



## 16<sup>a</sup> Brasil Game Show reúne mais de 306,798 mil pessoas e centenas de jogos

*Em 2025, a maior feira de games das Américas inaugurou uma nova fase no Distrito Anhembi, em São Paulo, reunindo grandes nomes da indústria como Hideo Kojima, Naoki Hamaguchi e Yoko Shimomura, além de apresentações inéditas e experiências imersivas que celebraram a cultura gamer em sua forma mais grandiosa*

**São Paulo, 13 de outubro de 2025 –** A 16<sup>a</sup> Brasil Game Show marcou mais um ano de sucesso na história do maior evento de games das Américas. De 9 a 12 de outubro, a feira reuniu 306,798 visitantes no Distrito Anhembi, em São Paulo. Ao longo dos quatro dias de celebração à cultura gamer, o público pôde aproveitar centenas estações de jogos (de diferentes plataformas) disponibilizadas nos estandes de centenas marcas que participaram da feira neste ano –nas quais foram apresentados **124** jogos, entre os quais **14** títulos inéditos de grandes desenvolvedoras e **67** títulos independentes, presentes na BGS Indie

Além de jogar, os visitantes puderam ver de perto, em painéis do BGS Talks, cerimônias de abertura do evento e em sessões no BGS Meet & Greet | TCL, ícones da indústria gamer como Hideo Kojima, diretor da série DEATH STRANDING, Naoki Hamaguchi, responsável por FINAL FANTASY VII: Remake, e Yoko Shimomura, compositora de trilhas sonoras de jogos como Kingdom Hearts e Street Fighter 2.

O evento também trouxe pela primeira vez ao Brasil as apresentações musicais A New World: Intimate Music from FINAL FANTASY e Playstation The Concert, e foi palco de 26 partidas de Brawl Stars, incluindo as da LCQ, que garantiram vagas para o torneio mundial Brawl Stars World Finals. Entre outras atrações de destaque estão o BGS Cosplay, que teve 11 concursos oficiais, a Arena Arcade, com mais de 100 estações de máquinas de jogos e simuladores, e a BGS Conference, que apresentou as novidades de dezenas de marcas no palco principal da feira, algumas horas antes do início oficial.

“Esta edição foi muito importante para nós, já que ela marca o início de uma fase importante da BGS, em um novo espaço, mais moderno e amplo”, diz o fundador e CEO da BGS, Marcelo Tavares. “Encerramos mais uma BGS com a sensação de dever cumprido, reunindo empresas, games, personalidades e experiências que ficarão para sempre na memória de quem vivenciou a feira”, completa.

**Público:** A 16<sup>a</sup> edição da BGS teve 306,798 visitantes.

**Jogos antes do lançamento:** As principais desenvolvedoras e publishers participantes do evento disponibilizaram 14 jogos ainda não lançados para

serem testados. – sem contar as produções independentes acessíveis na área BGS Indie. Os títulos inéditos foram:

- BALLxPIT (Devolver Digital)
- Battlefield 6 (no estande da Samsung)
- BUBBLE BOBBLE Sugar Dungeons (Arc System)
- Double Dragon Revive (Arc System) (jogo em PT-BR + novas personalizações de personagem)
- Forestrike (Devolver Digital)
- Just Dance 2026 Edition (Ubisoft; no estande da Nintendo)
- Persona 3 Reload para Switch 2 (Sega, no estande da Nintendo e da Samsung)
- Quarantine Zone (Devolver Digital)
- Racing Master (NetEase)
- Resident Evil Survival Unit (Aniplex Inc.)
- Skate Story (Devolver Digital)
- Tiny Metal 2 - Área 35 (apenas na área BGS Business)
- Uniqkiller (HypeJoe)
- Web 3 MU Online (Webzen; disponível apenas na área BGS Business)

**Convidados internacionais:** A BGS deste ano trouxe ao Brasil três convidados internacionais de renome:

- Hideo Kojima, é um dos grandes gênios da indústria e, para muitos, o maior nome da narrativa gamer de todos os tempos. Renomado diretor, designer, roteirista e produtor japonês, é o criador da icônica série Metal Gear e, desde 2015, está à frente do próprio estúdio, o KOJIMA PRODUCTIONS – onde segue inovando com a franquia DEATH STRANDING. Nos dias 11 e 12 de outubro, ele participou de Meet & Greet da BGS, e atuou como jurado do BGS Cosplay, proporcionando aos fãs uma experiência única de interação. A lenda dos videogames ainda compartilhou com o público insights sobre seu processo criativo e os desafios do desenvolvimento de seu novo game em um bate-papo no principal palco do evento.
- Naoki Hamaguchi é um renomado programador e diretor japonês, conhecido mundialmente por seu trabalho em FINAL FANTASY VII Rebirth. Com uma carreira iniciada na Square Enix em 2003, Hamaguchi se destacou em FINAL FANTASY XIII, liderou o projeto Mobius FINAL

FANTASY, foi codiretor de FINAL FANTASY VII Remake e assumiu a direção de FINAL FANTASY VII Rebirth, aclamado pela crítica. Nos dias 10 e 11 de outubro, participou de sessões de Meet & Greet, painéis do BGS Talks e das Cerimônias de Abertura.

- **Yoko Shimomura** é uma das compositoras mais importantes da história dos videogames, responsável por trilhas sonoras icônicas de títulos como *Street Fighter II*, *Kingdom Hearts* e *FINAL FANTASY XV*. Ao longo de 35 anos de carreira, deixou sua marca em franquias lendárias da Capcom e da Square Enix, sendo reconhecida mundialmente por seu estilo único que combina elementos clássicos, orquestrais e contemporâneos. Esteve na BGS 2025 na sexta (10) e sábado (11/10), onde foi homenageada com o Lifetime Achievement Award, premiação dedicada a profissionais consagrados do mercado mundial de games.
- **Takashi Iizuka**, creative officer do Sonic Team e figura central na história do icônico ouriço azul. Ele foi trazido ao evento pela SEGA;
- **Hideyuki Anbe**, diretor de tecnologia e responsável pelas equipes de desenvolvimento da Arc System Works;
- **Hiroshi Nagaki**, produtor de *Double Dragon Revive*, trazido à BGS pela Arc System Works;
- **Nigel Lowrie**, fundador da Devolver Digital, que participou do evento pela própria empresa.

**Jornalistas e influenciadores credenciados:** Em 2025, a cobertura de imprensa foi realizada por mais de 1.926 jornalistas e 6.439 influenciadores.

**Shows:** Cada um dos quatro dias da Brasil Game Show 2025 foi encerrado com um grande espetáculo musical. Na quinta (9) e na sexta (10), a BGS Arena Monster Energy serviu de palco para A New World: Intimate Music from FINAL FANTASY e o seu concerto de temas da icônica série FINAL FANTASY. No sábado (11) e no domingo (12) o espaço foi ocupado pela Playstation The Concert, que levou ao público as suas interpretações de músicas de alguns dos principais jogos da plataforma, como “Astrobot”, “God of War”, “Ghost of Tsushima” e “The Last of Us”.

**A New World: Intimate Music from FINAL FANTASY** é a versão especial do concerto oficial da Square Enix que celebra músicas inesquecíveis da franquia FINAL FANTASY. Pela primeira vez na América Latina, o espetáculo trouxe à BGS arranjos emocionantes de temas icônicos da saga, em apresentações que emocionaram fãs de todas as gerações na quinta (9) e na sexta-feira (10), às 19h.

**Playstation The Concert** chegou pela primeira vez à América Latina e foi um dos momentos mais grandiosos da BGS 2025. O espetáculo reúne orquestra, tecnologia e produção audiovisual para reimaginar ao vivo trilhas sonoras

marcantes de franquias lendárias do console. Com performances de solistas renomados e a colaboração de grandes compositores como Gustavo Santaolalla e Bear McCreary, o concerto ofereceu uma experiência imersiva que une arte e games de forma inédita. O show ocorreu no sábado (11) e no domingo (12), às 19h.

**Cosplayers:** A edição deste ano contou com a presença de mais de 3.000 cosplayers credenciados. O palco dedicado aos concursos de cosplay promoveu 11 desfiles nos quatro dias de evento, sendo dois na sexta-feira e três na quinta, no sábado e no domingo. O júri de cada bateria era formado por grupos de três a quatro integrantes, entre os quais estiveram especialistas do universo cosplay e convidados internacionais desta edição, como Hideo Kojima.

**BGS Store:** Como todo ano, a BGS de 2025 contou com uma megaloja com produtos de marca própria. Neste ano, os grandes atrativos foram os itens licenciados pela Kojima Productions (como moletons e camisetas) e pela A New World: Intimate Music of FINAL FANTASY (como discos de vinil), além das mascotes oficiais do evento produzidas em vinil pela Fandom Box – que podiam ser adquiridas em embalagens fechadas e sortidas, com a chance de tirar uma edição rara, toda dourada, que garantia ingresso para a BGS 2026. Ao todo, foram mais de 200 itens diferentes disponíveis.

A BGS Store é fruto de uma parceria entre o evento e a Rank1 e também pode ser acessada virtualmente clicando [aqui](#).

## Arena Monster Energy BGS

O principal palco do evento, a Arena Monster Energy BGS, serviu de local para apresentações de marcas, espetáculos musicais, exibição de documentário e o Q&A de Hideo Kojima. A programação completa incluiu:

- Quinta (9), às 11h: BGS Conference
- Quinta (9), às 19h: Concerto A New World: Intimate Music from FINAL FANTASY
- Sexta (10), 16h30 showmatch EA - Battlefield 6 + atração musical Papatinho ft. Major RD
- Sexta (10), às 19h: Concerto A New World: Intimate Music from FINAL FANTASY
- Sábado (11), às 19h: Apresentação musical Playstation | The Concert
- Domingo (12), às 12h: Showmatch Warner – Mortal Kombat
- Domingo (12), às 15h: Showmatch Riot – Wild Rift
- Domingo (12), às 16h: Exibição do documentário “Hideo Kojima: Connecting Worlds”
- Domingo (12), às 17h: Showmatch Monster: CoD
- Domingo (12), às 19h: Apresentação musical Playstation | The Concert

## **BGS Arcade Top Game**

A Top Game, rede de parques de diversões indoor pioneira no segmento, participou do evento com mais de 100 máquinas em um espaço de 1.000 m<sup>2</sup>, entre as quais estiveram arcades, simuladores, realidade virtual, pinballs e games retrôs para o público jogar à vontade.

## **Presença de grandes marcas de games, tecnologia e varejo**

Além de desenvolvedoras e distribuidoras de jogos importantes, a BGS 2025 também contou com a presença de empresas líderes em diversos segmentos do mercado.

Todas levaram alguns de seus recentes lançamentos, incluindo jogos e tecnologias avançadas para serem testados e até adquiridos pelos gamers que desejavam turbinar os seus setups. Entre elas estavam: Arc System, Konami, Pokémon Company, Monster Energy, TCL, Top Game, Brawl Stars (Supercell), Clash Royale (Supercell), Nintendo, Path of Exile 2 (GGG), Samsung, Guaraná/Reign of Titans, Hoyoverse, SEGA, Devolver, Webzen, Team Liquid, VISA, Alienware, PlayStation, Riot, Snapdragon, Blizzard, HypeJoe, Lexar, HAVIT, Cellfy, Kings Simuladores, Top Game, ThunderX3, Battlefield 6 (EA), Hypecon, Warner, PUBGM, Warrior, SmileOne, NetEase, Resident Evil Survival Unit (Aniplex), Ubisoft, BenQ e Microsoft.

Além de marcas ligadas diretamente com o setor de games e de tecnologia, a BGS 2025 contou com a presença de marcas não endêmicas como Akiba Station, Crokíssimo, Fanlab, Fandom Box, McCain, Monster Energy Drink, Senac, Sucrilhos, Takis ,Tortuguita e Kibon.

Marcas especializadas em varejo também estiveram presentes no BGS Shopping: B Commerce, Big Head Store, Consulado do Rock (BlackT), Dark Fenix (Lady Snake), Explosão Criativa, Geek Collections, Geekiosque, Greys Attack, Komape Produtos Orientais, Legião Nerd, Mcfly Colecionáveis, , Patriot, Piovesan, Taverna Medieval, Saga Geek, Gigio Geek, Tenda Diversão, Retrogramers, Palácio Geek.

## **BGS Conference**

A Brasil Game Show deste ano promoveu a terceira edição da BGS Conference, conferência na qual diversas marcas importantes do universo gamer sobem ao palco da Arena Monster Energy BGS para revelar informações sobre lançamentos de jogos, periféricos, acessórios, projetos, e muito mais. Nesta atração, 12 marcas aproveitaram a oportunidade para se dirigir ao público durante o show que foi antecedido pela exibição de mais de trailers de jogos independentes presentes na BGS 2025. A apresentação foi feita pelo dublador Marco Ribeiro (voz oficial da BGS) e pela apresentadora Ana Xisdê.

## **BGS Talks**

Durante os quatro dias de BGS foram promovidas 30 sessões do BGS Talks, área dedicada à interação de convidados com o público por meio de perguntas e respostas em painéis sobre diversos temas do mundo gamer. Entre os destaques estiveram:

- Quinta (9), às 16h: Criatividade brasileira por trás de Clash Royale
- Sexta (10), às 14h: Desafios para a formação em jogos digitais, com SENAC
- Sexta (10), às 15h: Yoko Shimomura recebe o Lifetime Achievement Award e participa de painel
- Sexta(10), às 17h: Takashi Iizuka
- Sexta(10), às 18h: Frogg TV
- Sábado (11), às 15h: Dubladores brasileiros em 'Death Stranding'
- Sábado (11), às 16h: Naoki Hamaguchi
- Sábado (11), às 17h; Beatriz Meinberg, dubladora de Ghost of Yotei
- Sábado (11), às 18h: Hiroshi Nagaki e Hideyuki Anbe
- Domingo (12), às 13h: Marco Ribeiro, Carina Eiras, Karen Padrão, Kadu Rocha e Sabrina L'Astorina

### **BGS Meet & Greet TCL**

Em 2025, o espaço reservado para os visitantes conhecerem seus ídolos de pertinho foi mais uma vez patrocinado pela TCL Semp, pioneira no mercado brasileiro de eletroeletrônicos. No local, milhares de visitantes puderam tirar fotos e conversar com os convidados internacionais, influencers e jogadores profissionais que passaram pela atração ao longo dos quatro dias de feira. Foram 58 sessões que reuniram 4.368 pessoas. As atrações mais disputadas desta seção foram os convidados internacionais Hideo Kojima, Naoki Hamaguchi e Yoko Shimomura

Veja abaixo algumas atrações que estiveram no palco.

- Quinta:

15h: Kalera, Bastet, Jinki e Guto (Palco 1)

18h: Akihito (Palco 1)

- Sexta:

15h: Naoki Hamaguchi (Palco 1)

16h: Yoko Shimomura (Palco 1)

16: Takashi Iizuka (Palco2)

17h: Frogg TV (Palco 1)

17h: Goularte (Palco2)

20h: Creative Squad (Palco 2)

- Sábado

15h: Naoki Hamaguchi (Palco 1)  
15h: Yoko Shimomura (Palco 2)  
17h: Hideo Kojima (Palco 1 e 2)  
19h: CarioK e titaN (Palco 1)  
20h: babi (Palco 2)

- Domingo

15h: Kalera, Bastet, Jinki, Ljoga e Richard Abelha (Palco 1)  
16h: Frogg TV (Palco 1)  
16h: Zigueira (Palco 2)

### **BGS Indie: área dedicada a jogos independentes**

A chamada “área indie” foi maior do que nunca na edição deste ano, com três corredores reunindo 34 estandes de desenvolvedoras independentes apresentando jogos ainda em produção, muitos dos quais com temática brasileira. O espaço reuniu 67, entre os quais estiveram:

- 4 The Elements (Mito Games)
- A.I.L.A (Pulsatrix Studio)
- Alentejo: The Tinto & The Ugly (Bitnamic Software)
- Aviãozinho 3 (Joeveno)
- Baki Hanma: Blood Arena (Purple Play LLC)
- Bloodfang (Ignite Dreams)
- Calix - Battle of Legends (Aura Studio)
- Capy Castaway (Big Blue Sky Games)
- Cíclico (Ancestral Robot)
- Chimera Garden (FECAP)
- Deep Dish Dungeon (Behold Studios)
- Dobru Goranku (Dobru Goranku)
- EDEN'S FRONTIER (Frontiers Group)
- Fruit Mountain Party (JETRO Japão)
- Geeks VS Trolls (Daico Studio)
- Gráfica Maluca (Bitnamic Software)
- Hell Clock (Rogue Snail/Mad Mushroom)
- Hestia (FECAP)
- Incidente em Varginha (Bitnamic Software)
- Kriaturaz (Messier)
- Last Flag (Night Street Games)
- Legacy of Pandora (OPP Studio)
- Lost Letter (Candeia Studio)
- Nivo (MONACO)
- Nova Antarctica (JETRO Japão)
- O Segundo Dia (Bummub)
- Opus Building 2 (Messier)
- Pixel Dash: Toast of Destiny (JETRO Japão)

- Resonance Protocol (FECAP)
- Seth Slays Everybody (Candeia Studio)
- Settris (JETRO Japão)
- SONOKUNI (JETRO Japão):
- Soundgrass (Soundgrass Studio):  
\*Sophie: Starlight Whispers (Dream Stories Studio).
- Soulsworn (Soulsworn)
- SUMA (Aura Studio)
- Sur: Wheelchair Horror (Dream Stories Studio)
- Space Hunters (Purple Play LLC)
- Spright (FECAP)
- Tupi: The Legend of Arariboia (Mito Games)
- Thalia (Dream Stories Studio)
- The Magical Orb (Fênix Projetos)
- Urihi (FECAP)
- Wedgetai (Thunder Games)
- Boras
- Almas Juramentadas
- Réquiem do Corvo (Ex Ignorantia)

## Ações sociais

Em todos os anos, a BGS incentiva a doação de alimentos que depois são enviados para instituições de caridade. Desde 2011, o visitante que doa 1kg de alimento não perecível tem direito de pagar metade do valor do ingresso. Neste ano, o evento recebeu mais de 31 toneladas de alimento, que foram enviadas para a Casa de David e a Casas André Luiz. Em 16 edições, foram doados mais de 578 toneladas de alimentos.

Além disso, algumas ONGs tiveram espaço no evento, como o Greenpeace e o Instituto Alpha Lumen, que também disponibilizou cadeiras de rodas a quem necessitasse, e o grupo Social Bom Jesus CCInter Imbé deu ingressos para crianças. A Secretaria Municipal da Pessoa com deficiência (SMPED) disponibilizou o shuttle PCD e também intérpretes de Libras para dar suporte às pessoas com deficiência no acesso e nos conteúdos do evento.

**Sobre a BGS:** A Brasil Game Show (BGS) é a Maior Feira de Games das Américas e uma das maiores do mundo em público e área. Realizado pela primeira vez em 2009, o evento já recebeu mais de 3,4 milhões de visitantes somando todas as edições. Reúne as principais empresas do segmento, é palco dos grandes lançamentos do ano, atrai personalidades da indústria mundial de jogos eletrônicos e abre espaço para estúdios independentes. A BGS é também uma grande oportunidade de negócios que atrai investidores, empresários e profissionais do mercado de games e tem uma forte preocupação social, tendo arrecadado e doado cerca de 530 toneladas de alimentos ao longo de suas 16 edições

## Informações para a imprensa – BGS



### **Leandro Teles**

+55 11 3672.3531

leandro@agenciadrone.com.br



+55 11 973345508

### **Vitor Ventura**

+55 11 3672.3531

vventura@agenciadrone.com.br



+55 11 93251-7772

### **Bruno Soraggi**

+55 11 3672.3531

bruno@agenciadrone.com.br



+55 11 97557-9519

### **Victor Ribeiro**

+55 11 3672.3531

victor@agenciadrone.com.br



+55 11 98209.0070