

bwin us open

Luckyfox 10 melhores slots multiplayer de sports na América do Sul

Atle in Space (ASTOS) é um jogo eletrônico de sobrevivência, survival horror produzido pela companhia brasileira de videogames A3Games e publicado no dia 5 de fevereiro de 2013 para a plataforma Microsoft Windows e PlayStation 2.

A história gira em torno de um adolescente que é atropelado por uma grande criatura: um lagarto. A criatura é capaz de causar danos severos a seus alvos com uma variedade de armas.

“Atle in Space” foi criado em parceria com a empresa da Ubisoft Montreal para dar aos jogadores uma experiência inovadora em um mundo a ser jogado em ambientes não humanos.

A Ubisoft tem desenvolvido, produzido e distribuído “Atle in Space 2” para PC e PlayStation 2, “Atle in Space” para Game Boy Advance, um modo multijogador online para o PlayStation 3 e PC e um modo automático para a plataforma PlayStation Vita.

A ideia de criar um jogo de survival horror eletrônico tem sido desde muito jovem e, posteriormente, foi desenvolvida para o serviço de um estúdio de videogames com base na experiência da produtora.

Originalmente, o estúdio estava envolvido em uma série de jogos de tiroles, os quais foram lançados pela Ubisoft, onde também desenvolveram a série “The Birth of Time” e o jogo de tiroles “”, e, eventualmente, trabalham junto aos Rockstar Games na produção de um jogo de tiroles “”.

Com o sucesso dos títulos do Rockstar e da desenvolvedora original de “Atle in Space”, a Ubisoft desenvolveu o “Team Fortress” no desenvolvimento do universo da criação de “Atle in Space”.

No entanto, o estúdio começou a trabalhar no desenvolvimento de títulos para outros consoles no desenvolvimento de “Atle In Motion” e foi chamado de “Team Fortress” por causa do sucesso dos títulos do Rockstar.

Eventualmente, essa equipe passou a usar a experiência de longa data da criação de uma nova série de jogos para os jogos da equipe Fortress.

A Ubisoft começou a disponibilizar o financiamento de desenvolvimento através de eventos como a “Commenda Game Final” e “T