

## apostas na blaze

Call of Duty 2 é um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa de 2005 desenvolvido pela Infinity Ward e publicado pela Activision na maioria das regiões do mundo. É o segundo título da série Call of Duty. Foi lançado em 25 de outubro de 2005 para Microsoft Windows, 22 de novembro de 2005 como um título de lançamento para o Xbox 360. Outras versões foram lançadas para OS X, telefones celulares e Pocket PCs.

O jogo atraiu elogios da crítica, principalmente pelos gráficos, som, e o novo sistema de regeneração de saúde. Como um jogo de lançamento, a versão para Xbox 360 vendeu mais de 250.000 cópias em sua primeira semana, tendo vendido mais de 2 milhões de cópias em janeiro de 2008. Em novembro de 2013, o jogo já tinha vendido mais de 5,9 milhões de cópias.

Call of Duty 2 é um jogo de tiro em primeira pessoa que possui um modo de história para um jogador e um modo multiplayer. Assim como o seu antecessor, o jogo se passa durante eventos históricos da Segunda Guerra Mundial e segue com a mesma premissa de simulação de combate de equipes e infantaria que consagrou o primeiro título. O modo campanha é experimentado pelas perspectivas de quatro soldados: um do Exército Vermelho, um do Exército dos Estados Unidos e dois do Exército Britânico. Contém quatro campanhas individuais, divididas em histórias, com um total de 27 missões. Muitos recursos foram adicionados e alterados de Call of Duty original, mais notavelmente o sistema de regeneração de saúde que extinguiu o sistema de kits médicos visto no jogo anterior; ao receber danos, a tela do jogador fica vermelha indicando alerta para uma possível morte. Este sistema funciona da maneira que o jogador controlado pelo jogador recupera totalmente a saúde quando não está mais recebendo danos de inimigos e utiliza a cobertura do cenário a seu favor. Também foi acrescentado um cone no HUD que indica que uma granada próxima foi arremessada perto do jogador.

No modo single-player o jogador assume o papel de vários protagonistas aliados em missões específicas durante