

## **A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant**

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

### **Qu'est-ce que le système PEGI ?**

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# SOMMAIRE

DÉMARRAGE .....	2
COMMANDES .....	2
MENU PRINCIPAL .....	4
AFFICHAGE TÊTE HAUTE (ATH).....	5
SYSTÈME DE SANTÉ.....	5
MENU PAUSE/ÉCRAN DES OBJECTIFS .....	6
ÉCRAN DES OBJECTIFS (MULTIJOUEUR) .....	6
CARTE D'AGENT (MULTIJOUEUR).....	6
ASTUCES PERFORMANCE.....	6
CRÉDITS.....	7
CONTRAT DE LICENCE PRODUIT.....	23
ASSISTANCE CONSOMMATEURS.....	25

# DÉMARRAGE

Insérez le disque de *Call of Duty: Black Ops II* dans votre lecteur de DVD-ROM. L'écran d'installation apparaît automatiquement après quelques secondes. Cliquez sur Installer pour commencer l'installation du jeu et suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Si l'écran d'installation n'apparaît pas automatiquement, la fonction d'exécution automatique peut être désactivée sur votre ordinateur. Faites un double clic sur l'icône Ordinateur de votre bureau. (Pour certaines versions de Windows, il est nécessaire de cliquer sur le bouton Démarrer, puis sur l'icône Poste de travail.) Faites un double clic sur le répertoire du lecteur de DVD-ROM où se trouve le disque de *Call of Duty: Black Ops II*. Faites ensuite un double clic sur Setup.exe pour lancer l'installation.

**Remarque :** une connexion Internet est requise pour l'installation.

# COMMANDES

TOUCHES PAR DÉFAUT	COMMANDES
Z	Avancer
S	Arrière
Q	Gauche
D	Droite
A	Se pencher à gauche
E	Se pencher à droite
MAJ	Courir/Retenir son souffle
Bouton gauche de la souris	Tirer
Bouton droit de la souris	Regarder dans le viseur (RDV)
V	Attaque au corps à corps
5	Accessoires/munitions spéciales
6	Renfort au sol
1, molette de la souris	Changer d'arme
G, bouton du milieu de la souris	Lancer une grenade mortelle
4	Lancer une grenade tactique
F	Utiliser
R	Recharger
Espace	Se relever/Sauter
CTRL	S'allonger
CTRL en courant	Plonger
C	S'accroupir
X	Équipement
Échap	Objectifs/Menu Pause
~	Console
T	Chat texte

<b>Y</b>	Chat d'équipe
<b>W</b>	Chat vocal
<b>F1</b>	Voter oui
<b>F2</b>	Voter non
<b>F3</b>	Mode de vue Spectateur
<b>Tab</b>	Voir les objectifs/scores
<b>F12</b>	Capture d'écran

## COMMANDES DE FORCE D'ASSAUT

TOUCHES PAR DÉFAUT	COMMANDES
<b>Z</b>	[vue tactique uniquement] – Déplacer la vue tactique vers le nord de la carte
<b>S</b>	[vue tactique uniquement] – Déplacer la vue tactique vers le sud de la carte
<b>Q</b>	[vue tactique uniquement] – Déplacer la vue tactique vers l'ouest de la carte
<b>D</b>	[vue tactique uniquement] – Déplacer la vue tactique vers l'est de la carte
<b>1</b>	Choisir une unité de type 1
<b>2</b>	Choisir une unité de type 2
<b>3</b>	Choisir une unité de type 3
<b>4/Clic gauche</b>	Cliquer pour envoyer un type d'unité à l'endroit indiqué, maintenir pour envoyer toutes les unités
<b>5</b>	Choisir une unité de type 4
<b>TAB</b>	Ouvrir/Fermer la vue tactique

# MENU PRINCIPAL

Choisissez l'un des modes disponibles : campagne, multijoueur ou Zombies.

## CAMPAGNE

Découvrez la suite de l'histoire de Call of Duty: Black Ops en jouant à la campagne solo de *Call of Duty: Black Ops II*. À partir du menu Campagne, vous pouvez reprendre votre campagne la plus récente ou en recommencer une nouvelle. L'option «Choix de la mission» vous permet également de recommencer les missions que vous avez accomplies dans n'importe quel mode de difficulté. Remarque : votre progression dans Black Ops II est sauvegardée automatiquement à certains points de passage. Vous pouvez également utiliser l'option «Sauvegarder et quitter» dans le menu pause.

## FORCE D'ASSAUT

Le mode Force d'assaut de *Call of Duty: Black Ops II* est une variante des combats en solo traditionnels de Call of Duty qui combine stratégie en temps réel et fonctionnalités de jeu de tir à la première personne. Jouez le rôle d'un soldat se battant sur le front, d'un commandant menant ses troupes sur le champ de bataille ou de divers drones militaires uniques pour accomplir des missions spéciales liées au scénario. Le succès de vos opérations apportera la victoire à votre pays, et vos échecs se refléteront dans les événements de la campagne principale.

## MULTIJOUEUR

Le mode multijoueur vous permet d'affronter d'autres joueurs de *Call of Duty: Black Ops II* sur Internet et en réseau local, sur une variété de cartes et dans divers modes de jeu. Débloquez de nouvelles armes, accessoires et atouts tout en améliorant votre niveau !

## ZOMBIES (1-8 JOUEURS)

Survivez aux hordes de morts-vivants seul, en coopération ou de manière compétitive dans le mode Zombies amélioré de *Call of Duty: Black Ops II*. Faites équipe avec des amis pour repousser des vagues de zombies de plus en plus redoutables dans le mode Survie classique, mesurez-vous à un autre groupe de survivants au cours d'un affrontement impitoyable dans le nouveau mode Lutte, ou découvrez un nouveau genre de combat stratégique en mode TranZit, la toute première campagne du mode Zombies. Mais prenez garde : les morts-vivants ne sont pas les seuls dangers dans la ville de Green Run...

## PARAMÈTRES

Ajustez les paramètres du jeu selon vos préférences personnelles. Les options réglables comprennent : configuration des manettes, aide à la visée, sensibilité de la caméra, filtres graphiques.

# INTERFACE

- Mini-carte – Représente la zone dans laquelle vous vous trouvez, en affichant la position des alliés et des ennemis repérés.
- Informations sur la partie – Affiche le score, l'icône de votre équipe et le temps restant (multijoueur uniquement).
- Indicateur de grenade – Cette icône vous avertit qu'une grenade est près de vous, la flèche indiquant dans quelle direction elle se trouve.
- Réticule – Indique le point sur lequel votre arme est braquée. Sa couleur change selon la cible que vous visez : rouge sur les ennemis et vert sur les alliés. Lorsque vous marchez ou courez, le réticule s'agrandit ou disparaît parfois totalement pour refléter une baisse de précision. Arrêtez-vous, accroupissez-vous ou allongez-vous pour réaliser des tirs plus précis.\*
- Icône d'utilisation – Lorsque vous êtes près d'une arme ou d'un objet interactif, cette icône apparaît afin de vous indiquer sur quelle touche appuyer pour interagir avec l'objet en question.
- Inventaire de bonus de séries de points – Vous pouvez y voir le nombre de points nécessaires pour débloquent le bonus de série de points suivant, ainsi que les bonus que vous avez sélectionnés. À partir de cet écran, appuyez sur les flèches haut et bas pour parcourir les bonus que vous avez débloqués, puis appuyez sur la flèche droite pour les activer.
- Indicateur d'arme – Indique l'arme que vous utilisez actuellement.
- Réserves de munitions – Indique le nombre de balles restant dans l'arme que vous utilisez actuellement, ainsi que le nombre de grenades dont vous disposez.
- Inventaire – Comprend l'équipement et les accessoires d'armes disponibles.
- Indicateur de dégâts – Cet indicateur rouge vous prévient que vous subissez des dégâts et vous montre dans quelle direction ils viennent.

*\*Remarque : appuyez sur la touche de visée pour regarder dans le viseur ou la lunette de votre arme. Vous améliorerez considérablement votre précision, tout en réduisant votre vitesse de déplacement. Le réticule disparaît lorsque vous visez.*

# SYSTÈME DE SANTÉ

Lorsqu'un ennemi vous inflige des dégâts, des éclaboussures de sang apparaissent à l'écran et l'indicateur de dégâts vous indique d'où viennent les tirs. Plus l'ennemi vous inflige de dégâts, plus l'écran devient rouge. Votre cœur bat alors plus vite et votre respiration devient difficile. Essayez de vous mettre à couvert et d'éviter les tirs ennemis pour récupérer toute votre santé et pouvoir continuer.

# MENU PAUSE/ÉCRAN DES OBJECTIFS

Appuyez sur la touche Échap à tout moment en mode Histoire ou Zombies pour mettre le jeu en pause et accéder au menu correspondant. De là, vous pouvez accéder aux options de jeu, recommencer le niveau en cours, ou sauvegarder et quitter pour revenir au menu principal.

## ÉCRAN DES OBJECTIFS (MULTIJOUEUR)

Vous ne pouvez pas mettre *Call of Duty: Black Ops II* en pause lorsque vous êtes en mode multijoueur. Appuyez sur la touche Échap en mode multijoueur pour afficher un menu permettant de choisir une nouvelle classe (cette action prend effet à votre prochaine réapparition), de consulter la description du mode de jeu en cours, et d'accéder au menu Options. N'oubliez pas que la partie continue lorsque vous êtes dans ce menu.

## CARTE D'AGENT (MULTIJOUEUR UNIQUEMENT)

Accédez à votre carte d'agent et créez l'emblème qui représentera votre personnage en ligne. Affichez vos parties récentes ou celles de vos amis, et sauvegardez-les dans vos fichiers partagés. Vous pouvez voir et noter des films, des vidéos, des captures d'écran, ou des parties personnalisées créées par les membres de la communauté de *Call of Duty: Black Ops II*.

Consultez toutes les statistiques via le Rapport de combat, suivez votre progression dans les Défis, affichez les Classements, et créez une Marque de clan, le tout depuis votre carte d'agent.

## ASTUCES DE PERFORMANCE

### PROBLÈMES D'EXÉCUTION DU JEU

- Assurez-vous que votre système possède la configuration minimum requise pour ce jeu et que les derniers pilotes pour votre carte graphique et votre carte son sont installés. Pour les cartes graphiques NVIDIA®, rendez-vous sur [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) pour trouver les pilotes et les télécharger. Pour les cartes graphiques ATI™, rendez-vous sur [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com) pour trouver les pilotes et les télécharger.
- Essayez de réinstaller DirectX® depuis le disque du jeu. Vous trouverez DirectX dans le répertoire DirectX à la racine du disque. Si vous avez accès à Internet, rendez-vous sur [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) afin de télécharger la dernière version de DirectX.

### DÉPANNAGE

- Si vous possédez la version disque de ce jeu et que l'écran de lancement automatique n'apparaît pas automatiquement lors de l'installation/lancement du jeu, faites un clic droit sur l'icône du lecteur de disque dans Poste de travail, puis sélectionnez Lancement automatique.
- Si le jeu est lent, essayez de réduire la qualité de certains paramètres vidéo ou audio depuis le menu Options du jeu. Réduire la résolution de l'écran peut également augmenter les performances.
- Pour profiter de performances maximales, il est préférable de désactiver les tâches d'arrière-plan de Windows (excepté l'application EADM, si elle est installée).

# CRÉDITS

Story by  
David S. Goyer

Directed By  
Dave Anthony

Executive Producer  
Jason Blundell

Director - Online  
Daniel Bunting

Design Director - Online  
David Vonderhaar

Studio Creative Director  
Corky Lehmkuhl

Chief Technology Officer  
Mark Gordon

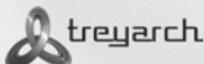
Technical Director  
David King

Art Director  
Colin Whitney

Animation Director  
Dom Drozdz

Audio Director  
Brian Tuey

Story By  
Dave Anthony  
&  
David S. Goyer



Directed By  
Dave Anthony

Executive Producer  
Jason Blundell

Director Online  
Dan Bunting

Project Senior Producer  
Pat Dwyer

Project Lead - PC Team  
Cesar Stastny

Producers  
Charles Conroy  
Daniel Donaho  
Miles Leslie  
Sam Nouriani  
Shane Sasaki

Associate Producers  
Steven Eldredge  
Ronnie Fazio  
Zach Gonzalez  
Don Oades  
John Shubert  
Brent Toda

Production Coordinators  
Richard Garcia  
Matt Scronce  
Kornelia Takacs

Build Engineer  
Dan Baker

Associate Build Managers  
Daniel Germann  
Dustin Rowe

Chief Technology Officer  
Mark Gordon

Project Technical Director  
David King

Project Lead Engineer  
Trevor Walker

Lead Engineers - Online  
Alexander Conserva  
Martin Donlon

Lead Engineer  
James Snider

Lead Engineer - PC Team  
Krassimir Touevsky

Lead Engineer - Graphics  
Dimitar Lazarov

Senior Engineers  
Omar Aziz  
Scott Bean  
Blair Bitonti  
Stephen Crowe  
Micah Dedmon  
Jose Doran  
Marcus Goodey  
Lei Hu  
Sumeet Jakatdar  
Matthew Kimberling  
Johan Kohler

Austin Krauss  
Dan Laufer  
Dan Leslie  
Jay Mattis  
Tom McDevitt  
Dan Olson  
Ewan Oughton  
Eran Rich  
Joe Scheinberg  
Dimitar "malkia" Stanev  
Chris Strickland  
Mike Uhlik  
Jivko Velev  
Leo Zide

Engineers  
Pravin Babar  
Amit Bhura  
Penny Chock  
Adam Demers  
Ryan Feltrin  
Mark Hu  
Tommy Keegan  
Bryce Mercado  
Juan Morelli  
Bharathwaj Nandakumar  
Jamie Parent  
Timothy Rapp  
Diarmaid Roche  
Caleb Schneider  
Lucas Seibert  
Varun Sharma  
David Young

Associate Engineer  
Mark Soriano

Additional Engineering  
Bryan Blumenkopf  
Naty Hoffman  
Josh Menke

Engineering Interns  
Jeffrey Colvin  
Tarun Sharma

Art Director  
Colin Whitney

Technical Art Director  
Brian Anderson

Associate Art Directors  
Shaun Bell  
Ken Harsha

Lead Character Artists  
Loudvik Akopyan  
Brad Grace

Senior Character Artists  
Yaw Chang  
Mike Curran  
Dennis Eusebio  
Thomas Inesi  
Michael McMahan  
Anh Nguyen  
Scott Wells  
Peter Zoppi

Lead Effects Artist  
Barry Whitney

Lead Effects Animation Artist  
Jess Feidt

Senior Effects Artists  
Michael Chubb  
Darwin Dumlao  
Robert Moffat  
Dale Mulcahy  
My Wu

Effects Artists  
Asher Dudley  
Mike Gevorkian  
Gavin Lerner  
David Seabaugh

Associate Effects Artist  
Tyler Robinson

Lead Weapon Artist  
Murad Ainuddin

Senior Weapon Artists  
Will Huang  
Max Porter

Weapons Artists  
Blaed Hutchinson  
Mark Manto

Associate Weapons Artist  
Geoffrey Ng  
Caleb Turner

Lead Vehicle Artist  
Chad Birosh

Senior Vehicle Artists  
Tony Kwok  
John McGinley  
Daniel Mod

Lead Environment Artist  
Gilbert Martinez

Senior Environment Artists  
Chris Erdman  
Andrew Krelle  
Andrew Livingston  
Brandon Martynowicz  
Nelson Plumey

Environment Artists  
Bryce Houska  
Wilson Ip  
Chris Ledesma  
Austin Montgomery  
Joe Simanello  
Fidel Villa

Associate Environment Artists  
Joaquin Espinoza  
Juan Gil

Lead Technical Artist  
Stev Kalinowski

Senior Technical Artist  
Brendan Holloway

Lead UI Artist  
Stewart Roud

UI Artist  
Gil Doron

Additional UI Art  
Byron Cunningham  
Alex Stodolnik

Lead Lighting Artist  
Timothy Bud McMahon

Senior Lighting Artists  
Angus Bencke  
Yonghee Choi  
James Ford

Lighting Artists  
Christin Hiser  
Neil Masiclat

Senior Concept Artists  
Kevin Baik  
Eric Chiang  
Daniel Cheng  
Peter Lam  
Chris Miller  
Dan Padilla  
Khang Pham

Additional Concept Art  
Sam Gebhardt  
Josh Kao  
Eugene Negri

Animation Director  
Dom Drozd

Lead Animator  
Adam Rosas

Animation Specialist  
Yanick Lebel

Animation Project Manager  
Guy Silliman

Senior Animators  
Jason Barnidge  
Jae Chung  
David Kim  
Phil Lozano  
Timothy Smilovitch

Animators  
Jordan Abeles  
Jeremy Agamata  
Ben DeGuzman  
Phillip Kourie  
Kevin Kraeer  
Cody Mitchell  
Jae Park  
Jon Stoll  
Kristen Sych

Associate Animators  
David Pumpa  
Ernie Urzua  
Eji Yared

Additional Animation  
Amelie Le-Roche

Animation Interns  
Aggie Christakis  
Anthony DiCenzo

Design Director - Online  
David Vonderhaar

Principal Designer - Online  
Colm Nelson

Designer - Online  
Anthony Flame

Associate Designer - Online  
Mark Yetter

Campaign Design Directors  
Dave Anthony  
Jason Blundell  
Corky Lehmkuhl

Campaign Game Designer  
Joe Chiang

Lead Scriptor  
Gavin Locke

Senior Scripters  
Brian Barnes  
Kevin Drew  
Mark Maestas  
June Park  
Chad Proctor

Scripters  
Mike Anthony

Matt Bettelman  
Brian Joyal  
Mike Slone

Associate Scripters  
Pokee Chan  
Anthony Grafft  
Travis Janssen  
Joanna Leung  
Damoun Shabestari  
Jameson Silcox  
Jacob True  
Greg Zheng

Lead Level Builders  
Phil Tasker  
Kevin Worrel

Senior Level Builder  
Susan Arnold

Level Builders  
John Delgado  
Jared Dickinson  
Brian Douglas  
Werner Eggers  
Gavin Goslin  
Doug Guanlao  
Dave Harper  
Adam Hoggatt  
Matthew Hutchinson  
Ross Kaylor  
Paul Mason-Firth  
Thomas Schneider  
Lia Tjong

Associate Level Builders  
Muhammad Ayub  
Ian Bowie  
James Cusano  
Ian Kowalski  
Mike Madden  
Anthony Saunders  
Allen Wu

Audio Director  
Brian Tuey

Lead Audio Designer  
Chris Cowell

Audio Designers  
Collin Ayers  
Scott Eckert  
Shawn Jimmerson  
James McCawley  
Kevin Sherwood  
Lee Staples

Senior Audio Engineer  
Stephen McCaul

Audio Intern  
Elliott Ward-Bowen

Additional Production  
Support  
Nakia Harris

ZOMBIES

Producer  
Reza Elghazi

Associate Producer  
Aaron Roseman

Lead Engineer  
Peter Livingstone

Senior Engineers  
Dan Laufer  
Evan Olson  
Bryan Pearson

Engineers  
Ryan Higa  
Feng Zhang

Additional Art Direction  
Dan Padilla

Senior Artists  
Gary Bergeron  
Omar Gonzalez

Artist  
Jesse Moody

Design Director  
Jimmy Zielinski

Senior Game Designer  
Donald Sielke

Scripter  
Chris Pierro  
Associate Scripter  
Alex Romo

Level Builders  
Brian Glines  
Erika Narimatsu

Additional Dialog  
Micah Ian Wright

Additional Design  
Dallas Middleton

PRE-RENDERED  
CINEMATICS

Senior Producer  
Anna Donlon

Associate Producers  
Adrienne Arrasmith

Jacob Porter

Production Coordinator  
André Lawton

Art Director  
David Dalzell

Senior Artists  
Mayan Escalante  
Edward Helmers  
Omar McClendon

Artists  
Juan Mendiola  
Lee Souder  
Mayumi Suzuki

Lead Animator  
Jamie Egerton

Senior Animator  
Steven Rivera

Animators  
Ian Adams  
Fred Carrico  
Megan Goldbeck  
Steven Tom  
Alexandra Zedalis

Associate Animator  
James Fiorella

Cinematics Designer  
Michael Barnes

Cinematics Scripter  
G. Henry Schmitt

Additional Editing  
Joi Tanner

STORY

Story By  
Dave Anthony  
David S. Goyer

Written By  
Dave Anthony  
Craig Houston

Additional Dialog  
James C. Burns  
Kamar de los Reyes

credits\_movie\_8  
scroll\_sequence\_2

**TREYARCH STUDIO  
MANAGEMENT**

Studio Head  
Mark Lamia

Vice President  
Dave Anthony

Chief Technology Officer  
Mark Gordon

Studio Creative Director  
Corky Lehmkuhl

Director Of Technology  
Cesar Stastny

Director - Brand  
Development  
Jay Puryear

Director - Communications  
John Rafacz

HR Manager  
Monica Temperly

Senior Director - Technology  
Rose Villaseñor

Senior Manager - Operations  
Amy Hurdelbrink

Operation Coordinator  
Tristan Curran

Director - IT  
Robert Sanchez

Systems Administrator  
Nick Westfield

Senior IT Technician  
Kris Magpantay

Senior Recruiter  
Michelle Gallego

Reception  
Joe Puralewski

**QUALITY ASSURANCE**

QA Senior Manager  
Igor Krinitskiy

QA Project Lead  
Kimberly Park

QA Senior Testers  
Czyznyck Deco  
Tristen Sakurada

QA Platform Specialists  
Jonah Dok  
Tom Duong  
Cody Kennedy  
Tan La  
Craig D. Nelson  
Garrett Oshiro

QA Database Specialist  
Wayne Williams

QA Training Manager  
Brian Carlson

QA Dev Testers  
Melvin Allen  
Tuan Bui  
Eric Chan  
Hubert Cheng

QA Testers  
Moises Lopez  
Paul A. Barfield  
Frank J. Martinez III  
Andrew L. Baxter  
Graham S. McGuire  
Earl M. Baylon  
Joseph T. McMahon  
Anthony Benavides  
Josue D. Medina  
Jose R. Bernabel  
Alexander A. Mejia  
Brandt C. Binkley  
Yasheera Mendoza  
John E. Blakely  
Sam Mogharabi  
Zachary B. Blough  
Maria Morales  
Charles Buckley  
Nestor Murillo  
Felicia Buckley  
Eduardo Navarro  
Adam Carrillo  
Robert J. Newman  
Cordera Carter  
Dan Young T. Nguyen  
Christopher Caswell  
Neal E. Nikaido  
Kevin R. Chester  
Patrick J. O'Malley  
Charlton Chu  
Marvin Oraguzie  
Rodney Clanor  
Norman Ovando  
Juan Cole  
Edwin G. Payen  
Michael Coleman II  
Angel T. Perez  
Kyle Collier  
Jason Peyton  
Francisco J. Delgado  
Vien Vien V. Pham  
Cody G. Deming  
Benjamin A. Plunk  
John Doherty

David C. Quevedo  
Alex Elling  
Jonathan Richardson  
Joel Espana  
Edward Robles  
Elijah Figures  
Oscar O. Rojas  
Taylor T. Fontecchio  
Alexis JS Ruegger  
Anthony H. Franco  
Anthony J. Ruiz  
Andres A. Garcia  
Mehrzaad Sadeghi  
Brandon C. Garrett  
Roger J. Sawkins  
Andrew Girard  
Daniel B. Seamans  
Jason S. Glenn  
Kenneth Sit  
James R. Gobert  
John Sleiman  
Christian Gomez  
Adam Smith  
Jeremy C. Gonzagowski  
Edward Smith  
David Hambardzumyan  
Frankie S. Smith  
Daniel Haynes  
Michael S. Stewart  
Raymond B. Jackson  
Kevin Sweeney  
Jennifer M. Kalinowski  
Tony Tang  
Francis Kim  
Evan Textor  
Jefferson J. Kittell  
Colin A. Tistaert  
Quy G. Le  
Jason Tong  
Martin Limon  
Enrique Valentin  
Matthew Littel  
David G. Weaver  
Jesse Lloyd-Dominik  
Stuart R. Zinke  
Nicholas Long

Additional Contributions  
Jeanne Anderson  
Manuel Plank  
Hess Barber  
Jason Schoonover  
James Dargie  
Jordan Smith  
John Dehart  
Ryan Smith  
John Enrico  
Ashley Soriano  
Leif Johansen  
Tyler Sparks  
Gary Spinrad  
Dallas Middleton  
Tricia Vitug  
Geoffrey Moyer  
Walter Williams  
Alex Perelman

**CAST****SINGLE PLAYER  
CAMPAIGN****FEATURING THE VOICES  
OF**

Alex Mason  
Sam Worthington

Jason Hudson  
Michael Keaton

Mike Harper  
Michael Rooker

Frank Woods  
James Burns

Raul Menendez  
Kamar De Los Reyes

David "Section" Mason  
Rich McDonald

Admiral Tony Briggs  
Tony Todd

Javier Salazar  
Celestin Cornielle

Chloe "Karma" Lynch  
Erin Cahill

Farid Kizginkaya/Mujahideen  
Soldier  
Omid Abtahi

Defalco  
Julian Sands

Jonas Savimbi  
Robert Wisdom

Tian Zhao  
Byron Mann

Manuel Noriega  
Benito Martinez

Secretary of Defense  
Jim Meskimen

Premier Jiang  
James Hong

Col. Lev Kravchenko  
Andrew Divoff

President of the United  
States (POTUS)  
Cira Larkin  
Himself  
Lt. Colonel Oliver L. North

**SUPPORTING VOICES**

Pilot "Anderson"/Dispatcher  
Jennifer Hale

Young David Mason  
Hayden Byerly

Jane McKnight/Josefina/  
Dispatcher  
Eden Riegel

Secretary of the Treasury/  
Graveyard Attendant  
Kirk Thornton

Mullah Rahmaan  
Cas Anvar

Erik Brieghner  
Robert Picardo

Jimmy Kimmel  
Jimmy Kimmel

CIA Nerd  
Desmond Askew

Newscaster Andrew Robbins  
Mary Beth McDade

General/Government Agent  
Michael Gregory

Mark McKnight  
Andy Hawkes

Secret Service Agent Jones  
Ken Lally

Strike Force Soldier/Navy  
SEAL/Doorman  
Brian Bloom

Strike Force Soldier  
Al Rodrigo

Strike Force Soldier  
Michelle Rodriguez

Strike Force Soldier  
Clancy Brown

**ADDITIONAL VOICES**

Brianna Lynn Brown  
Valerie Arem  
Armando Valdez  
Yuri Lowenthal  
Crispin Freeman  
Marc Worden  
Richard Epcar  
Travis Willingham  
John Bentley  
Chad Guerrero  
Josh Gillman

Matt Mercer  
Jordan Marder  
Dave Paladino  
Patrick Seitz  
Jamieson Price  
Troy Baker  
Shaun Piccinini  
Chad Guerrero  
Michael Roderick  
Jenn Wong  
Jeremy Dunn  
Steve Wilcox  
Danny Pardo  
Steven Bauer  
Liane Schirmer  
Cathy Lizzio  
Yousef  
Fahim Fazli  
Boris Kievsky  
Pasha Lynchikov  
Dimitri Diatchenko  
Bernardo De Paula  
Maxwell De Paula  
Coy Clark  
Leo Azevedo  
Navid Negaban  
Ethan Rains  
Pej Vehdat

**MULTIPLAYER**

Rick Wasserman  
Travis Willingham  
Brian Bloom  
Troy Baker  
Matt Mercer  
Jason Beghe  
Scott Whyte  
Dave Forseth  
Ian Anthony Dale  
Brian Delaney  
Glen Morshower  
Liam O'Brien  
Kirk Thornton  
Dave Boat  
Roger Cross  
Ron Yuan  
James Leung  
Jen Sung Outerbridge  
Ron Yuan  
Ming Lo  
Liam O'Brien  
Avery Kidd Waddell  
Jeff Fischer  
Dave Fouquette  
Steve Blum  
Michael Benyaer  
Said Faraj  
Sam Sako  
Zuhair Haddad  
Michael Desante

## ZOMBIES

Abigail "Misty" Briarton  
Stephanie Lemelin

Marlton Johnson  
Scott Menville

Russman/Survivor 4  
Keith Szarabajka

Samuel Stuhlinger  
David Boat

Richtofen, Bus Driver, Bus  
PA, Survivors  
Nolan North

Maxis/Survivors 1 & 2  
Fred Tatasciore

Survivor 3  
Jack Angel

## FEATURING THE MUSIC OF

Trent Reznor  
Elbow  
Avenged Sevenfold  
Skrillex

## AND

Composed, Conducted and  
Produced by  
Jack Wall

Orchestrated by:  
Neal Desby & Edward  
Trybek

Assistant to Jack Wall:  
Alex Hemlock

Additional Writing - Zombies  
Micah Ian Wright

Military & Historical  
Consultants  
Peter Singer  
Lt. Colonel Oliver L. North  
Matthew Raby Frost

## VOICE OVER RECORDING

PCB Productions

Recording Facilities:  
PCB Productions - Los  
Angeles, CA

Talent Director:  
Keith Arem

Dialog Editorial Supervisor:  
Matt Lemberger

Dialog Editorial / Location  
Sound:

Austin Krier  
Matt Lemberger  
Paden James  
Trevor Greer  
Aaron Gallant  
David Kehs

Production Coordinator:

Valerie Arem  
Casey Boyd  
Jonathan Neely

Soundelux Design Music  
Group

Executive Creative Director

Scott Martin Gershin

Facility Manager

Janet Rankin

Manager, VO and Talent  
Services

William "Chip" Beaman

VO Direction

Kris Zimmerman

Voice Over Coordinator

Melissa Grillo

Voice Over Recording

Engineer/VO Editorial  
Justin Langley

Senior Asset Coordinator/VO

Editorial  
Charles Gondak

VO Recording Engineer/

Asset Coordination/Editorial  
Dave Natale

Voice Over Editorial

Bryan Celano  
Bob Rankin  
Anthony Sorise  
Justin Langley  
Eliot Connors

Production Assistant

Lindsay Fishman  
Tyrone Forte

## WEAPON RECORDING

Recordist

John Fasal

Armors  
Gregg Edgar  
Ron Licari  
Larry Zanoff

ACTIVISION CAPTURE  
STUDIO

Capture Studio Director  
Matt Karnes

Capture Studio Producer  
Evan Button

Motion Capture Supervisor  
Michael Jantz

Face Capture Lead  
Ben Watson

Sr. Scan Technician

Chris Ellis

Scan Technician

Nick Otto  
David Bullat

Assistant Directors

Noel Vega  
Liz Tom

Stunt Coordinator

Noel Vega

Motion Capture Performers

Jeremy Dunn  
Shaun Piccinino  
Chad Guerrero  
Randall Archer  
Anthony Nanakornpanom  
Dave Paladino  
America Young  
Cazzie Golum  
Aaron Brown  
Alina Andrei  
Mimi Newman  
Andy Hawkes  
Chris Torres  
Dave Buglione  
Solomon Brende  
Craig Flaherty  
Michael Barnes  
Jon Payne  
Karl Johnson  
Donald Robison  
Gabriel Suarez  
Chad Guerrero, Jr.  
Bryan Ludens  
Tess Kielhamer  
Michelle Lee  
Ron Fazio  
Brent Toda  
Anson Beck  
Aoni Ma  
Chris Torres

Mallory Thompson  
Erin Cummings  
Matt del Negro  
Terrence Evans  
Carlee Holden (Wrangler)  
Mystic (the horse)

Marker Cleanup  
Animation Vertigo

PERFORMANCE MOTION  
CAPTURE SERVICES BY

House of Moves

MOTION GRAPHICS  
SEQUENCES

SPOV

Allen Leitch  
Paul Hunt  
Emma Clarke  
Dan Higgott  
Julio Dean  
Miles Christensen  
Yugen Blake  
Chris Boyle  
Kieran Gee-Finch  
Andrea Braga  
Ian Jones  
James Brocklebank  
Ryan Jefferson Hays  
Matt Tsang  
Mantas Grigaitis  
Luis Ribeiro  
Sam Kerridge  
Rachel Chu  
Agi Adamkiewicz  
AnneMarie Walsh  
Evan Boehm  
Adam Roche  
Ryan Phelan  
Keko Ahmed  
Jose Blay  
Nick Wood  
Vincent Kane  
Jane Hargreaves

ADDITIONAL  
DEVELOPMENT

FXVille  
Joe Olson  
Jonathan Peters  
John Scrapper  
Garrett Smith  
Reed Shingledecker  
Lindsay Ruiz  
Chris Eng  
Dan Bruington

Nerve Software  
Brandon James  
Nick Pappas  
Bryan Cavett

Kristian Kane  
James Gresko  
Aaron Hausmann  
Steve Maines

COLOR, VFX & POST  
PRODUCTION PROVIDED  
BY

Company 3 Games

CO3g Team  
Malte Wagener - Vice  
President of Games  
Daniel Oberlerchner -  
Executive Producer &  
Operations  
Alexander Stein - Art Director  
Anton Borkel - Creative Lead

Color Grading & Look Design  
Team

Stefan Sonnenfeld - Colorist  
& Sheriff  
Damien Pelphrey - DI Assist  
Alexander Stein - Art Director  
Rhubie Jovanova - Executive  
Producer

VFX Team  
Stephanie Gilgar - Head of  
Production  
Anastasia Von Rahl -  
Associate Producer  
Steve Viola - Creative  
Director  
Mike Sausa - Associate  
Creative Director  
Alex Gitler - Compositing  
Supervisor  
Jim Kuroda - Lead  
Compositor

Sound Team  
Brian Anderson - Audio  
Production Manager  
Jeremy Moore - Producer  
Maggie Price - Audio Assist  
Chris Basta - Sound  
Designer/Mixer  
Matt Melberg - Sound  
Designer/Mixer  
Erich Netherton - Sound  
Designer/Mixer

Editorial Team  
Sean Fazende - Editor  
Jerry Sukys - Executive  
Producer  
Mary Stasilli - Producer

Operations Team  
Thatcher Peterson - Head of  
Operations  
Michael Boggs - Director of  
Commercial DI

Company 3 Special Thanks  
Naty Hoffman  
Patrick Davenport  
Cyril Dabirnsky  
Mike Chiado  
William Beaudin  
Richard Alcalá

ACTIVISION

PRODUCTION  
MANAGEMENT GROUP

Executive Producer  
Ben Brinkman

Producer  
Yale Miller

Associate Producers  
James Bonti  
Jason Harris

Production Coordinators  
John Banayan  
Shannon Wahl  
Chris Baggio

Production Coordinator  
Intern  
Lisa Ohanian

Administrative Assistant  
Alyssa Delhotal

Vice President, Production  
Daniel Suarez

EVP, Production &  
Development WW Studios  
Dave Stohl

GLOBAL BRAND  
MANAGEMENT

Senior Vice President,  
Product Management  
Rob Kostich

Director, Product  
Management  
Geoff Carroll

Director, Global Media  
Rochelle Webb

Director, Global Experiential Marketing Jonathan Murnane Senior Product Manager Tyler Michaud Mike Schaefer	Brand Manager - Germany Oliver Beck	Sr. UK PR Manager Adam Paris
Associate Product Manager Ryan Scott	Brand Manager - Benelux Esteban Barten	UK PR Manager Henry Clay
Associate Product Marketing Manager Alex Gomez	Brand Manager - Nordics Christian Valeur	UK PR Manager Karen Ward
Senior Vice President, Product Management Rob Kostich Director, Product Management Geoff Carroll	Brand Manager - France Lucie Linant de Bellefonds Senior Manager of Digital Marketing Shane Bellamy	PR Manager, Nordics Daniel Gustafson
Director, Global Media Rochelle Webb	Commercial Manager - Asia Paul Butcher Marketing Director Jeff Wong Senior Brand Manager Nick Exikanas	Sr. PR Manager, Italy Francesca Carotti
Director, Global Experiential Marketing Jonathan Murnane	Latin America Marketing Jesus Rosales	PR Manager, Benelux Rick Sloof
Senior Product Manager Tyler Michaud Mike Schaefer	Latin America Marketing Rossana Torres	Sr. EU PR Manager Tim Ende-Styra Sr. UK PR Manager Lucy Donald
Associate Product Manager Ryan Scott	<b>PUBLIC RELATIONS</b>	Head of PR, Germany Christian Blendl
Associate Product Marketing Manager Alex Gomez	PR Director Mike Mantarro	Associate PR Specialist, Germany Silja Meyer
Vice President and GM Michael Sportouch	PR Manager Kyle Walker	Sr. PR Manager, Spain Monica Garcia
Marketing Director - Europe Daniel Green	Senior Publicists Robert Taylor Josh Selinger	Head of PR, France Diane De Domecy
Marketing Director - Europe Ruben Dehouck	Publicist Monica Pontrelli Bianca Blair	PR Coordinator, France Kenjy Vanitou
Marketing Director of Digital Product - Europe Mark Cox	Senior Global Asset Manager Karen Yi	Manager, Asset Delivery & Reporting Simon Dawes
Senior Brand Manager - UK Eric Folliot	PR Coordinator Ali Miller	Sr. Marketing Manager – Emerging Markets Stefania Vanerio
Senior Brand Manager - Italy Carlo Barone	PR Special Thanks Dan Amrich Step 3 PMK/BNC	PR Manager, Emerging Markets Francesca Squellerio
Senior Brand Manager - Emerging Markets Stefania Vanerio	Director – EU Public Relations Craig O'Boyle	Sr. PR Manager, APAC Natasha Brack
Senior Brand Manager - Spain Marian Holties	Sr. EU PR Manager Sophie Orlando	PR Manager, APAC Tegan Knight
		<b>PRODUCTION SERVICES - EUROPE</b>
		Senior Director of Production Services - Europe Barry Kehoe

Senior Localisation Manager  
Fiona Ebbs

Localisation Project Manager  
Conor Harlow

Localisation Project  
Coordinator  
Paola Palermo

Localisation QA Manager  
Mannix Kelly

Localisation QA Lead  
Franck Morisseau

Localisation QA Floor Leads  
Thomas Lopez  
Ildefonso Ranchal

Localisation QA Testers

Akseli Asikainen  
Aleksejs Radcenko  
Alessandro Giongo  
Alexander Wiberg  
Anders Nielsen  
Anderson Cahet  
Ari Heiskanen  
Axel Anani  
Christopher Bugny  
Claudio Porcu  
Clement Raigneau  
Epifania Alarcon  
Eros Castaldi  
Esther Reimann  
Giovanni Basilio  
Giovanni Guglielmo  
Hiberto Rios  
Ivar Rocha Arias  
Jan Vester  
Javier Fernandez Cordoba  
Juha Salorinne  
Leandro Andrade  
Lidia Rodríguez  
Luis Hernández Dalmau  
Manuela Loritz  
Marc Masure  
Marcel Preiß  
Marcos Exequiel Ramirez  
Michael Schulz  
Neidson Pereira  
Patrick Friedrich  
Paula Del Valle  
Philip Hill  
Stefan Jönsson  
Sylvain Villedary  
William Haugland

Burn Room Technician  
Todd Lambert  
Kamlesh Thurmadoo

IT Network Technician  
Fergus Lindsay

Localisation Tools & Support  
Provided by Stephanie  
Deming & XLOC, inc

ACTIVISION STUDIO  
CENTRAL

Vice President, Design  
Carl Schnurr

Executive Producer  
Mike Ward

Associate Producer  
Sasha Rebecca Gross  
Chris Codding

Production Coordinator  
Jennifer Velazquez

STUDIO CENTRAL -  
ENGINEERING

VP, Technology  
Pat Griffith

Director of Technology,  
Online  
Bill Petro

Online Technical Director  
Steve Wang

Online Technical Intern  
Tarun Sharma

Lead Software Engineer  
Gaurav Shellikeri

Principal Technical Director  
Wade Brainerd

Technical Director  
Michael Vance  
Paul Edelstein  
Etienne Danvoye

Release Engineer  
Ryan Ford  
Kimberly Carrasco

Technical Artist  
Michael Eheler

CENTRAL TECHNOLOGY

DemonWare  
John Allen  
Nadia Alramli  
Ruy Asan  
Edward Baker  
Kathryn Baker  
David Ballano Fernandez

Mirosław Baran  
Gustavo Baratto  
Patrick Barrington  
Rick Barzilli  
Annie Bennett  
Rashid Bhamjee  
Ryan Blazecka  
David "RESPAWN" Brennan  
Morgan Brickley  
Don Browne  
Jaime Buelta  
Luke Burden  
Graham Campbell  
Lee Cash  
Stephanie Cates  
Riley Chang  
Martin Clarke  
Nicola Colleran  
Michael Collins  
Owen Corrigan  
Colin Cox  
Alex Couture-Beil  
Lok Crystal Koo  
Marian Cullen  
Tim Czerniak  
Stephanie Dean  
Colin Deasy  
Richard Delaney  
Sinead Devereaux  
Brendan Dillon  
Tyler Dixon  
Malcolm Dowse  
Stephane Dudzinski  
Dmytro Dyachuk  
Matthew Edwards  
Michael Edwards  
David Falloon  
Brendan Fields  
Christian Flodihnn  
Stuart Fox  
Jonathan Frawley  
Ellie Frost  
Azamat Galimzhov  
Siobhan Golden  
Arthur Green  
Padraic Hallinan  
John Hamill  
Geoff Haugan  
Conor Hennessy  
Sterling Hoeree  
Graeme Humphries  
Ryan Hunter  
Steffen Higel  
Travis Kay  
Eli Kazmirouk  
Tony Kelly  
Colleen Keyland  
John Kirk  
Gordon Klok  
Allan Kumka  
Lance Laursen  
Roman Lisagor  
Garrett Lynch  
Gerald Magnusson  
Patrick Mamaid

Damien Marshall	Central User-Testing, Manager	Character Artist Nick Lombardo
Tendayi Mawushe	Alexandre Debrousse	
Michele Mazzucco		Tools Programmer Yanbing Chen
Rob McAdoo	Central User-Testing, Supervisor	Concept Artists Lim Hur
Emma McBreen	Phil Keck	
Ciarán McCann	Central User-Testing, Lead	CONSUMER MARKETING
Catherine McCarthy	Gareth Griffiths	SVP, Consumer Marketing Call of Duty Todd Harvey
Mark McGree	Central User-Testing Moderator	
Craig McInnes	Vincent Edwards	Senior Director, Consumer Marketing Call of Duty Susan Hallock
Liam MacInnes	David A. Flores	
Duncan McNab	Henry Wang	
Francisco Garcia Miranda	Jeremy Le	
Christopher Mueller	Mandy Wong	
Faham Negini		
Nic Nero	TALENT & AUDIO MANAGEMENT GROUP	Consumer Marketing Managers, Call of Duty Mike Pelletier Karen Starr
Jonathan Neufeld	Talent Acquisitions Manager	Associate Consumer Marketing Managers, Call of Duty David Cushman Andrew Drake
Y Nguyen	Marchele Hardin	
Erik Niklas	Talent Associate	
Hugh Nowlan	Noah Sarid	
Sean O'Donnell	Talent Coordinator	Consumer Marketing Coordinator Lynn Ballew
Sean O'Sullivan	Marie Bagnell	
Adrian Oliver	Senior Audio Manager	Consumer Marketing Specialist Maile Robertson
Tim Patterson	Adam Boyd	
Craig Penner	Senior Audio Designer	
Andrey Polakov	Trevor Bresaw	
Joseph Power	Associate Technical Audio Designer	DIGITAL MARKETING
Ruaidhri Power	Victor Durling	VP, Digital Marketing Jonathan Anastas
Henry Precheur		
Dara Price	MUSIC DEPARTMENT	Sr. Director, Digital Marketing Jeff Goodwin
Gary Quan	Vice President, Music Affairs	
Gary Rafter	Tim Riley	Sr. Mgr, Digital Marketing Danielle Wolfson
Yunduz Rakhmangulov	Director, Music Affairs	Manager, Digital Marketing Michelle Fonseca
Lisa Reilly	Brandon Young	Web Content Specialist, Digital Marketing Christy Buena
Stefan Reimer	Music & Licensing Coordinator	
Wendy Robillard	Katie Sippel	
Nic Roland	STUDIO CENTRAL - ART AND ANIMATION	
Davide Romani	Technical Director	CONSUMER INSIGHTS
David Ruane	Javier von der Pahlen	VP, Consumer Insights Lisa Welch
Vladimir Ryzhov	Art Director, Technical	
Matthew Sawasy	Berndardo Antoniazzi	
Parvinder Singh Grewal		
Amy Smith		
Evan Smith		
Fei Song		
Kale Stedman		
Tao Su		
Adam Talsma		
Craig Thompson		
Stefan Tjarks		
Michael Tom Wing		
Vladislav Titov		
Max Vizard		
Jason "Hagao" Wei		
Christie Wilson		
Joyce Wu		
Steven Young		
CENTRAL USER-TESTING		
Central User-Testing, Senior Manager		
Ray Kowalewski		

Sr Manager, Consumer  
Insights  
Mike Swiontkowski

1st Party Hardware / Asset  
Manager  
Todd Mueller

Creative Services Project  
Coordinator  
Mark Lugli

## BUSINESS & LEGAL AFFAIRS

Chris Walther  
Kap Kang  
Kate Ogosta  
Keith Hammons  
Kelly Schwarm  
Lip Ho  
Mary Tuck  
Phil Terzian  
Terri Durham  
Terry Kiel  
Travis Stansbury

Studio Operations Assistant  
Jennifer Hendrickson

Studio Operations Assistant  
George Horn

Senior Vice President,  
Global Supply Chain  
Bob Wharton

Director, Supply Chain  
Operations  
Jennifer Sullivan

Manager, Supply Chain  
Operations  
Derek Brown

Project Manager, Supply  
Chain Operations  
Jon Lomibao  
Melissa Wessely

Planning & Procurement  
Manager  
Heath Jansson

Creative Services Project  
Manager  
Robyn Henderson

Commercial Manager, Asia  
Michael Bache

Senior Production Planner  
Lynne Moss

Senior Production Planner  
Joris De Haer

Senior Manager, Supply  
Chain Analysis  
Frank Leusink

Senior Creative Services  
Manager  
Jackie Sutton

Creative Services Project  
Manager  
Alessandro Cilano

Creative Services Project  
Manager  
Steve Clark

Creative Services Project  
Coordinator  
Mike Wand-Tetley

Creative Services Project  
Coordinator  
Kevin Jamieson

## BUSINESS DEVELOPMENT

Vice President, Global Dgital  
and Mobile Sales  
Rob Schonfeld

Director, Digital Distribution  
Jon Estanislao

Manager, Digital Distribution  
Suggie Oh

## ART SERVICES

Art Services Manager  
Todd Pruyun

Art Services Associate,  
Video Specialist  
Ben Szeto

Art Services Associate,  
Screenshots & Design  
Mike Hunau

Art Services Lead  
Angel Garcia

Art Services Coordinators  
Rob LeBeau  
Daniel Perez  
Matt Wahlquist

Art Services Video Lab  
Technician  
Brandon Schebler  
Joi Tanner

## SPECIAL THANKS

Bobby Kotick  
Thomas Tippel  
Eric Hirshberg  
Dennis Durkin  
Dave Oxford  
Coddy Johnson  
Philip Earl  
Maryanne Lataif  
Brian Hodous  
Steve Young  
Tony Hsu  
Michael Sportouch  
Eric Lynch  
Carl Schnurr  
Stefan Luludes  
Mark Cox

## OPERATIONS & STUDIO PLANNING

Vice President, Operations &  
Planning World Wide Studios  
Marcus Sanford

Senior Director, Production  
Operations  
Stuart Roch

Director, Production Ops &  
WW Partner Relations  
Samuel Peterson

Director, Studio Finance  
Sang Kim

Director, Studio Planning  
Evan Sroka

Senior Manager, Studio  
Planning  
Carl Hughes

Finance Manager, Studio  
Planning  
Jason Jordan

Senior Manager, Studio  
Finance  
Clinton Allen

Financial Analyst, Studio  
Planning  
Jerry Wu

Greenlight Coordinator  
Jennifer Hare & Evalina Shin

Studio Operations  
Supervisor  
Sheilah Brooks

Ruben Dehouck  
Marcus Iremonger  
Vince Fennel  
James Lodato  
Jason Ades  
Graham Hagmaier  
Andrew Hoffacker  
Brian Abrams  
Chris Chowdhury  
Meghan Morgan  
Eve Chang  
Emory Irpan  
Joel Taubel  
Mike Mejia  
Neven Dravinski  
Chetan Desai  
Scott Blair  
Brent McDonald  
Byron Beede  
Noah Kircher-Allen  
Jamie Parent  
Ryan Feltrin  
The Ant Farm  
Rob Troy  
Scott Carson  
Ryan Vickers  
Davis Jung  
Rick Grubel  
Jason Norrid  
Federico Jimenez  
Marquis Cannon  
Team Todd  
Suzanne Todd  
Juliana Hayes  
Jerrold Green  
Bill Beasley from American  
Defense Enterprises  
Jared Chandler from Combat  
Films/Sacred Sword Inc.  
Larry Zanoff from  
Independent Studio Services  
Off Base Productions  
Ricardo Romero  
Jason Posada  
Rodrigo Mora  
Victor Lopez  
Isaac Lee Weichert and the  
Weichert Family  
Jared Chandler from Combat  
Films/Sacred Sword Inc.  
Andre Sepulveda  
Glenn Oliver  
Sylvain Doreau  
Stephen Sanders  
Jeff Parker

Tenben, Inc.  
Xpec Entertainment  
General Atomics  
Aeronautical Systems, Inc  
EOTech  
Remington Arms Company,  
Inc.  
Colt's Manufacturing  
Company

Barrett Firearms  
Manufacturing  
Kryptek  
HyperStealth Biotechnology  
Corporation  
Eon Interactive  
Firelight Technologies  
Riot Atlanta  
Method Studios  
Havok  
Ncompass  
NJLive

QUALITY ASSURANCE  
Senior Director, Quality  
Assurance  
Christopher D. Wilson

QUALITY ASSURANCE,  
FUNCTIONALITY EL  
SEGUNDO  
QA Manager  
Glenn Vistante

QA Senior Project Leads  
Jeff Roper  
James Lara

QA Senior Testers  
Giancarlo Contreras  
Jay Menconi  
Johnny Kim  
Pedro Aguilar  
Ryan Trondsen  
Sung Yoo

QA Testers  
Aaron J. Ravelo  
Adan S. Carta  
Alicia Hopson  
Altheria Weaver  
Andrew Tagtmeyer  
Andy Milenovic  
Antoine Leroux  
Antonio Whitfield  
Armen Zeynalvand  
Brandon Morrison  
Brian Boswell  
Brian Cutts  
Brian Kim  
Brian Urbina  
Cameron Razavi  
Chase J. Hall  
Chris Haley  
Christian Baptiste  
Ciarra Ingles  
Colin Bennett  
Conor Fallen Bailey  
Corey A. Rogers  
Cynthia Ibarra  
Daniel Helwig  
David O'Brien  
David Solomon  
Diego Carrillo  
Dustin Loudon

EJ Alcantara  
Eric Kelly  
Eric Liffers  
Eugene Cha  
Evan Chiang  
Frederick Guese  
Gary Jones  
Glen McKinney  
Greg Sands  
Hector Gonzalez  
Henry Chi  
Henry Dykstra  
Isaac Escobar  
Isaias Llamas  
Jack Michael Rowe  
Jarad Buntain  
Jason Bennet  
Jason Jackson Harrison  
Javier Panameno  
Jeff Bleau  
Jeff Thomas Border  
Jimmy Nguyen  
Joseph Utley  
John Garcia  
John Mills  
Joshua McCormick  
Julio Cesar Cervantes  
Justen C. Quirante  
Justin Gomez  
Justin Lundy  
Kathryn Cwynar  
Kelvin Young  
Kenneth S. Amaya  
Kenny Tiara  
Kevin Dator  
Kory Stennett  
Lauren McMullen  
Luis Gutierrez  
Luke Quattrocchi  
Mario Botero  
Mark Hamlon  
Mark Luzzi  
Mark Murphy  
Mark Simons  
Markus Frolich  
Matthew Lemieux  
Max Palazzo  
Max Sena  
Nehemiah C.S.  
Westmoreland  
Patrick Ory  
Paul A. Gehringer  
Paul E. Parker  
Paul Virgin  
Quenton Quarles  
Robert Chaplan  
Robert Maldonado  
Ronald Bondal  
Sebastian Liczner  
Shawn Warren  
Stephanie Gonzales  
Steven Luevano  
Thomas Hermann  
Tony Q. Tran  
Tristan Camacho

Tyler J. Kinkopf  
Wesley Thatcher  
Zeena Jointer

#### QUALITY ASSURANCE, FUNCTIONALITY QUEBEC

QA Director  
Matt McClure

QA Managers  
Albert Yao  
Guillaume Weber

QA Senior Project Lead  
Simon Duquet-Galarneau

QA Project Leads  
Marc Plamondon  
Samuel Dubois  
Martin Beauvais

QA Associate Project Leads  
Eric Demers  
Marie-Claude Blais

QA Floor Leads  
Mathieu Bibeau-Morin  
Guillaume Morin  
Maxime Picard  
Patrick Pouliot  
François Sylvain

QA Testers  
Alexandre Giroux  
Alexandre Martel-Brunet  
Alexandre Massicotte  
Andréanne Fiola  
Benoit Allaire  
Christophe Béliveau  
Daniel Demers  
Daniel Girard  
David Huot  
David Létourneau-Brochu  
Djamel Caufriez  
Dominic Labbé  
Dominic Poirier  
Éric Pouliot  
Éric Tessier  
Étienne Bilodeau  
Faruk Kastrati  
Félix Arcand-Delisle  
François Audette  
François Routhier  
François Toupin  
Frédéric Tailleux  
Frederik Paré  
Gabriel Moisan-Morin  
Gabriel St-Laurent  
Gabriel Taca-Aubé  
Guillaume Gagné-Gauthier  
Guillaume Lemieux  
Heidi Nadeau  
Jason De Ciccio  
Jason Gagné  
Jean-Félix Dubé

Jean-François Boutin  
Jean-Michel Gagnon  
Jean-Philippe Bujold-Boutin  
Jean-Philippe Gignac  
Jean-Philippe Landry  
Jean-Philippe Ross  
Jean-Philippe Saucier  
Jessica Desrosiers  
Jonathan Lajoie  
Jonathan Raymond  
Jonathan Rousseau  
Jordane Gagnon  
Julie Guay  
Kevin Vallée  
Kim Valcourt  
Laurent Dumont-Saucier  
Louis Blanchet  
Louis-Julien Paquette  
Louis-Olivier St-Pierre  
Luc Morency  
Manuel Lamy  
Marc-André Ducharme  
Marc-André Thibeault  
Marco Castonguay  
Marie-Christine Barrette  
Mathieu Roy  
Mathieu Simard-Audet  
Matthieu Bélanger  
Maxime Desbiens  
Maxime Monarque-Tremblay  
Maxime Proulx  
Mélodie Bonin  
Michaël Villeneuve  
Michel Plourde  
Nancy Demers  
Nickolas Pozer  
Nicolas Morin  
Nicolas Potvin  
Normand Désilets  
Olivier Samson  
Owen Nolan  
Philip Coons  
Pierre Moreau  
Pierre-Luc Cormier  
Pierre-Luc Viens  
Rafaële Bolduc  
Raphaël Corbin  
Raphael Guay-Picard  
Rémi Gosselin  
Rocky Drolet-Croteau  
Roxane Theriault-Lapointe  
Sébastien Bisson  
Simon Boucher  
Stéphane Larocque  
Stéphany Leclerc  
Sylvain Devost  
Tommy Fortin  
Vincent Lachance  
William Daggett  
William Emond-Paradis  
Yannick Bolduc

QA Lead Database  
Administrator  
Jean-François Le Houillier

QA Database Specialists  
Lukaël Bélanger  
Sébastien Dusseault  
Frédéric Garneau  
Guillaume Gauthier  
Jean-François Giguère  
Dany Paquet  
Pier-Luc Poulin  
Guillaume Rochat  
Émilie Saindon  
Mathieu Simard  
Karine Windy Boudreault

QA IT Lead  
Etienne Dubé

QA IT Technicians  
Nicolas M. Careau  
Stéphane Elie  
Hugo Roy

Admin Technician  
Josée Laboissonnière

HR Manager  
Antoine Lépine

#### TECHNICAL REQUIREMENTS GROUP

TRG Manager  
John Rosser

TRG Submissions Leads  
Dustin Carter

TRG Submissions Adjutants  
Richard Tom

TRG Senior Platform Leads  
Sasan "Sauce" Helmi  
Teak Holley

TRG Platform Leads  
Brian Bensi

TRG Testers  
Colin Kawakami  
Daniel Angers  
Elias Uribe  
Jason Garza  
Jonathan Butcher  
Kirt Sanchez  
Lucas Goodman  
Matthew Haugen  
Michael Laursen  
Scott Smith

CERTIFICATION GROUP  
QA  
Certification Group Project  
Lead  
Matt Ryan

QA Certification  
Group Testers  
Christian Vasco  
Steve Stoker  
Matthew Stockwell  
QA NETWORK LAB

QA Network Lab Project  
Leads  
Leonard Rodriguez

QA Network Lab Senior  
Tester  
Bryan Chice

QA COMPATIBILITY LAB  
QA-CL Lab Project Lead  
Eric Stanzione

QA-CL Lab Testers  
Carlos Monroy

QA AUDIO VISUAL LAB

QA AV Lab Senior Tester  
Cliff Hooper

QA TECHNOLOGY GROUP  
Director, Quality Assurance  
Jason Wong  
Sr. Manager,  
QA Technologies  
Indra Yee

QA Applications  
Programmers  
Brad Saavedra  
Ari Epstein

QA Tester  
Paul Taniguchi

QA DATABASE  
ADMINISTRATION GROUP  
Senior Lead Database  
Administrator  
Jeremy Richards  
Lead Database Administrator  
Kelly Huffine

QA-MIS  
QA-MIS Senior Technician  
Teddy Hwang

QA-MIS Technicians  
Gary Washington  
Elliott Ehlig  
Danny Feng

QA MASTERING LAB  
QA Mastering Lab  
Technicians  
Kai Hsu

CUSTOMER CARE  
Senior Director, Customer  
Care  
Tim Rondeau

Senior Manager, Service  
Design and Supportability  
Paul Boustany

Senior Manager, Web  
Strategy & Support Solutions  
Melanie Marcell  
Senior Manager, Service  
Delivery and Advocacy  
Noel Feliciano

Senior Manager, Service  
Delivery International  
Christiane Brand

Senior Manager, Player  
Engagement  
Khalid Asher

Manager, Global Training  
and Quality  
Rozanne Gallegos

Trainer, Global Player  
Support  
Pedro Pulido

Customer Experience  
Program Managers  
Samantha Wood  
Chuck McNamee  
Kevin Crawford

Supportability Analyst  
Kirk McNesby

Supervisor, Player Advocacy  
Russell Johnson

Player Advocacy Group  
Dov Carson  
Guillermo Hernandez  
Jack Balduf  
Louis Blackwell  
Ruth Berenji

Supervisor, Social and  
Community  
Miguel Vega

Social and Community Team  
Salvador Magana  
Maximiliano Murillo  
Tang Roger

Vendor Relationship  
Administrators  
Jeff Walsh  
Sjoerd van den Berg

Administrator, Warranty &  
Logistics  
Mike Dangerfield

Administrator, Systems  
Sam Akiki

Project Manager  
Philip Chung

Content Coordinator  
T'Challa Jackson

Associate Supportability  
Engineer  
Jonathan Albaugh

Associate Systems Analyst  
Quang Tran

QA SPECIAL THANKS

Abby Alvarado  
Maria Gonzalez  
Rachel Levine  
Rachel Overton  
Marc Williams  
Shara Jones  
Louise Grace  
Rose Clarke,  
Jonathan Piché  
Jérôme Bélisle

ORCHESTRA AND  
MUSICAL SCORE

Abbey Road  
Recorded by: Joel Iwataki  
Score Supervisor/  
Supervising Copyist: Ross  
deRoche  
Session Supervisor/Budget  
Supervisor: Audrey deRoche  
Booth Supervisor: Neal  
Desby  
Score Recordist: Gordon  
Davidson  
Assistant Score Recordist :  
Seb Truman  
Assistant Score Recordist :  
Jamie Ashton  
Orchestra Contractor: Isobel  
Griffiths  
Assistant Orchestra  
Contractor: Charlotte  
Matthews  
Librarian: Jill Streater  
Orchestra Accountant:  
Mandy Hadler

Trevor Morris Studios  
Mixed by: Joel Iwataki  
Mix Recordist: Phil  
McGowan

Raul Menendez Theme  
("Niño Precioso") arr. by:  
Jack Wall & Neal Desby

Black Ops 2 Theme\*  
composed and produced by:  
Trent Reznor

\*Orchestral arrangement by:  
Timothy Williams & Jonathan  
deRoche

\*Conducted by: Jack Wall

Additional Music: Jimmy (Big  
Giant Circles) Hinson, Sergio  
Jimenez Lacima

Select Tracks Mastered by:  
John Rodd

Vocal Soloists:

Pakistan vocals: Azam Ali

Yemen vocals: Barak  
Marshall

'Niño Precioso' vocal: Kamar  
de los Reyes

'Niño Precioso' child vocal:  
Gracie Wall

Raul Menendez Theme  
( 'Niño Precioso' ) vocal: Rudy  
Cardenas

Haitian vocals: Joel Virgel

Vocal Contractor: Nancy  
Clayton

Instrumental Soloists:

Pakistan bowed Guitar/viol:

Loga Ramin Torkian

Percussion: Jamie

Papish, MB Gordy, Henrik

Jakobsson, Daniel de los  
Reyes

Duduk, Dizi (bamboo flutes),

Zourna: Chris Bleth

Lap Steel guitar: Jay Leach

Cello: John Galt

Electric Cello: Tina Guo

Flamenco Guitar on "Nino

Precioso": Gabriel Reyna

Flamenco Guitar in Panama:

Edward Trybek

Electric Sitar in Pakistan:

Edward Trybek

Chapman Stick in Yemen:

Larry Tuttle

Flamenco Guitar in

Nicaragua: Ramon Stagnaro

Orchestra Musicians:

Violins

Leader - Perry Montague-  
Mason

Leader of 2nds - Roger

Garland

Alison Kelly

John Bradbury

Rolf Wilson

Mark Berrow

Dave Woodcock

Jonathan Rees

Tom Pigott-Smith

Cathy Thompson

Dai Emanuel

Robin Brightman

Dermot Crehan

Jim McLeod

Emil Chakalov

Paul Willey

Jonathan Evans-Jones

Dorina Markoff

Pauline Lowbury

Natalia Bonner

David Ogden

Debbie Preece

Harriet Davies

Gillian Findlay

Laura Melhuish

Dave Williams

Simon Baggs

Jonathan Strange

Debbie Widdup

Sonia Slany

Manon Derome

Katherine Mayes

Emlyn Singleton (10th) /

Debbie Widdup (11th)

Violas

1st - Peter Lale

Katie Wilkinson

Clare Finimore

Rachel Bolt

Andy Parker

Paul Cassidy

George Robertson

Chris Pitsillides

Reiad Chibah

Don McVay

Jon Thorne

Morgan Goff

Gustav Clarkson

Steve Wright

Rusen Gunes

Celli

1st - Anthony Pleeth

Martin Loveday

Caroline Dale

John Heley

Frank Schaefer

Chris Worsey

Paul Kegg

Sophie Harris

Tony Woollard

James Potter

Tony Lewis (10th) / Jonathan

Tunnell (11th)

Basses

1st - Chris Laurence

Stacey Watton

Steve Mair

Richard Pryce

Steve McManus

Steve Williams

Roger Linley

Steve Rossell

Flute/Piccolo

Karen Jones (ex 11th 2-5 =

Eliza Marshall)

Flute

Helen Keen

Eliza Marshall (14th) / Helen

Keen (15th)

Oboe

David Theodore (10th) /

Daniel Bates (11th)

Oboe/Cor Anglais

Jane Marshall

Clarinet

Nicholas Bucknall

Clarinet/Bass Clarinet

Dave Fuest

Bassoon

Richard Skinner

Bassoon/Contra Bassoon

Garvin McNaughton

Horn

Nigel Black

Richard Berry

Laurence Davies

Phil Woods

Carsten Williams

John Thurgood (10th) /

Nicholas Korth (11th)

Nick Ireson

Kira Doherty (10th) / Simon

Rayner (11th)

Philip Eastop

Nicholas Korth

Katie Woolley

Trumpet

John Barclay

Derek Watkins

Kate Moore

Paul Mayes

Tenor Trombone

Richard Edwards

Andy Wood (10th) / Ed

Tarrant (11th)

Bass Trombone  
Roger Argente  
Andy Wood

Bass/Contrabass Tbone  
Dave Stewart

Tuba  
Owen Slade

Tuba/Cimbasso  
Ross deRoche

Licensed Music

Theme"  
Written, arranged, produced  
and performed by Trent  
Reznor  
Mixed by Alan Moulder  
Additional production by  
Atticus Ross  
Mastered by Tom Baker  
at Precision Mastering,  
Hollywood, CA

"The Night Will Always Win"  
Performed by Elbow  
Written by Guy Edward John  
Garvey, Craig Lee Potter,  
Mark Potter, Peter James  
Turner and Richard Barry  
Jupp  
Published by Salvation Music  
Ltd (NS)  
All Rights administered by  
WB Music Corp  
Courtesy of Polydor Ltd.  
(UK)  
Under license from Universal  
Music Enterprises  
All Rights Reserved. Used by  
Permission.

"Niño Precioso"  
Based on a Nicaraguan  
lullaby  
Arranged by Jack Wall  
Vocal by Kamar de los  
Reyes  
Flamenco guitar by Gabriel  
Reyna

"Raul Menendez Theme"  
('Niño Precioso')  
Based on a Nicaraguan  
lullaby  
Composed by Jack Wall  
Arranged by Jack Wall &  
Neal Desby  
Orchestrated by Neal Desby  
& Edward Trybek  
Vocal: Rudy Cardenas  
Trumpet solo: John Barclay  
Harp: Amy Black

Performed by London  
musicians at Abbey Road  
Orchestra contractor: Isobel  
Griffiths  
Vocal contractor: Nancy  
Gassner-Clayton

"Ima Try It Out"  
Performed by Skrillex  
Written and produced by  
Sonny Moore and Alvin Risk  
Courtesy of Atlantic  
Recording Corp.  
By arrangement with Warner  
Music Group Video Game  
Licensing  
Published by Copaface,  
administered by Kobalt  
Music Publishing America,  
Inc.  
and Eclipse Media  
Enterprise, LLC  
(P) 2012 Big Beat Records  
Inc.

"The Christmas Song  
(Chestnuts Roasting On An  
Open Fire)"  
Performed by Nat King Cole  
Written by Mel Torme and  
Robert Wells  
Published by Edwin H. Morris  
& Company, A Division of  
MPL Music Publishing, Inc.  
(ASCAP) & Sony/ATV Tunes  
LLC (ASCAP)  
Courtesy of King Cole  
Partners, LP  
All Rights Reserved. Used by  
Permission.

"Carry On"  
Performed by Avenged  
Sevenfold  
Written by Sanders/Haner/  
Baker/Seward  
Courtesy of Warner Bros.  
Records Inc.  
By arrangement with Warner  
Music Group Video Game  
Licensing  
Published by EMI April Music  
Inc.  
All rights reserved. Used by  
Permission.  
© 2012

Additional Music by  
Shawn Jimmerson  
Kevin Sherwood  
Brian Tuey

Schecter Guitar Research

Kevin Sherwood uses Halo  
guitars and 8Dio instruments

Packaging Design by  
Petrol

Uses Bink Video. Copyright  
© 1997-2010 by RAD Game  
Tools, Inc.

Fonts Licensed from  
T26, Inc.  
Monotype  
The Font Bureau, Inc

Data Compression by  
Oberhumer.com

Footage and Still Images  
Supplied by  
Getty Images

# SUPPORT CLIENTS

Visitez notre site Internet à l'adresse <http://support.activision.com> pour consulter notre base de données et les dernières informations sur la façon d'obtenir de l'assistance.

Coût d'un appel local: 01 8288 2725 (France), 02 8082 848 (Belgique), 315280211 (Suisse)

# CONTRAT DE LICENCE DU LOGICIEL

**IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT :** L'UTILISATION QUE VOUS FEREZ DU "PROGRAMME" EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT TOUT LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME ET TOUT PROGRAMME INCLUS, OU EN TELECHARGEANT CE LOGICIEL DEPUIS UNE PLATEFORME DE VENTE EN LIGNE AUTORISEE PAR ACTIVISION, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION PUBLISHING, INC. ET SES FILIALES ("ACTIVISION").

**LIMITATION D'UTILISATION :** sujette aux conditions décrites ci-après. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à des fins personnelles. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision et ses bailleurs de licence. Notez que la licence du programme vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans ce programme et ne doit pas être considérée comme une vente de droits dans ce programme. Ce contrat de licence s'applique également à toutes les mises à jour ou les patches que vous obtiendrez avec ce programme.

## CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous ne devez pas :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe lequel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour plus de renseignements.
- Utiliser ce programme ou permettre l'utilisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec ce programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage, à l'exception de ce qui est strictement autorisé ci-dessous. Vous devez exécuter ce programme depuis le DVD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement), sauf si vous avez téléchargé ce programme depuis une plateforme de vente en ligne autorisée par Activision.
- Utiliser ce programme ou permettre l'utilisation de ce programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler ou démonter le programme, en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés du gouvernement américain.

**INSTALLATION AUTORISEE.** Si vous avez téléchargé ce programme à partir d'une plateforme de vente en ligne autorisée par Activision, vous êtes autorisé à installer ce programme sur le disque dur de votre ordinateur.

**DROIT DE PROPRIETE :** le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme (y compris, mais non limité à, toutes les mises à jour et les patches) et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision, de ses filiales ou de ses bailleurs de licence. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les conventions, lois et autres traités internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les bailleurs de licence d'Activision feront valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

**UTILITAIRES DU PROGRAMME :** ce programme contient certains utilitaires de dessins, programmation et de traitement, certains outils, accessoires et autres ressources (" Utilitaires du programme ") à utiliser avec ce programme qui vous permettent de créer de nouveaux niveaux de jeu personnalisés et autres matériaux liés au jeu destinés à un usage privé en rapport avec ce programme (" Nouveaux matériaux de jeu "). L'utilisation des utilitaires du programme est sujette aux restrictions supplémentaires de licence suivantes :

- Vous acceptez, comme condition d'utilisation des utilitaires du programme, de ne pas utiliser ni permettre à des tiers d'utiliser les utilitaires du programme et nouveaux matériaux de jeu créés par vous-même à des fins commerciales, incluant et non limitées à la vente, la location, le crédit-bail, la délivrance de licences, la distribution, voire le transfert de propriété de ces nouveaux matériaux de jeu, que ce soit de façon autonome ou en association avec de nouveaux matériaux de jeu créés par d'autres, par quelque réseau de distribution que ce soit, notamment mais pas uniquement les détaillants et la distribution électronique en ligne. Vous acceptez de ne pas solliciter, prendre l'initiative de ou encourager une proposition ou offre de quelque personne ou entité que ce soit, visant à créer de nouveaux matériaux de jeu pour les mettre en vente sur le marché. Vous vous engagez à prévenir Activision le plus rapidement possible si vous êtes informé d'une proposition ou offre de ce type.
- Si vous décidez de permettre à d'autres joueurs d'utiliser les nouveaux matériaux de jeu que vous avez créés, vous acceptez de ne le faire que gratuitement.
- Les nouveaux matériaux de jeu ne doivent en aucun cas modifier les fichiers COM, EXE ou DLL, ou d'autres fichiers exécutables du produit.
- Les nouveaux matériaux de jeu peuvent être créés uniquement dans le cadre d'une utilisation exclusive en association avec la version du programme vendue dans le commerce. Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent être destinés à un usage autonome.
- Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent contenir des matériaux illégaux, obscènes, ou diffamatoires, ni des matériaux transgressant les droits concernant la vie privée et publique des tiers, ni (en l'absence de licences irrévocables adaptées attribuées à cette fin) des marques, travaux protégés par droits d'auteur ou d'autres propriétés de tiers.
- Tous les nouveaux matériaux de jeu doivent mentionner clairement l'identification, au moins dans une description en ligne et sur l'écran d'ouverture : (a) le nom et l'adresse électronique du/des créateur(s) des nouveaux matériaux de jeu et (b) les mots "CE MATERIEL N'A PAS ETE CREE ET N'EST PAS SUPPORTE PAR ACTIVISION".

- Tous les nouveaux matériels de jeu de votre conception appartiennent exclusivement à Activision et/ou ses concédants de licence en tant que travail dérivé (selon le terme utilisé par la loi américaine sur les droits d'auteurs) du programme, et Activision et ses concédants de licence peuvent utiliser tout nouveau matériel de jeu rendu disponible au public par vous dans n'importe quel but, y compris, mais sans se limiter à, dans un but publicitaire ou de promotion du programme.

#### **Garantie limitée**

A l'exception des patches, des mises à jour, du contenu téléchargeable, et du programme si vous l'avez téléchargé à partir d'une plateforme de vente en ligne autorisée par Activision, Activision garantit à l'acquéreur initial de ce programme que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, Activision s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit et dans la limite de ladite période, frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par Activision. Au cas où le programme ne serait plus fabriqué par Activision, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un logiciel similaire de valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le programme fourni à l'origine par Activision, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit. Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite statutairement prescrite est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

#### **ABSENCE DE GARANTIE**

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, D'APTITUDE A UNE UTILISATION PARTICULIERE OU DE NON VIOLATION DE DROITS DE TIERS, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

#### **EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES**

LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

A l'exception des patches, des mises à jour, du contenu téléchargeable, et du programme si vous l'avez téléchargé à partir d'une plateforme de vente en ligne autorisée par Activision, veuillez vous référer aux procédures de garantie de votre pays de résidence dans la liste ci-après. Si vous avez téléchargé ce programme à partir d'une plateforme de vente en ligne autorisée par Activision, veuillez vous référer aux procédures de garantie de la plateforme de vente en ligne correspondante.

Lorsque vous renvoyez une marchandise en faisant jouer la garantie de remplacement, veuillez suivre les instructions sur le site <http://www.activision.com/support> ou contactez-nous. Vous trouverez des informations de contact à jour, nos heures d'ouverture pour votre pays, ainsi que la langue disponible sur ce site Internet.

**LIMITATION DE RESPONSABILITE :** ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU LANGS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

**RESILIATION :** ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire ce programme ainsi que ses composants.

**DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN :** ce programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants est sujet aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at

FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, Californie 90405.

**MISE EN DEMEURE :** puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables concernant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

**INDEMNITES :** vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, bailleurs de licence, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du produit conformément aux termes de ce contrat.

**DIVERS :** ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécuté entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

WebM

Copyright © 2010, Google Inc. Tous droits réservés.

La redistribution et l'utilisation sous formes source et binaire, avec ou sans modification, sont autorisées sous réserve que les conditions suivantes soient satisfaites :

Les redistributions du code source doivent reproduire l'avis de copyright susmentionné, la présente liste de conditions et la clause de non-responsabilité suivante.

Les redistributions sous forme binaire doivent reproduire dans la documentation et/ou dans les autres éléments fournis avec la distribution l'avis de copyright susmentionné, la présente liste de conditions et la clause de non-responsabilité suivante.

Ni le nom de Google ni celui de ses contributeurs ne peut être utilisé pour appuyer ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans autorisation écrite préalable.

LE PRÉSENT LOGICIEL EST LIVRÉ « EN L'ÉTAT » SANS AUCUNE GARANTIE DES DÉTENEURS DE COPYRIGHT ET CONTRIBUTEURS ET N'OFFRE AUCUNE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, NOTAMMENT EN CE QUI CONCERNE LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE, D'ADAPTATION À UN BESOIN PARTICULIER OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LES CONTRIBUTEURS ET LES DÉTENEURS DE COPYRIGHT NE SERONT EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES DES PRÉJUDICES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES OU CONSÉCUTIFS (NOTAMMENT L'ACQUISITION DE MARCHANDISES OU DE SERVICES D'EMPLACEMENT, LA PERTE DE L'USAGE DU PRODUIT, DE DONNÉES, DE BÉNÉFICES OU L'INTERRUPTION DES ACTIVITÉS) QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUEL QUE SOIT LE FONDEMENT DU RECOURS EN RESPONSABILITÉ CONTRACTUEL, RESPONSABILITÉ LÉGALE OU FAUTE (NÉGLIGENCE OU AUTRE COMPRIS), LIÉS D'UNE MANIÈRE QUELCONQUE À L'UTILISATION DE CE LOGICIEL.



Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2010 par RAD Game Tools, Inc.

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS et le chiffre romain stylisé «II» sont des marques commerciales d'Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. Activision ne peut garantir la disponibilité du jeu en ligne et est susceptible de modifier ou d'interrompre le service en ligne à sa seule discrétion et sans préavis, par exemple en supprimant le service en ligne pour motif économique si le nombre de joueurs utilisant le service à terme n'est plus suffisant.