

PRECAUZIONI

- Questo disco contiene software per il sistema PlayStation®3. Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi.
- Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PlayStation®3 per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con altre versioni del sistema PlayStation®3.
- Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3 per un utilizzo corretto del prodotto.
- Inserire il disco nel sistema PlayStation®3 con il lato inciso rivolto verso il basso.
- Quando si maneggia il disco, evitare di toccarne la superficie.
- Mantenere il disco pulito ed evitare di graffiarlo. Se la superficie si sporca, pulirla con un panno morbido e asciutto.
- Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità.
- Non utilizzare dischi di forma irregolare, incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si viene colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

3D - AVVERTENZE PER LA SALUTE

Utilizzando un televisore 3D per la visione di immagini e/o l'uso di giochi stereoscopici in 3D, alcuni individui potrebbero manifestare diversi disturbi (come affaticamento e irritazione degli occhi, o nausea). Al manifestarsi di tali sintomi, si prega di sospendere l'utilizzo fino allo scomparire dei disturbi.

In genere consigliamo di evitare l'uso prolungato del sistema PlayStation®3 e di fare 15 minuti di pausa per ogni ora di gioco. Tuttavia per la visione di video 3D e l'uso di giochi stereoscopici in 3D la durata e la frequenza di queste interruzioni varia da persona a persona. Si consiglia di fare delle pause abbastanza lunghe in modo da far scomparire ogni fastidio. Se il sintomo persiste, consultare un medico.

La visione da parte di bambini piccoli (soprattutto se sotto i sei anni) non è ancora sicura. Consultare il pediatra o l'oculista prima di consentire ai bambini piccoli la visione di immagini 3D o l'uso di giochi stereoscopici in 3D. Durante tali attività inoltre un adulto deve sempre essere presente e assicurare che le raccomandazioni di cui sopra siano seguite dai più giovani.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori, gli sviluppatori, gli editori e i rivenditori autorizzati. Se si sospetta che questo gioco sia una copia non autorizzata o si hanno altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando ai numeri riportati sul retro di questo manuale.

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PlayStation®3, visitare il sito web eu.playstation.com oppure fare riferimento alla Guida di riferimento rapido del sistema PS3™.



I numeri dell'Assistenza clienti telefonica si trovano sul retro di questo manuale.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION — INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegi.info.

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:



La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:



La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:



Per ulteriori informazioni visita il sito
www.pegonline.eu

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo prodotto ha un livello di controllo genitori predefinito che dipende dal suo contenuto. È possibile impostare il livello di controllo genitori sul sistema PlayStation3 per stabilire restrizioni alla riproduzione di un prodotto secondo un livello di controllo genitori superiore rispetto a quello predefinito sul sistema PS3™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PS3™.

Il presente prodotto è classificato secondo il sistema di classificazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto tra il sistema di classificazione PEGI e il livello di controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO DEI GENITORI	9	7	5	3	2
GRUPPO ETÀ — CLASSIFICAZIONE PEGI	18	16	12	7	3

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PS3™ per poter giocare.

BLES-01718

ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Questo software è concesso in licenza solo per l'utilizzo con il sistema PlayStation3. Potrebbe essere necessario un aggiornamento al software del sistema PlayStation3. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore e PlayStationHome sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue (eu.playstation.com/terms). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Le funzioni di rete potrebbero essere revocate con ragionevole preavviso. Per maggiori informazioni, consultare la pagina eu.playstation.com/gameservers. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

„B“, „PlayStation“, „PS3“, „△○×□“, „SIXAXIS“, „DUALSHOCK“ e „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „Blu-ray Disc™“ and „Blu-ray™“ are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Call of Duty® Black Ops II ©2012 Activision Publishing, Inc. Published by Activision Publishing, Inc. Developed by Treyarch. Made in Austria. All rights reserved.

SOMMARIO

PREPARAZIONE.....	2
COMANDI DI GIOCO.....	2
MENU PRINCIPALE.....	5
INTERFACCIA DI GIOCO.....	7
SALUTE.....	8
MENU DI PAUSA/SCHERMO OBIETTIVI	8
SCHERMATA OBIETTIVI MULTIGIOCATORE.....	8
SCHEDA GIOCATORE (SOLO MULTIGIOCATORE)	8
RICONOSCIMENTI.....	9
SUPPORTO TECNICO.....	27
LICENZA D'USO DEL PRODOTTO.....	28

PREPARAZIONE

Sistema PlayStation®3

Avvio del gioco: prima di iniziare a giocare, leggi attentamente le istruzioni fornite con il sistema digitale di intrattenimento PlayStation®3. La documentazione contiene informazioni riguardo alla configurazione e all'utilizzo del sistema insieme a importanti informazioni sulla sicurezza.

Controlla che l'interruttore MAIN POWER (accensione), situato sul retro del sistema, sia acceso. Scegli la lingua desiderata tramite il menu delle impostazioni del sistema prima di iniziare a giocare. Inserisci il disco di *Call of Duty® Black Ops II* nel vano disco con l'etichetta rivolta verso l'alto. Seleziona l'icona del programma nel menu XMB™ (XrossMediaBar) del sistema PlayStation®3, sotto , quindi premi il tasto . Fai riferimento a questo manuale per informazioni sull'utilizzo del software.

Uscire dal gioco: nel corso del gioco, tieni premuto il tasto PS sul controller wireless per circa due secondi, quindi seleziona “Esci dal gioco”.

Hint

Per rimuovere un disco, premi il tasto di espulsione dopo aver terminato di giocare.



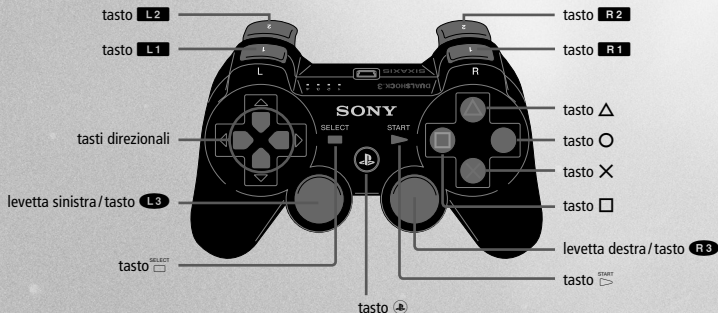
Trofei: guadagna, confronta e condividi i trofei ottenuti raggiungendo specifici obiettivi durante il gioco.

Dati salvati sul sistema PlayStation®3

I dati salvati sul sistema PlayStation®3 vengono memorizzati direttamente sul disco fisso.

I dati vengono visualizzati nel menu “Gioco” alla voce “Utilità dei dati salvati (PS3™)”.

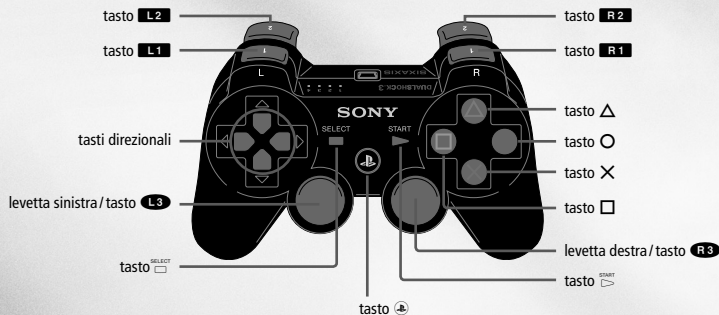
COMANDI DI GIOCO



- 1) Tasto **L2** – Granata tattica
- 2) Tasto **L1** – Mirino
- 3) Tasti direzionali – Inventario
- 4) Levetta sinistra – Muovi/Premi per scattare
- 5) Tasto ^{SELECT}  – Classifica punteggi (solo Multigiocatore)
- 6) Tasto ^{START}  – Pausa
- 7) Levetta destra – Mira/Visuale/Premi per attacco corpo a corpo
- 8) Tasto **X** – Salta
- 9) Tasto **O** – Accovacciati/Sdraiati
- 10) Tasto  – Interagisci/Usa
- 11) Tasto **Δ** – Cambia arma
- 12) Tasto **R2** – Granata letale
- 13) Tasto **R1** – Fuoco
- 14) Tasto **R3** – Corpo a corpo
- 15) Tasto **L3** – Scatto

COMANDO	TASTO PREDEFINITO	DESCRIZIONE
Muovi	Levetta sinistra	Muovi il giocatore avanti, indietro e lateralmente
Mira/Visuale	Levetta destra	Prendi la mira con il mirino
Fuoco	Tasto R1	Apri il fuoco con l'arma attuale
Granata letale	Tasto R2	Lancia una granata letale
Corpo a corpo	Tasto R3	Esegui un attacco corpo a corpo
Mirino	Tasto L1	Mira con il mirino o il mirino telescopico della tua arma
Granata tattica	Tasto L2	Lancia la granata tattica attualmente selezionata
Scatto	Tasto L3	Premi per iniziare a scattare
Accovacciati/ Sdraiati	Tasto O	Tieni premuto per sdraiarti, scatta e tieni premuto per lanciarti a terra
Interagisci/Usa	Tasto 	Ricarica l'arma, usa l'oggetto, raccogli le armi
Salta	Tasto X	Salta, oppure rialzati da sdraiato
Cambia arma	Tasto Δ	Passa dall'arma principale a quella secondaria e viceversa
Inventario	Tasti direzionali	Usa l'oggetto nell'inventario
Pausa	Tasto ^{START} 	Premi per aprire il menu di pausa
Classifica punteggi	Tasto ^{SELECT} 	Apri la classifica punteggi (solo multigiocatore)

COMANDI FORZA D'ATTACCO



- 1) Tasto **L1** – Le unità vicine seguono il giocatore, tieni premuto per far sì che tutte le unità seguano il giocatore
- 2) Tasti direzionali – Imposta tappe per tipo di unità, tieni premuto per controllare l'unità
- 3) Levetta sinistra – [solo visuale tattica] Movimento nella visuale tattica della mappa
- 4) Levetta destra – [solo visuale tattica] Modifica l'angolazione della visuale tattica della mappa
- 5) Tasto **SELECT** **□** – Attiva/Disattiva la visuale tattica

COMANDO	TASTO PREDEFINITO	DESCRIZIONE
Movimento tattico	Levetta sinistra	Muovi la visuale tattica sulla mappa
Angolazione tattica	Levetta destra	Cambia l'angolazione della visuale tattica sulla mappa tattica
Guida unità	Tasto L1	Premi per guidare le unità vicine, tieni premuto per guidare tutte le unità
Controlla unità	Tasti direzionali	Premi per impostare una tappa per l'unità, tieni premuto per assumerne il controllo
Entra/Esci dalla visuale tattica	Tasto SELECT □	Entra o esci dalla visuale tattica

MENU

Scegli tra Campagna, Multigiocatore e Zombi.

CAMPAGNA

Riprendi dalla fine di Call of Duty: Black Ops e continua l'avventura per giocatore singolo in Call of Duty: Black Ops II. Puoi riprendere l'ultima partita salvata o crearne una nuova dal menu Campagna. Puoi anche scegliere l'opzione Selezione missione per affrontare nuovamente una missione già completata a qualsiasi livello di difficoltà.

Nota: per salvare la partita, Black Ops II utilizza una funzione di salvataggio automatico tramite checkpoint. Puoi scegliere di usare l'opzione Salva ed esci dal menu di pausa nel corso del gioco.

FORZA D'ATTACCO

Le missioni Forza d'attacco di Call of Duty: Black Ops II offrono una nuova e interessante variazione al tradizionale combattimento a giocatore singolo di Call of Duty, unendo tattiche di strategia in tempo reale e l'immediatezza dello sparatutto in soggettiva. Affronta delle missioni speciali, collegate alla trama, e completale come soldato al fronte, come comandante con una visuale dall'alto, oppure guidando diversi droni. Se avrai successo, porterai alla vittoria la tua nazione: se fallirai, le conseguenze influenzeranno la trama della campagna principale.

MULTIGIOCATORE

Confrontati con altri giocatori di Call of Duty: Black Ops II online e offline in numerose mappe e modalità Multigiocatore. Sblocca nuove armi, accessori e specialità e sali di grado in modalità Multigiocatore!

ZOMBI (1-8 GIOCATORI)

Sopravvivi alle orde di zombi da solo, in modalità Cooperativa o Competitiva, nella rinnovata ed estesa modalità Zombi di Call of Duty: Black Ops II. Unisciti ai tuoi amici per respingere le letali ondate di zombi nella tradizionale modalità Sopravvivenza, sfida un'altra squadra di sopravvissuti all'apocalisse, dando vita a un'epica battaglia per decidere chi sarà il vincitore nella nuova modalità Dolore, oppure scopri un nuovo livello di strategia zombi grazie a TranZit, la prima campagna dedicata agli zombi. Attento, però: nella città di Green Run gli zombi non sono l'unica minaccia in agguato...

OPZIONI

Regola le impostazioni di gioco per adattare alle tue preferenze. Le opzioni modificabili includono: impostazioni controller, mira assistita, sensibilità visuale.

3D STEREOSCOPICO

Call of Duty: Black Ops II supporta il gioco in 3D stereoscopico, attivabile e disattivabile tramite il menu delle opzioni. Tieni presente che per utilizzare il gioco in 3D sono necessari un televisore con supporto 3D e degli occhiali Shutter 3D supportati. Consulta le istruzioni del tuo televisore 3D per informazioni più dettagliate sulla visualizzazione 3D.

ATTENZIONE!

3D - avvertenze per la salute: utilizzando un televisore 3D per l'uso di giochi stereoscopici in 3D, alcuni individui potrebbero manifestare diversi disturbi (come affaticamento e irritazione degli occhi, o nausea). Al manifestarsi di tali sintomi, si prega di sospendere l'utilizzo fino allo scomparire dei disturbi.

In genere consigliamo di evitare l'uso prolungato del gioco e di fare 15 minuti di pausa per ogni ora di gioco o di visione. Tuttavia la durata e la frequenza di queste interruzioni varia da persona a persona. Si consiglia di fare delle pause abbastanza lunghe in modo da far scomparire ogni fastidio. Se si riscontrano gravi disturbi o se il sintomo persiste, interrompere immediatamente il gioco e consultare un medico.

Seguire sempre le istruzioni e le avvertenze per la salute fornite insieme al televisore 3D e agli occhiali 3D.

INTERFACCIA DI GIOCO

1. Minimappa: mostra la mappa dell'area e la posizione degli alleati e dei nemici conosciuti.

2. Informazioni partita: indica il punteggio attuale, l'icona squadra e il tempo di gioco residuo (solo Multigiocatore).

3. Indicatore granata: l'icona avverte della presenza di una granata nelle vicinanze, la freccia ne indica la posizione.

4. Mirino: indica la posizione verso cui stai puntando l'arma. Diventa rosso quando punti un nemico e verde quando punti un alleato. Se cammini o corri, il mirino si allarga e può anche scomparire, indicando una perdita di precisione. Se ti fermi, ti accovacci o ti sdrai, la precisione aumenta.*

5. Icona usa: appare quando sei vicino a un'arma o un oggetto con cui puoi interagire e indica quale pulsante premere per farlo.

6. Inventario serie di punti: indica i punti necessari per arrivare alla serie di punti successiva e quali serie di punti hai scelto come ottenibili durante la partita. Ogni serie di punti acquisita può essere usata nell'Inventario serie di punti premendo il tasto D su o giù per scorrere, e premendo il tasto D destra per equipaggiare l'oggetto.

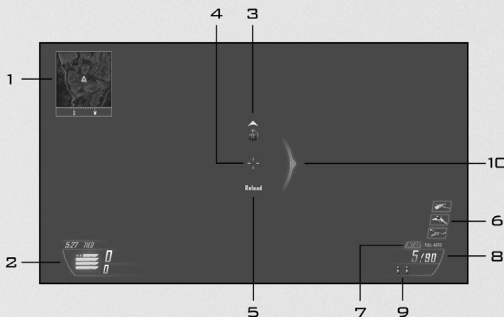
7. Indicatore arma: mostra quale arma stai usando attualmente.

8. Contatore munizioni: indica i proiettili rimasti per l'arma attualmente equipaggiata e le granate rimanenti.

9. Inventario: visualizza gli equipaggiamenti e gli accessori per le armi attualmente disponibili.

10. Indicatore danno: il segnalatore rosso indica che stai subendo danni e la direzione dalla quale provengono gli attacchi (consulta la sezione Salute, a pagina 8).

***Nota:** quando usi la modalità mirino, la tua precisione aumenterà notevolmente, ma la mobilità sarà ridotta. In questa modalità il mirino dell'interfaccia scomparirà.



SALUTE

Quando subisci danni dal fuoco nemico, una macchia di sangue apparirà sullo schermo e l'indicatore danno mostrerà la direzione dalla quale proviene l'attacco. Se continui a subire danni, lo schermo diventa sempre più rosso, il battito cardiaco aumenta e il respiro diventa pesante. Cerca di metterti al riparo e di evitare il fuoco nemico per riprendere le energie, per poi proseguire al massimo della forma.

MENU DI PAUSA/ SCHERMO OBIETTIVI

Premi START  in qualsiasi momento in Campagna o Zombi per mettere in pausa il gioco e accedere a questo menu. Da qui puoi accedere alle opzioni di gioco, riavviare il livello attuale o salvare e tornare al menu principale.

OBIETTIVI MULTIGIOCATTORE

In Call of Duty: Black Ops II non è possibile mettere in pausa il gioco durante le partite in modalità Multigiocatore. Premendo il tasto START  è possibile richiamare un menu da cui selezionare una nuova classe (la scelta avrà effetto al rientro successivo), visualizzare una descrizione della modalità di gioco attuale e accedere al menu delle opzioni. Ricorda che mentre consulti questi contenuti la partita è ancora in corso.

SCHEDA GIOCATTORE (SOLO MULTIGIOCATTORE)

Accedi alla tua Scheda giocatore per creare un emblema personalizzato che ti rappresenterà online. Visualizza le partite recenti giocate da te o dai tuoi amici e salvale nei file condivisi. Puoi visualizzare e votare filmati, clip, immagini e partite personalizzate creati dai membri della community di Call of Duty: Black Ops II.

Inoltre, puoi visualizzare tutte le statistiche di gioco nel Registro di battaglia, controllare i tuoi progressi nelle Sfide, visualizzare le Classifiche e creare un Tag clan.

RICONOSCIMENTI

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 Drozd

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

Producers
Charles Connoy
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 Engineers
Dan Olson
James Snider

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 McDewitt
Ewan Oughton
Eran Rich
Joe Scheinberg
Dimitar "malkia" Stanev
Chris Strickland
Krassimir Toussevsky
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
Diarmuid 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	Senior Scripters Brian Barnes Kevin Drew Mark Maestas June Park Chad Proctor	Audio Director Brian Tuey
Associate Animators David Pumpa Ernie Urzua Eji Yared	Scripters Mike Anthony Matt Bettelman Brian Joyal Mike Slone	Lead Audio Designer Chris Cowell
Additional Animation Amelie Le-Roche	Associate Scripters Pokee Chan Anthony Grafft Travis Janssen Joanna Leung Damoun Shabestari Jameson Silcox Jacob True Greg Zheng	Audio Designers Collin Ayers Scott Eckert Shawn Jimmerson James McCawley Kevin Sherwood Lee Staples
Animation Interns Aggie Christakis Anthony DiCenzo		Senior Audio Engineer Stephen McCaul
		Audio Intern Elliott Ward-Bowen
		Additional Production Support Nakia Harris
		ZOMBIES
Design Director - Online David Vonderhaar	Lead Level Builders Phil Tasker Kevin Worrel	Producer Reza Elghazi
Principal Designer - Online Colm Nelson	Senior Level Builder Susan Arnold	Associate Producer Aaron Roseman
Designer - Online Anthony Flame	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	Lead Engineer Peter Livingstone
Associate Designer - Online Mark Yetter		Senior Engineers Dan Laufer Evan Olson Bryan Pearson
Campaign Design Directors Dave Anthony Jason Blundell Corky Lehmkuhl		Engineers Ryan Higa Feng Zhang
Campaign Game Designer Joe Chiang		Additional Art Direction Dan Padilla
Lead Scripter Gavin Locke	Associate Level Builders Muhammad Ayub Ian Bowie James Cusano Ian Kowalski Mike Madden Anthony Saunders Allen Wu	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
Czyzzyck 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. Delgadillo
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
Mehrzad 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 Littell
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 Enricco
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

Bianna 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 Vohdat

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
Averged 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 Zanooff

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 Dabrinsky
Mike Chiado
William Beaudin
Richard Alcala

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

Head of PR, France Diane De Domecy	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 Basilico Giovanni Guglielmo Heberto 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	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 Mark Lugli Creative Services Project Coordinator Mike Wand Tetley Creative Services Project Coordinator Kevin Jamieson
PR Coordinator, France Kenjy Vanitou		
Manager, Asset Delivery & Reporting Simon Dawes		
Sr. Marketing Manager – Emerging Markets Stefania Vanerio		
PR Manager, Emerging Markets Francesca Squellerio		
Sr. PR Manager, APAC Natasha Brack		
PR Manager, APAC Tegan Knight		
PRODUCTION SERVICES - EUROPE		
Senior Director of Production Services - Europe Barry Kehoe		
Senior Localisation Manager Fiona Ebbs		
Localisation Project Manager Conor Harlow	Burn Room Technician Todd Lambert Kamlesh Thurmadoo	
Localisation Project Coordinator Paola Palermo	IT Network Technician Fergus Lindsay	ACTIVISION STUDIO CENTRAL
Localisation QA Manager Mannix Kelly	Localisation Tools & Support Provided by Stephanie Deming & XLOC, inc	Vice President, Design Carl Schnurr
Localisation QA Lead Franck Morisseau	Planning & Procurement Manager Heath Jansson	Executive Producer Mike Ward Associate Producer Sasha Rebecca Gross Chris Codding
Localisation QA Floor Leads Thomas Lopez Ildefonso Ranchal	Creative Services Project Manager Robyn Henderson	Production Coordinator Jennifer Velazquez
Localisation QA Testers Akseli Asikainen Aleksejs Radcenko		

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
Miroslaw 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 Flodihn
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

Tendayi Mawushe
Michele Mazzucco
Rob McAdoo
Emma McBreen
Ciarán McCann
Catherine McCarthy
Mark McGree
Craig McInnes
Liam MacInnes
Duncan McNab
Francisco Garcia Miranda
Christopher Mueller
Faham Negini
Nic Nero
Jonathan Neufeld
Y Nguyen
Erik Niklas
Hugh Nowlan
Sean O'Donnell
Sean O'Sullivan
Adrian Oliver
Tim Patterson
Craig Penner
Andrey Polakov
Joseph Power
Ruaidhrí Power
Henry Precheur
Dara Price
Gary Quan
Gary Rafter
Yunduz Rakhmangulov
Lisa Reilly
Stefan Reimer
Wendy Robillard
Nic Roland
Davide Romani
David Ruane
Vladimir Ryzhov
Matthew Sawasy
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

Central User-Testing, Manager
Alexandre Debrousse

Central User-Testing, Supervisor
Phil Keck

Central User-Testing, Lead
Gareth Griffiths

Central User-Testing Moderator
Vincent Edwards
David A. Flores
Henry Wang
Jeremy Le
Mandy Wong

TALENT & AUDIO MANAGEMENT GROUP

Talent Acquisitions Manager
Marchele Hardin

Talent Associate
Noah Sarid

Talent Coordinator
Marie Bagnell

Senior Audio Manager
Adam Boyd

Senior Audio Designer
Trevor Bresaw

Associate Technical Audio Designer
Victor Durling

MUSIC DEPARTMENT

Vice President, Music Affairs
Tim Riley

Director, Music Affairs
Brandon Young

Music & Licensing Coordinator
Katie Sippel

STUDIO CENTRAL - ART AND ANIMATION

Technical Director
Javier von der Pahlen

Art Director, Technical
Berndardo Antoniazzi

Character Artist
Nick Lombardo

Tools Programmer
Yanbing Chen

Concept Artists
Lim Hur

CONSUMER MARKETING

SVP, Consumer Marketing Call of Duty
Todd Harvey

Senior Director, Consumer Marketing Call of Duty
Susan Hallock

Consumer Marketing Managers, Call of Duty
Mike Pelletier
Karen Starr

Associate Consumer Marketing Managers, Call of Duty
David Cushman
Andrew Drake
Consumer Marketing Coordinator
Lynn Ballew

Consumer Marketing Specialist
Maile Robertson

DIGITAL MARKETING

VP, Digital Marketing
Jonathan Anastas

Sr. Director, Digital Marketing
Jeff Goodwin

Sr. Mgr, Digital Marketing
Danielle Wolfson

Manager, Digital Marketing
Michelle Fonseca

Web Content Specialist, Digital Marketing
Christy Buena

CONSUMER INSIGHTS

VP, Consumer Insights
Lisa Welch

Sr Manager, Consumer Insights
Mike Swiontkowski

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

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

1st Party Hardware / Asset
Manager
Todd Mueller

Studio Operations Assistant
Jennifer Hendrickson

Studio Operations Assistant
George Hom

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

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 Pruyin

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 Tipl
Eric Hirshberg
Dennis Durkin
Dave Oxford
Cody Johnson

Philip Earl
Maryanne Lataif
Brian Hodous
Steve Young
Tony Hsu
Michaël Sportouch
Eric Lynch
Carl Schnurr
Stefan Luludes
Mark Cox
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 Zanoft 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
Jaron Bennet
Jason Jackson Harrison
Javier Panameno
Jeff Blean
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. Roper
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 Jinter

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
 Frédérick 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 Boucher

Kirt Sanchez
Lucas Goodman
Matthew Haugen
Michael Laursen
Scott Smith

QA 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 Béliste

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 Finnimore

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

Tom 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
Gavin 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

"I'ma 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

SUPPORTO TECNICO

Visita il sito <http://support.activision.com> per accedere al nostro ampio database di soluzioni e alle informazioni più recenti su come ottenere aiuto.

Tariffe locali: 02 4032 6777 (Italia), 315280211 (Svizzera)

MIT201207

LICENZA D'USO DEL PRODOTTO

IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: L'UTILIZZO DI QUESTO PRODOTTO È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. LA DEFINIZIONE 'PRODOTTO' INCLUDE IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE E I LAVORI DERIVATI DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO LA CONFEZIONE E/O USANDO IL PRODOTTO ACCETTATE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. ('ACTIVISION').

LICENZA D'USO LIMITATA. Activision vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile di utilizzare una copia di questo prodotto soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di Activision, Inc. Questo prodotto vi è concesso in licenza, non vi è venduto. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà del prodotto e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso.

POSSESSO. Tutti i diritti di possesso e intellettuali di questo prodotto, le sue parti e di tutte le sue copie (inclusi, ma non solo, i titoli, il codice, i temi, gli oggetti, i personaggi e i loro nomi, la storia, i dialoghi, le singole frasi, le traduzioni, le ambientazioni, i concetti, la realizzazione artistica, l'animazione, il sonoro, le musiche, gli effetti audio-video, i metodi operativi, i diritti morali e la documentazione allegata nel prodotto) sono di proprietà di Activision o dei suoi licenziatari. Questo prodotto è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Questo prodotto contiene materiale concesso su licenza e i licenziatari di questo potrebbero far valere i propri diritti nel caso di una qualsiasi violazione di questo accordo.

È VIETATO:

L'utilizzo di questo programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. Activision può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare questo prodotto a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni di contatto.

La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione del prodotto, in assenza di un preventivo consenso scritto di Activision.

Decodificare il prodotto, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare prodotti suoi derivati, in tutto o in parte.

Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel prodotto o in quanto allegato.

Esportare o riesportare questo prodotto o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento esistente.

GARANZIA LIMITATA.

ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantisce all'acquirente l'assenza di difetti di materiale e di fabbricazione del supporto di registrazione del prodotto per i primi 90 giorni dalla data dell'acquisto. Qualora il supporto di registrazione risulti difettoso entro 90 giorni dalla data di acquisto, Activision si impegna a sostituire il prodotto gratuitamente, dietro spedizione della ricevuta di pagamento del prodotto stesso e di una prova della data di acquisto, a condizione che esso sia ancora prodotto da Activision.

Nel caso in cui il prodotto non sia più disponibile, Activision si riserva il diritto di sostituirlo con un prodotto simile di valore uguale o superiore. Questa garanzia si applica solo al supporto di registrazione del prodotto originariamente fornito da Activision ed esclude le condizioni normali d'uso. Questa garanzia non è valida e risulterà nulla se il difetto è derivante da uso non idoneo o erroneo o da negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita dalla legge è anch'essa limitata al periodo di 90 giorni.

LA PRESENTE GARANZIA NON INFICIA I DIRITTI LEGALI DELL'ACQUIRENTE DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE.

CON L'ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA E IN ACCORDO CON LE NORMATIVE VIGENTI, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, RAPPRESENTAZIONI, TERMINI E CONDIZIONI O OBBLIGAZIONI SIA SCRITTE CHE VERBALI, IMPLICITE O ESPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI QUALITÀ. NESSUNA ALTRA GARANZIA, RAPPRESENTAZIONE, TERMINE, CONDIZIONE, OBBLIGAZIONE O RISARCIMENTO DI ALCUN TIPO POTRÀ VINCOLARE OD OBBLIGARE ACTIVISION.

Per restituire della merce in garanzia, segui le istruzioni riportate sul sito <http://www.activision.com/support> oppure contattaci. Sul sito web indicato, troverai i contatti e gli orari relativi al tuo paese e alla lingua selezionata.

LIMITAZIONI AI DANNI.

In nessun caso Activision sarà responsabile per danni speciali, incidentali o consequenziali, derivanti dal possesso, dall'uso o dal malfunzionamento del prodotto, inclusi i danni alla proprietà, la perdita di fiducia, guasti o malfunzionamenti del computer e, nell'ambito consentito dalla legge, le lesioni derivanti alle persone, anche se Activision fosse stata messa al corrente della possibilità che simili lesioni si verificassero. La responsabilità di Activision non supererà l'importo del prezzo pagato per la licenza d'uso di questo prodotto. Alcune/i nazioni/paesi non consentono limitazioni sulla durata di una garanzia implicita e/o l'esclusione o la limitazione di responsabilità per danni consequenziali o incidentali, pertanto le limitazioni e/o esclusioni sopra riportate potrebbero non essere applicabili al vostro caso. Questa garanzia vi attribuisce degli specifici diritti, ma voi potreste averne altri, che variano da giurisdizione a giurisdizione.

TERMINE. Senza alcun obbligo da parte di Activision questa licenza d'uso terminerà automaticamente se non rispetterete in toto i suoi dettami. In questo caso dovrete distruggere immediatamente tutte le copie del prodotto in vostro possesso e tutto il materiale che lo accompagna.

INGIUNZIONE. Dal momento che Activision sarebbe irreparabilmente danneggiata se i termini di questa licenza non venissero imposti, accettate che Activision potrà, a sua completa discrezione, applicare i rimedi considerati necessari per garantire il rispetto di questo accordo; oltre a questi rimedi Activision potrebbe intraprendere altre azioni, variabili da giurisdizione a giurisdizione.

INDENNITÀ. Voi accettate di indennizzare, difendere e sostenere Activision, i suoi partner, affiliati, contraenti, direttori, impiegati e agenti per tutti i danni, le perdite e le spese che potrebbero derivare direttamente o indirettamente da vostri atti o omissione di atti nell'uso del prodotto secondo i termini di questa licenza.

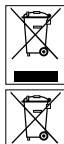
ALTRE COSTATAZIONI. Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in precedenza tra di esse. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo qual tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra residenti in California ed è valida in California, eccezion fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali. Voi riconoscete la giurisdizione esclusiva per qualsiasi controversia alle corti statali e federali di Los Angeles, California.

LACO.IT.2011.11

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Česká republika	0225341407	Norge	820 68 322 Pris: 6,50:-/min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Danmark	90 13 70 13 Pris: 6:-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Deutschland	01805 766 977 0,14 Euro/Minute	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional	Россия	+ 7 (495) 981-2372
Ελλάδα	801 11 92000	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
ישראל – ישראלי מוצרי צריכה	09-9560957 פקס 09-9711710 טלפון תמיכה www.isfar.co.il או בקרה באתר	Sverige	0900-20 33 075 Pris 7,50:- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	0844 736 0595 National rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto		
Malta	234 36 000 Local rate		

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Uno di questi simboli, presenti su prodotti elettronici, relative confezioni o batterie, indica che il prodotto elettronico o le batterie non devono essere smaltiti come un normale rifiuto domestico in Europa. Per garantire il trattamento corretto del prodotto e delle batterie, smaltirli secondo le leggi in vigore a livello locale oppure secondo le indicazioni per lo smaltimento di apparecchi elettrici e batterie. In questo modo, è possibile preservare le risorse naturali e migliorare gli standard di protezione dell'ambiente per quanto riguarda il trattamento e lo smaltimento di rifiuti elettrici.

È possibile che le batterie riportino questo simbolo insieme ad altri simboli chimici. I simboli chimici del mercurio (Hg) o del piombo (Pb) saranno riportati se la batteria contiene mercurio in percentuale superiore allo 0,0005% o piombo in percentuale superiore allo 0,004%.



© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS e il numero romano stilizzato II sono marchi di Activision Publishing, Inc. Activision non fornisce alcuna garanzia in merito alla disponibilità del gioco online e potrebbe sospendere il servizio, a propria discrezione e senza obbligo di notifica, per motivi economici legati al numero ridotto di giocatori attivi sul servizio nel tempo.

BLES-01718

"PS", "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All rights reserved.

5030917111778