

roulette pascal

Call of Duty é um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela Infinity Ward e publicado pela Activision. Foi lançado em 29 de outubro de 2003 para Microsoft Windows. O jogo simula combates de infantaria durante a Segunda Guerra Mundial, usando uma versão modificada do mecanismo id Tech 3. Muito do seu tema e jogabilidade é semelhante a série Medal of Honor; no entanto, Call of Duty apresenta a maior escala, e apresenta vários pontos de vista encenados em teatros britânicos, americanos e soviéticos da Segunda Guerra Mundial. O jogo introduziu uma nova visão dos aliados controlados por inteligência artificial, que ajudam o jogador durante as missões e reagem às mudanças situacionais durante o jogo. Isso levou a uma influência maior no jogo baseado em equipes, como a abordagem de "lobo solitário", frequentemente retratada em jogos de tiro em primeira pessoa anteriores. Grande parte da equipe de desenvolvimento da Infinity Ward era formada por membros que ajudaram a desenvolver Medal of Honor: Allied Assault. Call of Duty recebeu elogios da crítica e ganhou vários prêmios de Jogo do Ano dos revisores. Em 14 de setembro de 2004 foi lançado um pacote de expansão intitulado Call of Duty: United Offensive que utiliza o mesmo motor gráfico id Tech 3. Um porte aprimorado foi lançado para os sistemas PlayStation Network e Xbox Live Arcade dos consoles PlayStation 3 e Xbox 360, intitulado Call of Duty: Classic. Esta versão foi lançada mundialmente em novembro de 2009 com o lançamento de Call of Duty: Modern Warfare 2, estando disponível através dos códigos de resgate incluídos nas edições "Hardened" e "Prestige" do jogo.^[3] Como um jogo de tiro em primeira pessoa, Call of Duty coloca o jogador no controle de um soldado de infantaria que faz uso de várias armas de fogo autônticas da Segunda Guerra Mundial em combate. Cada missão apresenta uma série de objetivos que estão marcados na borda da tela; o jogador deve completar todos os objetivos para avançar para a próxima missão. O jogador pode