

# casa de aposta brasileira

&lt;p&gt;Nota: Este artigo &#233; sobre o segundo jogo principal da franquia. Para o spin-off, veja Este artigo &#233; sobre o &#127818; segundo jogo principal da franquia. Para o, veja Call of Duty 2: Big Red One&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Call of Duty 2 &#233; um &#127818; jogo eletr&#244;nico de tiro em {k0} primeira pessoa de 2005 desenvolvido pela Infinity Ward e publicado pela Activision na maioria &#127818; das regi&#245;es do mundo. &#201; o segundo t&#237;tulo da s&#233;rie Call of Duty. Foi lan&#231;ado em {k0} 25 de outubro &#127818; de 2005 para Microsoft Windows e em {k0} 22 de novembro de 2005 como um t&#237;tulo de lan&#231;amento para o &#127818; Xbox 360. Outras vers&#245;es foram lan&#231;adas para OS X, telefones celulares e Pocket PCs.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;O jogo atraiu elogios da cr&#237;tica, principalmente &#127818; pelos gr&#225;ficos, som, e o novo sistema de regenera&#231;&#227;o de sa&#250;de. Com o um jogo de lan&#231;amento, a vers&#227;o para Xbox &#127818; 360 vendeu mais de 250.000 c&#243;pias em {k0} {k0} primeira semana, tendo vendido mais de 2 milh&#245;es de c&#243;pias em &#127818; {k0} janeiro de 2008. Em {k0} novembro de 2013, o jogo j&#225; tinha vendido mais de 5,9 milh&#245;es de c&#243;pias.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Call &#127818; of Duty 2 &#233; um jogo de tiro em {k0} primeira pessoa que possui um modo de hist&#243;ria para um &#127818; jogador e um modo multiplayer. Assim como o seu antecessor, o jogo se passa durante eventos hist&#243;ricos da Segunda Guerra &#127818; Mundial e segue com a mesma premissa de simula&#231;&#227;o de combate de esquadr&#245;es e infantaria que consagrou o primeiro t&#237;tulo. &#127818; O modo campanha &#233; experimentado pelas perspectivas de quatro soldados: um do Ex&#233;rcito Vermelho, um do Ex&#233;rcito dos Estados Unidos &#127818; e dois do Ex&#233;rcito Brit&#226;nico. Cont&#233;m quatro campanhas individuais, divididas em {k0} tr&#234;s hist&#243;rias, com um total de 27 miss&#245;es. &#127818; Muitos recursos foram adicionados e alterados de Call of Duty original, mais notavelmente o sistema de regenera&#231;&#227;o de sa&#250;de que &#127818; extinguiu o sistema de kits m&#233;dicos visto no jogo anterior; ao receber danos, a tela do jogador fica vermelha indicando &#127818; alerta para uma poss&#237;vel morte. Este sistema funciona da maneira em {k0} que personagem controlado pelo jogador recupere totalmente {k0} &#127818; sa&#250;de quando n&#227;o est&#225; mais recebendo danos de inimigos e utilize a cobertura do cen&#225;rio a seu favor. Tamb&#233;m foi &#127818; acrescentado um &#237;cone no HUD que indica que uma granada pr&#243;xima foi arremessada perto do jogador.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;No modo single-player o jogador &#127818; assume o papel de v&#225;rio