

joguinho de tigre

<p>Games Jogos de tiro em {kO} primeira pessoa</p>
<p>Sobre os jogos de Tiro em {kO} Primeira</p>
<p>Pessoa</p>
<p>Os jogos que se enquadram 🍐 no tipo de Jogos de tiro Em {kO} P
rimeira Pessoa são</p>
<p>chamados de FPS. Um destaque deste tipo de jogo 🍐 é que
durante todo o jogo o jogador vê</p>
<p>o local em {kO} nome do personagem, ou seja, na primeira 🍐 pe
ssoa. Isto é realizado para</p>
<p>maior realismo para que o jogador obtenha o que ocorre ao longo do jog
o através 🍐 dos</p>
<p>sentidos do protagonista.</p>
<p>O que é o FPS em {kO} comparação com outros jogos de tir
o?</p>
<p>De</p>
<p>forma abrangente, o FPS 🍐 é comparável a outros jog
os desta categoria - é adicionalmente</p>
<p>um jogo de ação, que inclui jogabilidade, através do qu
al 🍐 a pessoa deve usar um tipo</p>
<p>específico de arma ou vários tipos.</p>
<p>Mas a singularidade dos jogos de tiro em {kO}</p>
<p>🍐 primeira pessoa é que tais jogos são produzidos e
m {kO} gráficos 3D, de modo que</p>
<p>parecem muito práticos.</p>
<p>Além disso, o 🍐 FPS cria uma história ligada a outro
s exemplos da</p>
<p>categoria, que inclui níveis de passagem e lutas com o advers
5;rio.</p>
<p>Desenvolvimento</p>
<p>A</p>
<p>🍐 história dos jogos FPS começou em {kO} 1973 quand
o o jogo Maze War surgiu, e então o</p>
<p>jogo Spasm foi 🍐 distribuído. Estes ainda não eram
exemplos completos da categoria, mas</p>
<p>neles, os critérios para o aparecimento da categoria já eram
🍐 notados.</p>
<p>A categoria tomou</p>
<p>ainda mais forma em {kO} 1992, quando o jogo Wolfenstein 3D foi public
ado, e já tinha</p>
<p>todos 🍐 os elementos distintivos que mais tarde se tornaram i
mportantes para a</p>
<p>categoria.</p>
<p>A verdadeira característica da categoria de jogos FPS foi 🍐
é o lendário jogo</p>
<p>Doom, que não perdeu {kO} reputação até hoje. Todo
s aqueles jogos que surgiram nos anos</p>
<p>seguintes dentro 🍐 do quadro da categoria inevitavelmente gan