnite, Roblox e Minecraft. Além de criar +50 jogos que ultrapassam 30M de gameplays, co-criamos experiências com marcas, influenciadores e outros criadores UGC. Temos orgulho de fomentar todo o ecossistema com relatórios disponibilizados

gratuitamente e organização de game jams para desenvolver novos talentos