

# novibet group

&lt;p&gt;Open Arena, exemplo de jogo de tiro em {kO} primeira pessoa.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Tiro em {kO} primeira pessoa, do ingl&#234;s first-person shooter (ou &) Tj T\* BT /P

no combate com armas de fogo no qual se &#127817; enxerga a partir do ponto de vista do protagonista, como se o jogador e personagem do jogo fossem o mesmo &#

127817; observador. &#201; um subg&#234;nero de jogos de tiro.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Inicialmente jogos como simuladores de voo tamb&#233;m eram considerado

s &quot;tiro em {kO} primeira &#127817; pessoa&quot;, mas nos anos 90 a nomenclatura passou a designar jogos em {kO} que se controla um personagem livremente p

elo &#127817; cen&#225;rio, carregando armas e lan&#231;adores de proj&#233;tei

s. Nesse sentido, Wolfenstein 3D (1992) da ID Software foi considerado um dos pr

imeiros &#127817; FPS para computador.[1]&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;O g&#234;nero tamb&#233;m foi conhecido inicialmente por &quot;estilo D

oom&quot; ou &quot;tipo Doom&quot;, devido a popularidade do jogo Doom &#127817;

(1993) (tamb&#233;m da ID Software). O primeiro jogo FPS brasileiro foi o jogo

Incidente em {kO} Varginha, lan&#231;ado em {kO} &#127817; 1998.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Inicialmente, havia jogos que simulavam uma perspectiva em {kO} &quot;p

rimera pessoa&quot;, mas os personagens n&#227;o podiam se locomover autonomame

nte pelo &#127817; cen&#225;rio. Um dos primeiros onde o jogador podia se locom

over foi Battlezone (1980), um simulador de tanque da Atari, bastante &#127817;

popular.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;O g&#234;nero s&#243; come&#231;ou a se definir no fim dos anos 1980, e

nquanto os gr&#225;ficos 3D se aperfei&#231;oavam. Em {kO} &#127817; 1991, os f

uturos fundadores da id Software lan&#231;aram Hovortank 3D, um jogo de tanque c

om um complexo labirinto 3D. Ap&#243;s &#127817; isso lan&#231;aram Catacomb 3D

, com v&#225;rias melhorias nos gr&#225;ficos e na jogabilidade.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Em 1992, a tecnologia fora aperfei&#231;oada com suporte para &#127817;

gr&#225;ficos VGA em {kO} Wolfenstein 3D, lan&#231;ado pela id Software, tamb&

#233;m trouxe a possibilidade de mudar de arma, coletar muni&#231;&#245;es, &#12

7817; entre outras novidades. Wolfenstein 3D tornou-se um sucesso e &#233; cons

iderado o primeiro FPS de fato.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Em 1993 a id Software &#127817; lan&#231;ou Doom. Com aperfei&#231;oam

entos gr&#225;ficos (texturas no teto e ch&#227;o, paredes de tamanhos diferente) Tj T\* B

e o t&#237;tulo seminal do g&#234;nero, virando sin&#244;nimo de jogo FPS.&lt;/p

&gt;

&lt;p&gt;Em 1996, mais uma vez a id inovou o &#127817; g&#234;nero, com Quake,

o primeiro FPS com gr&#225;ficos totalmente tridimensionais, pois os t&#237;tulo

s anteriores mostravam os inimigos e armas como &#127817; figuras bidimensionai