

MAXRENDER

REVISTA DIGITAL PARA DESIGNERS E ARTISTAS

4ª edição | novembro de 2017



Entrevista com Roberto Moreira

Sessão Mundo CG:

**BIG Festival 2017
bate recordes**

Sessão Mundo CG:

**Shiny: O Jogo
brasileiro de pla-
taforma com zero
violência**

Assunto de capa:

**Entrevista com
Roberto Moreira**

EDITOR

Marcelo Soares
revista@maxrender.com.br

SUB-EDITOR

Marvin Costa
revista@maxrender.com.br

DESIGNER GRÁFICO

Daniele Esprega
contato@littledani.com.br

ARTE DA CAPA

Roberto Moreira
robmoreirabr@gmail.com

MAXRENDER

REVISTA DIGITAL PARA DESIGNERS E ARTISTAS

Editorial

Ser um profissional da Computação Gráfica no Brasil é um desafio notável.

Especialmente quando analisamos os custos envolvidos em cada estágio de desenvolvimento do artista até que ele alcance um nível diferenciado.

Por isso, estamos muito felizes em lançar mais uma edição da revista MaxRender que visa não somente promover os melhores artistas nacionais como também fortalecer a valorização dessa profissão tão importante dentro da mídia atualmente.

Marcelo Soares
Editor e idealizador da Maxrender

PROPAGANDAS

Para anunciar em nossa revista solicite o mídia kit pelo e-mail abaixo
contato@maxrender.com.br

TRADUÇÃO

Interesse em traduções para outras línguas estão disponíveis. Envie um e-mail para:
translate@maxrender.com.br

DISTRIBUIÇÃO

Essa edição está sendo distribuída exclusivamente em formato digital pdf pelo site institucional Maxrender.

DIREITOS

Todos os trabalhos e imagens foram previamente aprovados por seus autores e a revista Maxrender não é autora de nenhuma imagem dentro desta edição. No entanto, a Maxrender se reserva no direito autoral de todo conteúdo escrito nesta edição.

Conteúdo

SESSÃO MUNDO CG

006

BIG Festival 2017 bate recordes

014

Vida: O RPG brasileiro que levou 7 anos para ficar pronto foi desenvolvido por um único profissional

020

Shiny: O Jogo brasileiro de plataforma com zero violência

ASSUNTO DE CAPA

024

Entrevista com Roberto Moreira



SESSÃO MUNDO CG

BIG FESTIVAL 2017 BATE RECORDES



Com um sucesso crescente, a quinta edição do evento bateu recordes. O BIG Festival 2017 contou com mais de 20.000 visitantes e 3,2 mil profissionais da indústria de games.

O BIG Festival é uma oportunidade incrí-

vel para fortalecer o mercado brasileiro, apresentando novos jogos independentes tanto para o público gamer, quanto para outras empresas, permitindo a criação de alianças e parcerias valiosíssimas.

Todo ano, no mês de junho, São Paulo sedia um dos maiores eventos de jogos independentes do mundo. É o Brazil's Independent Games Festival, mais conhecido como BIG Festival.

O evento conta com uma exposição aberta, com mais de 90 jogos independentes disponíveis para teste, todos selecionados para concorrer aos prêmios do BIG Festival, e também a mostra BIG Booth, espaço voltado totalmente para os jogos nacionais.

Além da parte cultural, que conecta os gamers e os games, há também o BIG Business Forum e o Big Anima Business Meetings, uma parceria com o Anima Mundi, que visa fortalecer as empresas de jogos e animação brasileiras no mercado internacional.



A presença de convidados ilustres, que representam empresas e mercados de peso no cenário global de games, além da premiação totalmente imparcial, que consagra games produzidos em todos os lugares do mundo, faz com que o BIG Festival tenha grande peso lá fora.

Tudo indica também que o evento e a indústria estão caminhando na direção certa. Temos cada vez mais oportunidades e recursos para produzir games incríveis e, com isso, a qualidade e quantidade de games independentes brasileiros está cada vez maior.

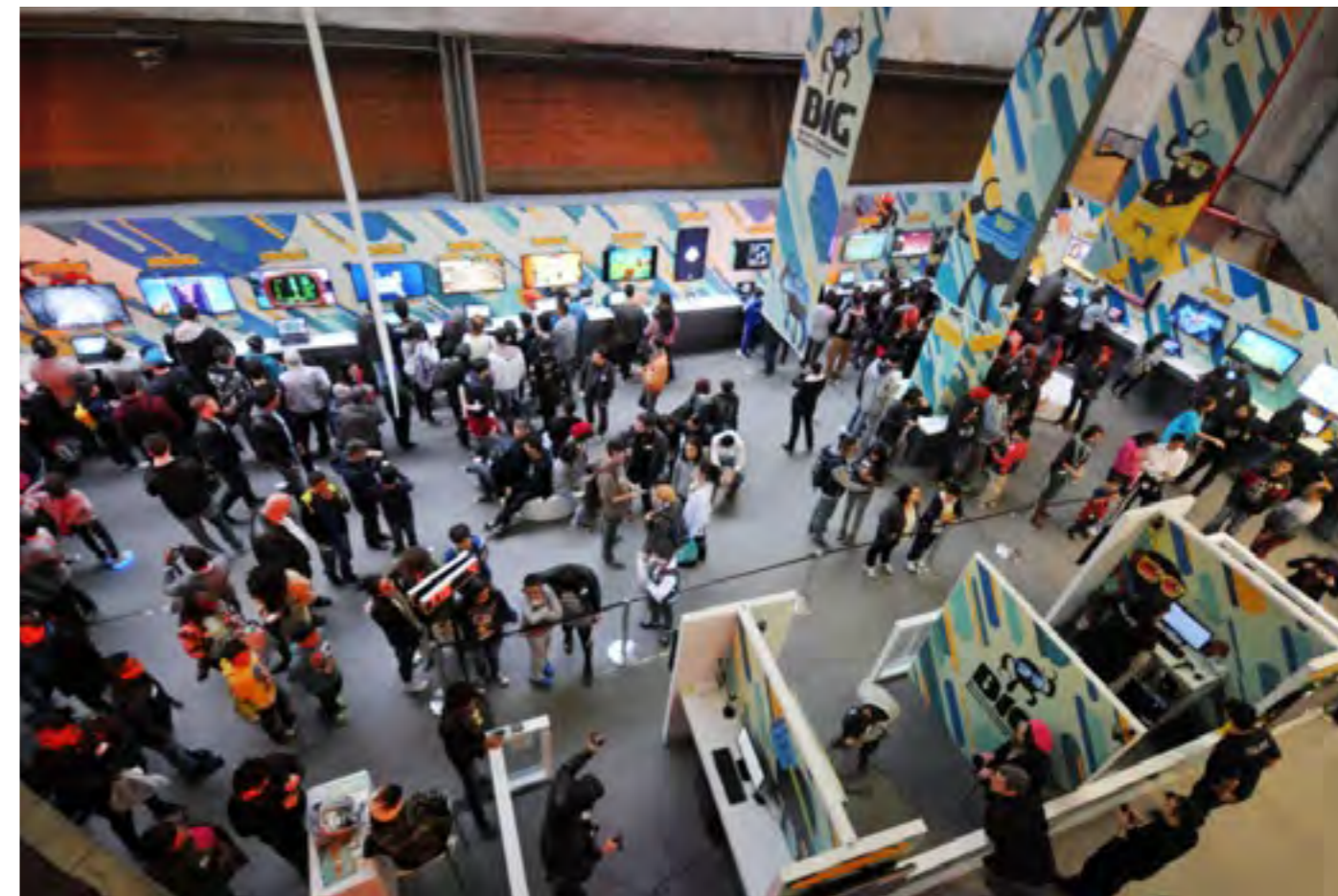
“É incrível ver o BIG Festival crescer, evoluir e amparar a comunidade brasileira. Eu tive uma semana incrível, e ouvi apenas elogios de muitos convidados.” – Jason Della Rocca, Co-fundador da Execution Labs

Só em 2016, o BIG Festival foi responsável por uma movimentação de mais de US\$ 3 milhões em negócios entre empresas.

Esse tipo de movimentação não é importante só para o crescimento da indústria, mas também para o investimento em games independentes, que muitas vezes precisam de bolsas, patrocínios e publi-

cadoras para que os projetos possam ser realizados de forma viável.

O BIG Festival proporciona exatamente isso com as premiações do evento. Os vencedores ganham R\$ 45 mil em prêmios, além do Melhor Jogo Brasileiro ganhar uma bolsa para participar da Casual Connect USA 2018, na Califórnia.



O game eleito o melhor jogo do evento ganha também um plano de divulgação de R\$ 50.000 pela IGN Brasil. A proposta da empresa é oferecer uma chance para jogos independentes terem tanta visibilidade quanto aqueles lançados pelas empresas classe A do mercado.

Além disso, a premiação do BIG Festival atua como um selo de qualidade, que traz validação e visibilidade para os games, de forma semelhante à comoção causada pelos festivais de cinema. Ao mesmo tempo, o nome do BIG Festival associado a esse selo aumenta cada vez mais a

credibilidade do festival.

Alê McHaddo, diretor executivo do BIG Festival, se orgulha da curadoria diversa e capaz do BIG Festival, que conta com a presença de profissionais de outras áreas para realizar uma avaliação especializada e competente.

O evento conta com escritores e designers de som para julgar narrativa e sonoplastia, por exemplo. Isso permite que games com potenciais variados reservem seu espaço no evento, e não só os títulos com foco totalmente comercial.

“Devido ao seu talento, o Brasil tem o potencial para subitamente virar um super-território de desenvolvimento de jogos, como Estocolmo ou a Suécia.” – Mario Valle Reyes, Diretor de Desenvolvimento de Negócios da Electronic Arts

Este ano, os grandes ganhadores foram o game inglês Overcooked, do estúdio Ghost Town Games, premiado nas categorias Melhor Jogo e Melhor Gameplay, e o brasileiro Distortions, do estúdio Among Giants, premiado o Melhor Jogo Brasileiro.



<https://youtu.be/K7SoqM4YsnA>

Trailer de Distortion, do estúdio Among Giants – Prêmio Melhor Jogo Brasileiro

Entre os concorrentes, também se destacaram a dupla Keen e Necrosphere, que estão sendo desenvolvidos simultaneamente pelo ousadíssimo estúdio Cat Nigiri, concorrendo nas categorias Melhor Jogo Brasileiro, Inovação e Melhor Gameplay.

CONFIRA A LISTA COMPLETA DE NOMINADOS E VENCEDORES DA PREMIAÇÃO DO BIG FESTIVAL 2017

MELHOR JOGO

- The Deadly Tower of Monsters (ACE Team), do Chile
- Death Squared (SMG Studio), da Austrália
- Figment (Bedtime Digital Games), da Dinamarca

•Overcooked (Ghost Town Games), da Grã-Bretanha – Vencedor

•Wuppo (Knuist & Perzik), da Holanda

MELHOR JOGO BRASILEIRO

- Esquadrão 51 (Márcio Rosa)
- Necrosphere (Cat Nigiri)

- Starlit Archery Club (Rockhead Games)
- NEXT JUMP: Shmup Tactics (Post Mortem Pixels)
- Warlock's Tower (Midipixel)
- Distortions (Among Giants) – Vencedor
- In Extremis (LNDFFRR)
- Keen (Cat Nigiri)
- Sword Legacy: Omen (Fableware Narrative Design e Firecast Studio)
- Legend of the Skyfish (Mgaia Studio)

MELHOR JOGO DA AMÉRICA LATINA

- 64.0 (Rebel Rabbit), do Perú
- The Deadly Tower of Monsters (ACE Team), do Chile – Vencedor
- ETHEREAL (Nonsense Arts), da Argentina
- Sweet Meat (OneEyeAnt), da Argentina
- UnderHero (Paper Castle Games), da Venezuela

MELHOR JOGO EDUCACIONAL OU DE IMPACTO SOCIAL

- Ishmael (Necessary Games), dos Estados Unidos
- Jump, Step, Step (Thang Phung Dinh & Dzung Phung Dinh), do Vietnã
- Leis para Todos (Supernova Games), do Brasil
- Lucro S/A (Universidade Feevale – Laboratório de Objetos de Aprendizagem), do Brasil
- Orwell (Osmotic Studios), da Alemanha – Vencedor

MELHOR JOGO DE

REALIDADE VIRTUAL

- SUPERHOT VR (SUPERHOT Team), da Polônia – Vencedor
- A Lost Room (Cruel Byte), do Brasil
- Redout (34BigThings), da Itália
- The Price of Freedom (Construct Studio), dos Estados Unidos

MELHOR ARTE

- Figment (Bedtime Digital Games), da Dinamarca
- The Deadly Tower of Monsters (ACE Team), do Chile
- Esquadrão 51 (Márcio Rosa), do Brasil
- Beat the Game (Worm Animation), dos Estados Unidos
- Four Last Things (Joe Richardson), da Grã-Bretanha
- Vignettes (Skeleton Business), da França
- Old Man's Journey (Broken Rules), da Áustria – Vencedor

MELHOR NARRATIVA

- Detention (Red Candle Games), de Taiwan
- Beholder (Alawar Entertainment), da Rússia
- A Place for the Unwilling (AIPixel Games), da Espanha
- An Afternoon Rippling (Mars Lizard), dos Estados Unidos
- Milkmaid of the Milky Way (Machineboy), da Noruega
- Wuppo (Knuist & Perzik), da Holanda
- gFigment (Bedtime Digital Games), da Dinamarca – Vencedor

INOVAÇÃO

- Orwell (Osmotic Studios), da Alemanha
- Old Man's Journey (Broken Rules), da Áustria
- Necrosphere (Cat Nigiri), do Brasil
- Vignettes (Skeleton Business), da França
- YANKAI'S PEAK (Kenny Sun), dos Estados Unidos – Vencedor

MELHOR SOM

- Aero (Mad Fellows), da Grã-Bretanha
- Beat the Game (Worm Animation), dos Estados Unidos
- The Deadly Tower of Monsters (ACE Team), do Chile
- ETHEREAL (Nonsense Arts), da Argentina – Vencedor
- Future Unfolding (Spaces of Play UG), da Alemanha
- Guns of Icarus Alliance (Muse Games), dos Estados Unidos
- She Remembered Caterpillars (Jump-suit Entertainment), da Alemanha

MELHOR GAMEPLAY

- Death Squared (SMG Studio), da Austrália
- Overcooked (Ghost Town Games), da Grã-Bretanha – Vencedor
- Celeste (Matt Makes Games Inc.), do Brasil
- Nidhogg 2 (Messhof), dos Estados Unidos
- Ultimate Chicken Horse (Clever Endeavor Games), do Canadá

- Necrosphere (Cat Nigiri), do Brasil
- Starlit Archery Club (Rockhead Games), do Brasil

PRÊMIO BIG STARTER – MELHOR JOGO DE ENTRETENIMENTO

- Adventure Llama (Pedro Savino – Rio de Janeiro, Rio de Janeiro)
- Darkness Revealed (Pixel Cows – Jundiaí, São Paulo)
- King Boom (Digi Ten – São Paulo, São Paulo) – Vencedor
- No Place for Bravery (Glitch Factory – Brasília, Distrito Federal)
- The Last Princess (40 Giants Ent. – Porto Alegre, Rio Grande do Sul)

PRÊMIO BIG STARTER – MELHOR JOGO EDUCACIONAL OU DE IMPACTO SOCIAL

- Árida (Aoca Game Lab – Salvador, Bahia)
- medRoom (medRoom – São paulo, São Paulo) – Vencedor
- Senta a Pua (Comics World – São Paulo, São Paulo)



Autor: Bruno Santos
Concept art: Nikita Solovyov
Portfolio: <https://www.artstation.com/bruno2santos>

VIDA: O RPG BRASILEIRO QUE LEVOU 7 ANOS PARA FICAR PRONTO FOI DESENVOLVIDO POR UM ÚNICO PROFISSIONAL

“Depois de 7 anos de produção, o RPG que o brasileiro Flavio Creasso desenvolveu sozinho finalmente deu as caras e teve o primeiro episódio lançado na loja [nuuvem](#).”

Quem está ligado no cenário de desenvolvimento de indie games tupiniquins provavelmente já ouviu falar de VIDA em algum momento. Foram muitos anos de espera, com alguns trailers e anúncios, até o lançamento de VIDA Vol. 1.

O game tem forte influência de títulos como Diablo e também de RPGs de mesa. Basta jogar um pouquinho para

conectar as referências: cenários extremamente sombrios, presença de demônios, movimentação por cliques e uma narrativa sempre presente.

E, sim, basta jogar um pouquinho para ficar boquiaberto com a qualidade fenomenal desse jogo. É inacreditável que foi feito por apenas uma pessoa!



Segundo Flavio Creasso, optar por desenvolver um game completamente só permitiu uma liberdade criativa única, além de mostrar um caminho diferente para a indústria, onde é possível desenvolver projetos com mais calma e cuidado.

VIDA é um projeto e tanto. Desde 2008, Flavio já estava trabalhando no conceito do game, e foi só em 2010 que ele teve acesso à ferramenta Unreal Engine 3 para poder começar a produzir o game.

Piadinhas a parte, esse RPG levou quase uma vida para ser lançado e o desenvolvimento ainda está em andamento, conforme os episódios são lançados e os jogadores deixam suas opiniões.



Atualmente, VIDA está disponível somente no Brasil e todo o processo de lançamento e desenvolvimento prioriza o público brasileiro. O game está inteiramente em português, com direito a narração profissional, que leva os jogadores a outro nível de imersão na história.

E, falando em narrativa, não dá para falar sobre VIDA sem mencionar um pouco da história. O game se passa no mundo de Airen, onde existem quatro deuses: Aguinasha, a deusa da morte; Otiva, deusa da vida; Zatosh, deus da ascensão; e Nothgal, deus da corrupção.

O universo de VIDA desafia conceitos como certo ou errado e as barreiras entre a vida e a morte, e os quatro deuses apresentam um papel crucial nessa trama.

A ideia de Flavio Creasso é permitir que os jogadores cresçam de maneira indivi-

dual ao longo da jornada, podendo se tornar de quatro raças diferentes de acordo com as atitudes que terão no jogo e, é claro, os deuses que cultuarão.

A história começa em uma capela, onde está acontecendo um batizado. Só nesta cena, já é possível notar a ambientação incrível do game, que aproveita ao máximo os efeitos sonoros e detalhes do cenário para incrementar a narrativa.

No batizado, você deve escolher o sexo do bebê, assim como o seu espírito primordial, que pode ser um unicórnio, urso ou leopardo. Essa escolha define o estilo de luta do seu personagem, algo semelhante ao sistema de guerreiros, magos e ladinos.

Por motivos não revelados, o batizado é interrompido e, a partir daí, surge uma lenda que seria repassada por eras... e começa a jogatina.



Como um bom RPG, VIDA tem um tutorial bem extenso e detalhado, para o jogador se adaptar bem aos comandos. Adiantado alguns desses controles:

- Para movimentar o personagem, clique com o botão esquerdo do mouse;
- Para rolar, clique com o botão direito do mouse;
- Para pular, aperte ctrl no teclado e clique com o botão direito do mouse;
- Para girar a câmera, use as teclas Q ou E do teclado ou a roda do mouse;

- Para alinhar a câmera à visão do personagem, clique com o botão do meio do mouse ou aperte a tecla W;

Uma característica super interessante de VIDA são as dificuldades impostas no jogo, que tornam a experiência mais real e intensa. Por exemplo, não há mapas no jogo ou barra de vida.



O jogador é obrigado a se direcionar com o auxílio de uma bússola, que aponta para o norte e para a direção do personagem, e tem somente a armadura como proteção. Ou seja, qualquer golpe dado no personagem sem armadura é considerado fatal. Game over.

Por esses e outros motivos, é bem importante prestar atenção nas dicas e narrativas. Pode ser que o narrador diga para você seguir na direção oeste depois do rio, e se você não anotar ou memorizar essa informação, ninguém repetirá ela para você. E, sim, você vai precisar encontrar o oeste na bússola.

Em geral, VIDA é um game extremamente interessante e que merece um apoio enorme da comunidade brasileira, não só pelo empenho de Flavio Creassa, mas pela qualidade extraordinária que esse

projeto alcançou em praticamente todos os quesitos.

Compre o primeiro episódio de VIDA na nuvem e participe do desenvolvimento deste lindo game na [página oficial de VIDA no Facebook!](#)



Autor: Paulo
Softwares: 3ds Max, Corona, Photoshop, After Effects e Marvelous Designer
Portfolio: <https://malschstudio.com/>

SHINY: O JOGO BRASILEIRO DE PLATAFORMA COM ZERO VIOLÊNCIA



Quer jogar videogame sem ver sangue ou qualquer forma de violência? E que tal se fosse um jogo com gráficos 3D de alto nível? Shiny cumpre essas demandas ao oferecer um design sério e uma proposta voltada totalmente para a salvação de vidas.

O game se passa no planeta Aurora, habitado por humanos e robôs. Ao descobrir que o planeta estava prestes a colidir com o sol daquele sistema, os humanos constroem espaçonaves e abandonam o planeta, deixando os robôs para trás.

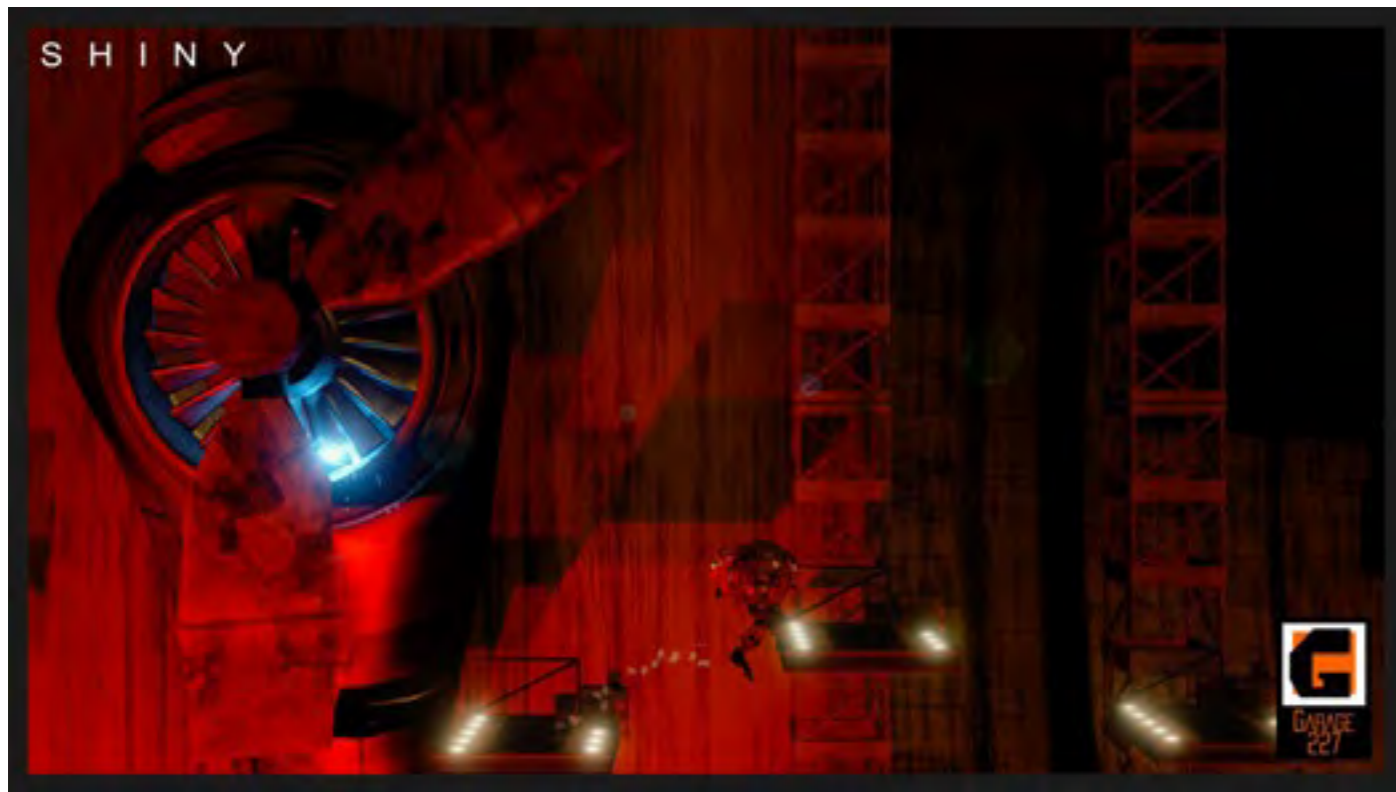
O jogador vive na “pele” de Kramer 227, um robô simpático e leal aos seus companheiros, que decide usar o resto da sua energia para resgatar seus amigos robôs e fazer uma rota de fuga para fora do planeta.



A história do game é apresentada logo no começo em uma bela CGI, e o carisma de Kramer é para apaixonar qualquer um.

Shiny conta com 20 níveis com tela estilo side scrolling, em que você deve procurar robôs desativados, compartilhar sua energia com eles e recarregar a sua. Para se recarregar, você deve usar geradores de energia que também atuam como checkpoints.

Os desafios do game são todos voltados para questões estratégicas, que são visíveis no próprio cenário. Você deve desviar de rochas, escapar de plataformas que caem automaticamente, pular para plataformas em movimento, evitar buracos, elementos clássicos que se esperam de um bom platformer.



A todo momento, esses desafios são acompanhados por efeitos sonoros realistas e uma trilha que define com perfeição o tom de cada fase. Fica a dica: se a música parecer frenética, é bom você correr. Não se esqueça que o seu robôzinho depende de uma bateria limitada.

Ao fim de todas essas tribulações, você pode conquistar um final bom e outro ruim. Afinal, não é porque o game não tem violência que é tudo flores. Não deve ser muito legal ser abandonado em um planeta prestes a ser destruído.

A HISTÓRIA POR TRÁS DE SHINY

Shiny foi desenvolvido pelo estúdio Garage 227, fundado em 2014 com sede em São Paulo. Daniel Monastero, um dos principais idealizadores do projeto, é um ex-policial militar e a sua violenta experiência foi uma das principais motivações para a produção deste jogo pacífico.

O foco do jogo, em todo momento, é salvar vidas e compartilhar sua energia. Segundo Daniel, uma resposta violenta para a situação em que os robôs se encontram não resolveria nada, apenas criaria mais problemas.

A atitude da equipe, dessa forma, atua como uma proposta não só para robôs alienígenas, mas também para toda a indústria de games e sociedade. Uma proposta de viver com menos violência, em que reavaliemos as nossas atitudes e procuramos soluções reais para os problemas que vivemos.

Está interessado? Shiny já está disponível na Steam e Xbox One por um precinho camarada!



Autor: André de Souza
Softwares: Zbrush e Keyshot
Portfolio: www.artstation.com/artist/decosouza

ASSUNTO DE CAPA



ENTREVISTA COM ROBERTO MOREIRA

Portfólio: www.artstation.com/artist/robmoreira
Facebook: [roberto.moreira.585112](https://www.facebook.com/roberto.moreira.585112)
Email: robmoreirabr@gmail.com

CONTE-NOS UM POUCO SOBRE VOCÊ E COMO VOCÊ INICIU SUA CARREIRA

R: Olha, eu comecei do jeito mais estranho possível, como ajudante de garçom, brincadeira [risos].

Bom, foi mais ou menos assim, eu trabalhava em um restaurante próximo a um prédio comercial e, muitas vezes, fazia entregas em uma sala que eu achava diferente (imagina você da porta entregando os pedidos e se depara com uma galera jogando vídeo game e trabalhando com "bonecos 3D"). Naquela época eu nem tinha ideia de que havia projetos tridimensionais sendo criados aqui no Brasil. Enfim, nessa época eu já desenhava e os meus colegas do trabalho sabiam sobre as artes que eu fazia. Então, em uma bela quinta feira à noite, próximo do horário de encerrarmos o expediente, um dos donos daquela sala foi tomar uma cerveja no balcão. O chapeiro, que já o conhecia há bastante tempo, comentou que eu desenhava. Naquele momento, eu estava limpando o chão do salão e o então dono da sala diferente me chamou pra conversar. No fim da conversa ele pediu o meu portfolio e eu o en-



treguei no dia seguinte, então ele pediu que eu fosse à semana seguinte ao seu escritório. Até aí, tudo bem, passei o fim de semana tipicamente tranquilo, mas quando foi segunda-feira eu cheguei 1 hora antes do combinado. Conversamos bastante até que ele, juntamente com os 2 sócios, disseram que tinham gostado do meu trabalho e me perguntaram se eu topava integrar a equipe.

Como resultado, no dia seguinte eu pedi dispensa do meu trabalho no restaurante e com o apoio de todos e lá fui eu trabalhar com o que eu mais queria. Conclusão, no final eu fiquei quase 4 anos trabalhando como ilustrador nessa produtora que ficava aqui em São Paulo, onde fiz amigos que mantenho contato até hoje.

QUAL PROJETO FOI O MAIS DESAFIADOR E POR QUÊ?

R: Acho que foi o primeiro trabalho logo que cheguei na produtora mencionada anteriormente. Tudo era muito novo, eu tinha uma influência muito forte dos quadrinhos, logo de cara tive que fazer um trabalho pra uma campanha de vacinação nacional, sim estou falando do Zé Gotinha. Fiz todo o storyboard dele, o primeiro do personagem em formato 3D. Foi tudo feito lá, desde o conceito, a modelagem e a animação.

EM QUAL PROJETO ARTÍSTICO VOCÊ ESTÁ ATUANDO NO MOMENTO?

R: Nesse momento estou aguardando o roteiro de uma HQ que vai sair no Catar-se. O que posso falar é que se trata de uma história policial bem incomum, infelizmente não dá pra falar mais, mas estou ansioso pra logo trabalhar nela.

COM BASE NA SUA EXPERIÊNCIA, QUAIS DICAS IMPORTANTES VOCÊ DARIA PARA QUEM QUER SEGUIR ESTA CARREIRA? QUAIS CURSOS ETC.

R: Persistir, estudar, estudar e estudar muito. Não só desenhos, mas tudo! Eu estudei modelagem digital e isso me ajudou muito a entender as formas. Se você trabalha com 3D e acha que pode melhorar seu trabalho ainda mais, por que não estudar o 2D? Assista filmes, leia livros e jogue muito vídeo game, tudo isso vai te ajudar a formar uma biblioteca de informações.

Eu estudei Quadrinho, pintura digital e 3D em algumas escolas daqui de São Paulo que foram muito válidos para mim. Mas hoje em dia você também encontra bons materiais no Youtube.

CITE 3 ARTISTAS QUE TE INSPIRAM E POR QUE?

R: Eu Tenho 2 artistas que acompanho a um longo tempo. Um é o Sean Gordon Murphy que na minha humilde opinião ele é um dos caras mais completos da nova geração de Quadrinistas e ilustradores, o outro é o Greg Tocchini que também é Quadrinista (Brasileiro) e que tem um trabalho de cair o queixo. Outro que estou acompanhando agora, mas não é 2D, é o Cedric Seaut um artista 3D que trabalha super bem com figuras orgânicas.





Autor: Walter Torezan Junior

Portfolio: <https://www.artstation.com/walterjunior3d>

Softwares utilizados: 3ds Max, Zbrush, Marvelous Designer e Photoshop

MAXRENDER

REVISTA DIGITAL PARA DESIGNERS E ARTISTAS



[/revistamaxrender](#) www.maxrender.com.br



[@maxrender_CG](#)