

Empresas CreativeSP – Tokyo Game Show 2025

1. Coffeenauts



Descrição da empresa: A Coffeenauts é um estúdio indie de São Paulo especializado no desenvolvimento de jogos autorais para PC e consoles. Fundado por Fábio Rosa e Pedro Bechara para lançar seu projeto de TCC, *Spacelines from the Far Out*, o estúdio conquistou um marco histórico ao colocar o primeiro jogo estudantil brasileiro no Xbox Game Pass,

acumulando prêmios como Most Promising IP e Best Casual Game (GDC 2019) e Voto Popular (BIG Festival 2019). Sua primeira parceria comercial foi com a Xbox, seguida pela publisher Skystone Games, fundada por veteranos da indústria como David Brevik, criador de *Diablo*. Lançado em 2022 com ótima recepção, *Spacelines* consolidou a Coffeenauts como referência no cenário indie brasileiro. Em 2023, o estúdio iniciou o desenvolvimento de sua nova IP, *Ghostless*, inspirado em clássicos da ficção científica e centrado em reflexões sobre inteligência artificial. O projeto já recebeu prêmios como Most Promising Game no Ventana Sur (2023) e Melhor Pitch na Gamescom Latam (2024), além de integrar a seleção oficial do evento em 2025 e firmar parceria com o fundo HW&T. O lançamento de *Ghostless* está previsto para 2026.

Site da empresa: www.coffeenauts.com

Representante: Fábio Rosa



Descrição do representante: Fábio Rosa formou-se em Relações Internacionais pela PUC-SP e estudou Direção de Fotografia na Academia Internacional de Cinema antes de migrar para o desenvolvimento de games. Em 2014, iniciou o bacharelado em Design de Games na Universidade Anhembi Morumbi, onde conheceu Pedro Bechara, com quem fundou o estúdio Coffeenauts. Seu TCC evoluiu para *Spacelines from the Far Out*, premiado internacionalmente e selecionado pela Xbox para um

acordo de exclusividade, tornando-se o primeiro projeto estudantil brasileiro no Xbox Game Pass. Lançado em 2022, o jogo recebeu ótima recepção da crítica e do público.



Celular: | Email: (11) 97145 1810 | fabio@coffeenauts.com

Levando para a Tokyo Game Show 2025: A Coffeenauts participará da missão brasileira na Tokyo Game Show 2025 com o objetivo de promover o estúdio, buscar parcerias para distribuição e licenciamento de

Spacelines from the Far Out e captar investimentos e publicação para seu novo jogo, *Ghostless*. A agenda inclui a divulgação no catálogo e reel da Atragames/Brazil Games, exposição de *Ghostless* no estande da missão, além de rodadas de negócios nas plataformas Event Hub e MeetToMatch, e reuniões com parceiros como Xbox e Skystone Games. *Spacelines from the Far Out* é um jogo cooperativo de gerenciamento de linhas aéreas espaciais com elementos roguelike, ambientado na estética da era espacial dos anos 60. Já *Ghostless* é um jogo single-player em “hi-fi pixel art” que combina ação, sobrevivência, exploração metroidvania, combate side-scroller e construção de base, ambientado em um mundo pós-apocalíptico dominado por máquinas, com forte componente investigativo e atmosfera inspirada em *The Thing*, *Blade Runner* e *Matrix*.

2. Mad Mimic

Descrição da empresa: A Mad Mimic é um estúdio de games independente de São Paulo,



MAD MIMIC

fundado em 2017, que ganhou notoriedade com *No Heroes Here*, lançado para PC e consoles em parceria com a publisher japonesa Chorus Worldwide. Em 2018, firmou colaboração com a Mauricio de Sousa Produções para criar Mônica e a Guarda dos Coelhos e, em 2021, alcançou reconhecimento internacional com o roguelike de ação *Dandy Ace*, publicado pela sul-coreana NEOWIZ. Em 2023, recebeu o Epic MegaGrant para o projeto *Mark of the Deep* e, em 2024, foi selecionada entre os 10 estúdios da América Latina a receber investimento do Google via Indie Game Fund. Recentemente, lançou *Mark of the Deep* em parceria com a publisher chinesa LightUp Games e *No Heroes Here 2*, consolidando-se como um dos principais estúdios independentes do Brasil, reconhecido pela qualidade e inovação. A empresa marca presença nos maiores eventos globais da indústria, incluindo Tokyo Game Show, Gamescom (Alemanha e LATAM), GDC, PAX West, DreamHack, BIG Festival, entre outros.

Site da empresa: www.madmimic.com

Representante: Luis Fernando Tashiro

Descrição do representante: Luis Fernando Tashiro é Diretor Executivo da Mad Mimic, estúdio brasileiro de desenvolvimento de jogos autorais, onde lidera produção executiva, marketing, estudos de viabilidade, captação de recursos e planejamento estratégico, com foco nas etapas de pré-produção e lançamento. Graduado em Design de Games pela UAM e com MBA em Gestão Empresarial pela FGV, fundou a Mad Mimic em 2017 e anteriormente criou o Studio ZYX, especializado em jogos sob demanda. Entre seus principais projetos estão títulos premiados como No Heroes Here (2017), Mônica e a Guarda dos Coelhoos (2018), Dandy Ace (2021) e os futuros lançamentos Mark of the Deep e No Heroes Here 2 (2025). Com mais de 50 projetos educacionais e de treinamento realizados entre 2013 e 2016, Tashiro também atua como mentor e palestrante em eventos como NASA Space Apps e Gamecon Talks, além de ter sido curador de festivais como Path Festival e SP Tech Week. Recentemente, recebeu investimento do Google por meio do Indie Games Fund para apoiar novos projetos do estúdio.



Celular: (11) 96058-8587 | **Email:** Luistashiro@madmimic.com

Levando para a Tokyo Game Show 2025: As principais metas do studio são fechar novas parcerias e oportunidades para os games *Zero* e *Blorbs* (nomes ainda temporários), que estão levando para o evento. Além disso, buscam parcerias de co-desenvolvimento e desenvolver e estreitar parcerias com o mercado asiático.

3. Split Studio



Descrição da empresa: O Split Studio, fundado há mais de 15 anos, é um dos maiores estúdios de animação do Brasil, com mais de 100 colaboradores diretos, e tem como propósito criar histórias memoráveis, personagens marcantes e propriedades intelectuais relevantes em animação e games. Atuando em publicidade, cinema, TV, internet e jogos, produziu obras de destaque como o longa *Tito e os Pássaros* (premiado no AnimaMundi, indicado a festivais como Annecy e Toronto, e shortlist do Oscar),

séries da Turma da Mônica, *Hello Kitty Super Cute Adventures* (11 temporadas), episódios de *Rick and Morty* e curtas de impacto social para a Wondermedia. Além da animação, desenvolve jogos independentes como *Entre as Estrelas*, que reuniu 40 mil seguidores após campanha de financiamento coletivo e busca uma publisher global, *Wizavior* (exibido no BIG 2023 e Courage 2023) e *Crianças do Mundo*, inspirado no filme *O Menino e o Mundo*. Com presença constante em eventos internacionais como Mipcom, Kidscreen, Mifa e GDC, a empresa expandiu sua atuação global com um escritório no Texas (EUA) em 2022 e, em 2025, uma unidade no Canadá voltada para jogos, Motion Capture e inteligência artificial.

Site da empresa: www.splitstudio.tv

Representante: Guille Hiertz

Descrição do representante: Guille Hiertz é produtor, diretor, editor, roteirista e animador, além de cofundador e CEO da Split Studio. Formado em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), com especialização em Roteiro e Animação, iniciou sua carreira em 2005 com o curta *To Reach the Moon*, selecionado para festivais como Cine Ceará, Anima Mundi, Gramado e Havana Film Festival. Em 2010, fundou a Split Studio, onde lidera o desenvolvimento de conteúdo original, incluindo séries, jogos e quadrinhos, atuando como CEO e produtor executivo e criativo. Produziu obras como *Sítio do Picapau Amarelo*, *Turma da Mônica*, *Senninha*, *The Under-Undergrounds*, *WeeBoom*, *Boomies* e o longa *Tito e os Pássaros*, premiado internacionalmente e listado entre os 25 pré-selecionados ao Oscar 2019.



Celular: (11) 97849-2899 | **Email:** projetos@splitstudio.tv

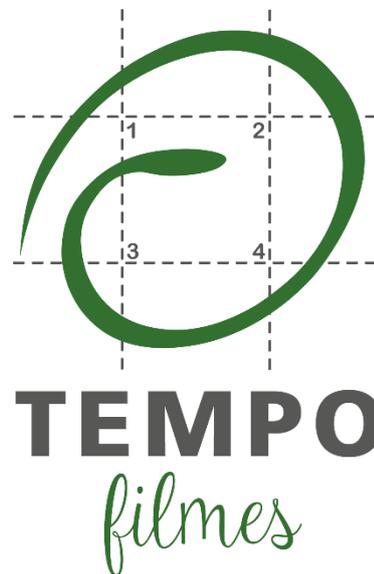


Levando para a Tokyo Game Show 2025: O jogo *Tekoha: A Tale Among the Stars* é um RPG narrativo inspirado na cultura Guarani-Kaiowá que acompanha duas irmãs indígenas brasileiras em uma jornada emocionante para se reencontrarem após a destruição violenta de sua

aldeia. Com combate baseado em turnos e arte visual rica, o jogo leva o jogador ao Pantanal brasileiro, celebrando a resiliência, a preservação da cultura indígena e a beleza do bioma, em uma experiência imersiva e envolvente.

4. Tempo Filmes

Descrição da empresa: Fundada há mais de 30 anos, a Tempo Filmes é uma das principais empresas de localização no Brasil, reconhecida por sua excelência em dublagem, legendagem e adaptação cultural para diversos formatos, incluindo filmes, séries, animações, jogos eletrônicos e audiolivros. Com quatro estúdios modernos e uma equipe altamente qualificada, a empresa combina tecnologia de ponta com sensibilidade artística para oferecer produtos que preservam a essência original e conquistam o público brasileiro. Ao longo de sua trajetória, a Tempo Filmes construiu parcerias sólidas com grandes players do mercado nacional e internacional, consolidando-se como referência no setor.



Site da empresa: www.tempofilmes.com.br



Representante: Isadora Machado

Descrição da representante: Isadora Machado é CEO da Tempo Filmes e atua na indústria de localização há mais de quinze anos. Com ampla experiência também como atriz de dublagem e sólida vivência nos mercados de cinema, televisão e games, lidera projetos que unem qualidade técnica e criatividade artística. Ao longo de sua carreira, representou o Brasil em importantes feiras e eventos internacionais, fortalecendo conexões estratégicas e promovendo a excelência da produção brasileira para o mundo.

Celular: (11) 99637-1995 | **Email:** isadora@tempofilmes.com.br

5. Theo Games

Descrição da empresa: Agência de marketing e comunicação especializada em games e entretenimento, com foco no



theogames

Brasil e na América Latina. Dentre os serviços oferecidos estão assessoria de imprensa,

campanhas com influenciadores, gestão de redes sociais e de comunidades, programas de criadores de conteúdo, organização de eventos etc. Alguns dos clientes da agência incluem Activision, Blizzard, SEGA, Capcom, Bandai Namco, Bethesda, Warner Bros. Tencent, dentre outros.

Site da empresa: www.theogames.biz



Representante: Théo Artioli Azevedo

Descrição do representante: Com 30 anos de atuação no mercado de games, iniciou a carreira como jornalista especializado no segmento, passando por UOL, Folha de S. Paulo, revistas de games etc. Em 2018, fundou a Theogames que, desde então, vem se consolidando como uma das principais agências de marketing e comunicação especializada em games.

Celular: (11) 98249-2898 | **Email:** theo@theogames.biz

6. VR Monkey

Descrição da empresa: A VRMonkey é um estúdio brasileiro especializado em Realidade Virtual (VR), com mais de 10 anos de atuação e um portfólio que ultrapassa 50 projetos desenvolvidos. Fundada em 2014, a empresa se tornou uma referência na criação de jogos, experiências educacionais e treinamentos imersivos, combinando excelência técnica com inovação criativa. Reconhecida internacionalmente, a VRMonkey foi indicada a prêmios como o IMGA (International Mobile Gaming Awards) e o Game Connection America Developer Awards, além de ter sido selecionada para a Indie Game Area da Tokyo Game Show, representando o Brasil em um dos maiores palcos da indústria mundial. Em 2023, marcou presença na GDC (Game Developers Conference) em São Francisco, onde realizou o lançamento internacional do jogo Galaxy Kart, um multiplayer de corrida em VR com crossplay entre plataformas.



A atuação da VRMonkey também se destaca pelo impacto no setor industrial. O estúdio desenvolveu experiências imersivas de segurança e treinamento para gigantes como Petrobras, Gerdau, Votorantim e Klabin, contribuindo com soluções que unem tecnologia, eficiência e capacitação profissional.

Além de seus jogos autorais — como Dinos do Brasil, Sky Climb, Galaxy Kart e Honey Pot — a empresa é reconhecida por seu trabalho de porting e co-desenvolvimento com estúdios internacionais de renome, trazendo títulos como Drunkn Bar Fight, Vampire: The Masquerade – Justice e Into the Radius para plataformas como Meta Quest, PS VR2 e PC VR. Em 2025, a VRMonkey inicia uma nova fase, expandindo sua atuação para jogos tradicionais (flat screen), com lançamentos e ports previstos para Nintendo Switch e Xbox, consolidando-se como uma desenvolvedora versátil e global.

Site da empresa: www.vrmonkey.com.br

Representante: Pedro Matsumura Kayatt



Descrição do representante: Pedro Kayatt é Mestre em Engenharia de Computação pela POLI-USP e possui Master of Science pelo Politecnico di Milano. Fundador e CEO da VRMonkey, tem mais de 10 anos de experiência em Realidade Virtual, atuou na produção e adaptação de jogos de sucesso e já palestrou em eventos nacionais e internacionais, como Meta Connect (2023) e GDC2019 (Game Developer Conference).

Celular: (11) 96828-5744 | **Email:** pedro@vrmonkey.com.br

Levando para a Tokyo Game Show 2025: *Honey Pot* é um jogo de defesa de torre em realidade virtual onde você protege sua colmeia de ursos famintos! Construa torres estratégicas, use seu arco e flechas e trabalhe em equipe para defender o mel. Além disso, divirta-se no playground com mini jogos competitivos. Lançamento em abril de 2025 para Meta Quest!

