

bet366 club

<p>Bertelsmann Music Group (abreviado como BMG) foi uma das seis divisões da empresa alemã Bertelsmann, formada em 1987 para englobar as atividades relacionadas às gravações musicais da empresa. Com o tempo, a mesma se expandiu com a aquisição de diversos selos, como a RCA Records.</p><p>Consistia também na BMG Music Publishing, terceira maior editora de música do mundo e a maior editora independente de música. Desde agosto de 2004, tinha participação de 50% numa joint-venture formada com a Sony Music Entertainment, que estabeleceu a Sony BMG Music Entertainment (Sony) Tj T*

<p>Em 1 de outubro de 2008, a BMG incorporou o foi concluída pela Sony Corporation of America.</p><p>A BMG no Brasil distribuiu para grandes gravadoras, com a MCA Records a

<p>A BMG também fabricou e distribuiu LP's e K7's da Som Livre, gravadora pertencente ao Grupo Globo, nos anos 80 e 90.</p>

<p></p><p>Tiro de primeira pessoa, do inglês first-person shooter (ou FPS), é um gênero de jogo de computador e consoles, centrado no combate com armas de fogo no qual se enxerga a partir do ponto de vista do protagonista, como se o jogador e personagem do jogo fossem o mesmo observador. É um subgênero de jogos de tiro.</p><p>Inicialmente jogos como simuladores de voo também eram considerados "tiro de primeira pessoa", mas nos anos 90 a nomenclatura passou a designar jogos de primeira pessoa que se controla um personagem livremente pelo cenário, carregando armas e lançadores de projéteis. Nesse sentido, Wolfenstein 3D (1992) da ID Software foi considerado um dos primeiros FPS para computador.[1]</p>

<p>O gênero também foi conhecido inicialmente por "estilo Doom" ou "tipo Doom", devido a popularidade do jogo Doom (1993) (t) Tj T*

<p>Varginha, lançado em 1998.</p>

<p>Inicialmente, havia jogos que simulavam uma perspectiva de "primeira pessoa", mas os personagens não podiam se locomover autonomamente pelo cenário. Um dos primeiros onde o jogador podia se locomover foi Battlezone (1980), um simulador de tanque da Atari, bastante popular

<p></p><p>O gênero só começou a se definir no fim dos anos 1980, e enquanto os gráficos 3D se aperfeiçoavam. Em 1991, os futur