PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, pásele suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregurares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de vídeo en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de vídeos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico.

La vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver vídeos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si deseas más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite eu.playstation.com o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.



Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en **www.pegi.info.**

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.

Encontrará más información en
www.pegionline.eu



CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

BLES-01718

PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: La licencia de este software se concede únicamente para su reproducción en los sistemas PlayStation®3 autorizados. Puede ser necesaria una actualización del software del sistema de PlayStation®3. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store y PlayStation®Home están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Las funciones de PlayStation®Network pueden retirarse mediando previo aviso razonable; véase más información en eu.playstation.com/gameservers. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

"PS", "PlayStation", "PS3", "△○×□", "SIXAXIS", "DUALSHOCK" and "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.

ÍNDICE

Preparación 2
Controles Del Juego 2
Menú Principal 5
Visor Frontal De Datos (HUD) 7
Sistema De Salud 8
Pantalla De Pausa/Objetivos 8
Pantalla De Objetivos Multijugador 8
Tarjeta De CoD (Solo MJ) 8
Créditos 9
Servicio De Atención Al Cliente 27
Contrato De Licencia De Producto 28

PREPARACIÓN

Sistema PlayStation®3

Iniciar una partida: antes de usar el juego, lee las instrucciones proporcionadas con el sistema de entretenimiento informático PlayStation®3. En la documentación se indica cómo se configura y usa el sistema, y se incluye información importante sobre seguridad.

Comprueba que el interruptor principal MAIN POWER (situado en la parte posterior del sistema) está encendido. Elige el idioma que prefieras en el menú Ajustes del sistema antes de iniciar el juego. Introduce el disco de *Call of Duty®: Black Ops II* en la ranura para disco con el lado impreso hacia arriba. Selecciona el icono # del juego en la sección del menú principal del sistema PlayStation®3 y luego pulsa ⊗. Consulta este manual para obtener información sobre cómo utilizar el software.

Salir de un juego: cuando estés jugando, mantén pulsado el botón PS del mando inalámbrico durante, al menos, 2 segundos. Luego elige "Abandonar juego" en la pantalla que aparecerá.

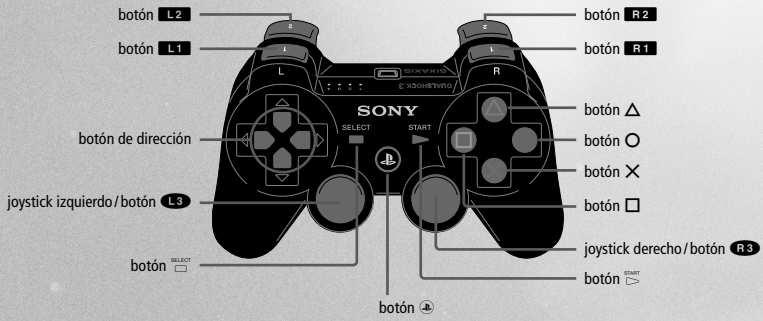
Pista Para extraer un disco, pulsa el botón extraer después de salir del juego.

Trofeos: gana, compara y comparte trofeos obtenidos al cumplir determinados objetivos en el juego.

Datos guardados del software de formato PlayStation®3

Los datos guardados del software de formato PlayStation®3 se almacenan en el disco duro del sistema. Los datos aparecen en la "Herramienta de datos guardados" en el menú Juego.

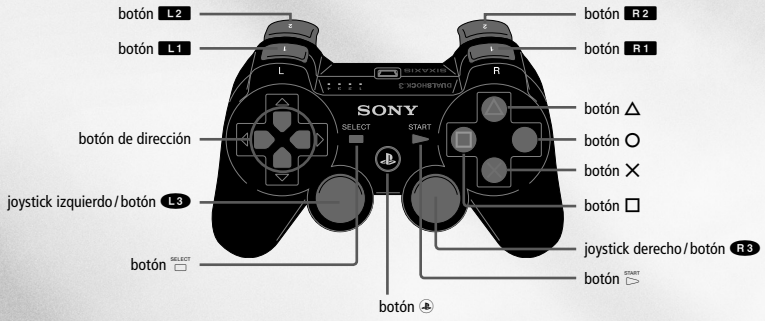
CONTROLES DE JUEGO



1) L2: lanzar táctica
2) L1: apuntar con la mira
3) Botones de dirección: inventario
4) Joystick izquierdo: movimiento; pulsa para esprintar
5) Botón SELECT (selección): marcador (solo MJ)
6) Botón START (inicio): pausa
7) Joystick derecho: apuntar/mirar, pulsar para atacar cuerpo a cuerpo
8) ×: salto
9) ○: agacharse/cuerpo a tierra
10) □: interactuar/usar
11) △: cambiar de arma
12) R2: lanzar letal
13) R1: disparar arma
14) R3: cuerpo a cuerpo
15) L3: esprintar

FUNCIÓN	BOTÓN PREDETERMINADO	DESCRIPCIÓN
Mover	Joystick izquierdo	Mueve al jugador adelante, atrás y lateralmente
Apuntar/Mirar	Joystick derecho	Apunta el punto de mira
Disparar arma	R1	Dispara el arma actual
Lanzar letal	R2	Lanza una granada letal
Cuerpo a cuerpo	R3	Ejecuta un ataque cuerpo a cuerpo
Mira	L1	Apunta con la mira de tu arma
Lanzar táctica	L2	Lanza la granada táctica seleccionada
Esprintar	L3	Pulsa para empezar a esprintar
Agachar/Tumbar	○	Pulsa para agacharte, esprinta y mantén para tirarte cuerpo a tierra
Interactuar/Usar	□	Recarga el arma, usa un objeto, recoge armas
Saltar	×	Salta o levántate si estás cuerpo a tierra
Cambiar de arma	△	Alterna entre tu arma principal y secundaria
Inventario	Botones de dirección	Usa un objeto del inventario
Pausa	START	Pulsa para abrir el menú de pausa
Marcador	SELECT	Abre el marcador (solo multijugador)

CONTROLES DE FUERZA DE ASALTO



1) L1: las unidades cercanas siguen al jugador, mantén para que todas le sigan
2) Botones de dirección: crea punto de destino para tipo de unidad, mantén para controlar unidad
3) Joystick izquierdo [solo vista táctica]: moverte por el mapa de la vista táctica
4) Joystick derecho [solo vista táctica]: cambiar ángulo en el mapa de vista táctica
5) Botón SELECT (selección): entrar/salir de vista táctica

FUNCIÓN	BOTÓN PREDETERMINADO	DESCRIPCIÓN
Movimiento táctico	Joystick izquierdo	Mueve la vista táctica por el mapa
Ángulo táctico	Joystick derecho	Cambia el ángulo de la vista táctica en el mapa táctico
Dirigir unidades	L1	Pulsa para guiar a las unidades cercanas, mantén para guiar a todas las unidades
Controlar unidad	Botones de dirección	Pulsa para crear un punto de destino, mantén para controlar una unidad
Entrar/Salir de vista táctica	SELECT	Entra o sal de la vista táctica

MENÚ PRINCIPAL

Elige entre Campaña, Multijugador y Zombis.

CAMPAÑA

Continúa desde el final de Call of Duty: Black Ops y prosigue con la experiencia para un jugador en la campaña de Call of Duty: Black Ops II. Desde el menú Campaña podrás continuar la campaña más reciente o empezar una nueva. También puedes usar la opción Elegir misión para repetir una misión ya completada en cualquier nivel de dificultad.

Nota: Black Ops II utiliza un sistema automático de puntos de control para guardar tus progresos. También puedes usar la opción Guardar y salir del menú de pausa.

FUERZA DE ASALTO

Las misiones de Fuerza de asalto de Call of Duty: Black Ops II ofrecen un innovador giro en los combates tradicionales para un jugador de Call of Duty al combinar tácticas estratégicas en tiempo real con la auténtica funcionalidad de un shooter en primera persona. Participa en misiones relacionadas con la trama y complétalas como un soldado en primera línea de combate, como un comandante dirigiendo las operaciones en el campo de batalla o con una gran variedad de drones de guerra. Si triunfas, tu país se alzará con la victoria; si fracasas, sufrirás las consecuencias en la trama de la campaña principal.

MULTIJUGADOR

¡Compite en línea o en modo local con otros jugadores de Call of Duty: Black Ops II en diversos mapas y modos de juego multijugador (MJ). Desbloquea nuevas armas, accesorios y ventajas y sube de rango en multijugador!

ZOMBIS (1 - 8 JUGADORES)

Sobrevive a las hordas zombis solo, en cooperación o competitivamente en el nuevo y ampliado Zombis de Call of Duty: Black Ops II. Únete a tus amigos para repeler a las incesantes hordas de zombis en el tradicional modo Supervivencia, enfréntate a otro equipo de supervivientes del apocalipsis zombi en batallas épicas para ser el último grupo en pie en el nuevo modo Pena, o disfruta de la nueva experiencia táctica de Zombis en TranZit, la primera campaña de Zombis. Pero ten cuidado, en el pueblo de Green Run no solo acechan los zombis...

OPCIONES

Ajusta las preferencias del juego a tu gusto. Es posible ajustar las opciones del mando, la ayuda de tiro, la sensibilidad de la vista, el filtro de contenido gráfico.

3D ESTEREOSCÓPICO

Call of Duty: Black Ops II es compatible con el juego estereoscópico en 3D, que puede activarse y desactivarse desde el menú de opciones. Recuerda que necesitas un televisor compatible con 3D y unas gafas de obturador activo compatibles para disfrutar del juego en 3D. Consulta las instrucciones de tu televisor en 3D para obtener más información sobre el visionado en 3D.

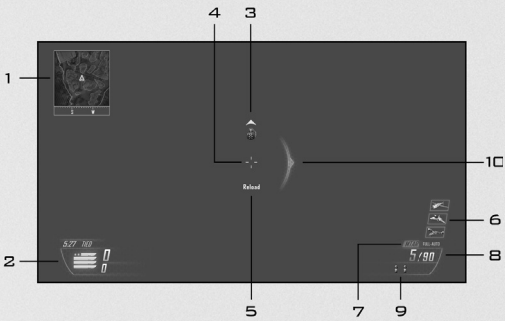
¡ATENCIÓN!

Precauciones sobre seguridad 3D: algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimentas dichas molestias, deja de usar el televisor y de jugar hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, te recomendamos que evites jugar de forma prolongada y que descanses quince minutos por cada hora de juego. No obstante, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descansa el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufras. Si experimentas molestias o dolores importantes, o si los síntomas continúan, deja de jugar inmediatamente y consulta con tu médico.

Sigue siempre los consejos y las precauciones sobre seguridad y lee las instrucciones que acompañan a tu televisor 3D y a tus gafas 3D para utilizarlos correctamente.

VISOR FRONTAL DE DATOS



1. Minimapa: muestra un mapa de los alrededores con la posición de los aliados y de los enemigos conocidos.

2. Información de la partida: muestra la puntuación actual, el icono del equipo y el tiempo de partida restante (solo MJ).

3. Indicador de granada: te avisa si hay una granada cerca. La flecha indica la posición de la granada.

4. Punto de mira: indica adónde apuntas tu arma. Se pondrá rojo al situarlo sobre un enemigo, o verde cuando esté sobre un aliado. Al caminar o al correr, el punto de mira se hará más amplio o incluso desaparecerá, para indicar la pérdida de precisión. Si te detienes, te agachas o te echas cuerpo a tierra, ganarás en precisión*.

5. Icono de uso: solo aparece cerca de un arma o de un objeto interactivo. Indica qué tecla debes pulsar para interactuar con el arma u objeto.

6. Inventario de racha de puntos: indica cuántos puntos necesitas para conseguir la siguiente racha de puntos. Para usar las rachas de puntos obtenidas en el inventario de rachas de puntos, pulsa arriba o abajo en el mando D para examinarlas, y pulsa derecha en el mando D para equiparlas.

7. Indicador de arma: muestra el arma que estás usando en ese momento.

8. Contador de munición: muestra las balas restantes en el arma equipada, así como las reservas de granadas.

9. Inventario: muestra el equipo y los accesorios disponibles.

10. Indicador de daño: la señal roja te avisa de que sufres daño y la dirección de la que proviene (consulta Sistema de salud en la página 8).

**** Nota:** al pulsar el botón de apuntar con la mira, apuntarás con la mira del arma. Esto aumentará en gran medida tu precisión y reducirá la velocidad de movimiento. Mientras apuntas con la mira, el punto de mira desaparecerá.*

SISTEMA DE SALUD

Al recibir daño por fuego enemigo, aparecerá una salpicadura de sangre y el indicador de daño te mostrará desde dónde llegan los disparos. A medida que vayas sufriendo daño, la pantalla se volverá más roja, el corazón se te acelerará y empezarás a jadear. Si consigues ponerte a cubierto y evitar el fuego enemigo, te recuperarás poco a poco y podrás continuar a pleno rendimiento.

PANTALLA DE PAUSA/ OBJETIVOS

Pulsa botón START en cualquier momento en Campaña o Zombis para detener la partida y acceder a este menú. Desde aquí podrás acceder a las opciones de juego, reiniciar el nivel actual o guardar y volver al menú principal.

PANTALLA DE OBJETIVOS MULTIJUGADOR

Call of Duty: Black Ops II no se puede poner en pausa mientras se juega en multijugador. Al pulsar botón START en multijugador, aparecerá un menú que te permitirá elegir una clase nueva (cambio que surtirá efecto en tu siguiente aparición), consultar la descripción del modo de juego actual y acceder al menú de opciones. Recuerda que la partida multijugador sigue activa en segundo plano mientras permanezcas en esta pantalla.

TARJETA DE COD (SOLO MJ)

Accede a tu tarjeta de CoD para crear un emblema personalizado que te representará en línea. Consulta las partidas recientes que tus amigos o tú habéis jugado y guárdalas en tus Archivos compartidos. Puedes ver y puntuar otros vídeos, clips, capturas y partidas personalizadas creadas por miembros de la comunidad de Call of Duty: Black Ops II.

Desde la tarjeta de CoD también podrás consultar tus estadísticas de juego en Historial de combate, examinar tus progresos en los Desafíos, ver los Marcadores y crear una Insignia del clan.

CRÉDITOS

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

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 McDevitt
Ewan Oughton
Eran Rich
Joe Scheinberg
Dimiter “malkia” Stanev
Chris Strickland
Krassimir Touevsky
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 Drozdz

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 Scripter
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 Tjiong

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. 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 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 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 Attendent
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

Armorers
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
Craigh 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

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

Associate Product Manager
Ryan Scott

Associate Product Marketing Manager
Alex Gomez

Vice President and GM
Michael Sportouch

Marketing Director - Europe
Daniel Green

Marketing Director - Europe
Ruben Dehouck

Marketing Director of Digital Product - Europe
Mark Cox

Senior Brand Manager - UK
Eric Folliot

Senior Brand Manager - Italy
Carlo Barone

Senior Brand Manager - Emerging Markets
Stefania Vanerio

Senior Brand Manager - Spain
Marian Holties

Brand Manager - Germany
Oliver Beck

Brand Manager - Benelux
Esteban Barten

Brand Manager - Nordics
Christian Valeur

Brand Manager - France
Lucie Linant de Bellefonds
Senior Manager of Digital Marketing
Shane Bellamy

Commercial Manager - Asia
Paul Butcher
Marketing Director
Jeff Wong

Senior Brand Manager
Nick Exikanas

Latin America Marketing
Jesus Rosales

Latin America Marketing
Max Morais

Latin America Marketing
Rossana Torres

PUBLIC RELATIONS

PR Director
Mike Mantarro

PR Manager
Kyle Walker

Senior Publicists
Robert Taylor
Josh Selinger

Publicist
Monica Pontrelli
Bianca Blair

Senior Global Asset Manager
Karen Yi

PR Coordinator
Ali Miller

PR Special Thanks
Dan Amrich
Step 3
PMK/BNC

Director – EU Public Relations
Craig O'Boyle

Sr. EU PR Manager
Sophie Orlando

Sr. UK PR Manager
Adam Paris

UK PR Manager
Henry Clay

UK PR Manager
Karen Ward

PR Manager, Nordics
Daniel Gustafson

Sr. PR Manager, Italy
Francesca Carotti

PR Manager, Benelux
Rick Sloof

Sr. EU PR Manager
Tim Ende-Styra
Sr. UK PR Manager
Lucy Donald

Head of PR, Germany
Christian Blendl

Associate PR Specialist, Germany
Silja Meyer

Sr. PR Manager, Spain
Monica Garcia

Head of PR, France
Diane De Domecy

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

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 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

Burn Room Technician
Todd Lambert
Kamlesh Thurmadoo

IT Network Technician
Fergus Lindsay

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

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
Mark Lugli

Creative Services Project Coordinator
Mike Wand Tetley

Creative Services Project Coordinator
Kevin Jamieson

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
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 Pruyn

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 Tippl
Eric Hirshberg
Dennis Durkin
Dave Oxford
Coddy 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 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
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. 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
Frédérick Tailleur
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

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 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 Guitarviol: 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
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
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

"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

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Visita nuestro sitio web en http://support.activision.com para acceder a nuestra extensa base de datos y conseguir la información más reciente sobre cómo obtener ayuda.

Tarifa Local: 91 1829 403

MES201207

CONTRATO DE LICENCIA DE PRODUCTO

IMPORTANTE. LEA ATENTAMENTE: EL USO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS ESTABLECIDOS DE AHORA EN ADELANTE EN ESTA LICENCIA DEL SOFTWARE. EL TÉRMINO "PRODUCTO" INCLUYE EL SOFTWARE OBJETO DE ESTE ACUERDO, LOS MEDIOS ASOCIADOS, CUALQUIER MATERIAL IMPRESO, O DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA O EN LÍNEA Y CUALQUIERA DE LAS COPIAS Y TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE Y DICHOS MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE Y/O USAR EL PRODUCTO, USTED SE COMPROMETE A ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LICENCIA DE USO LIMITADO: Activision le garantiza el derecho limitado, no exclusivo y no transferible, y la licencia para usar una copia de este Producto única y exclusivamente para uso personal. Todos los derechos no mencionados específicamente en este acuerdo quedan reservados por Activision. El uso de este Producto está otorgado a una licencia, no ha sido vendido. Su licencia no le confiere la propiedad de este Producto y no constituye la venta de los derechos contenidos en él.

PROPIEDAD: todos los derechos de propiedad y los derechos sobre la propiedad intelectual en lo referente a este Producto y a cualquiera de las copias de éste (incluyendo, entre otros, títulos, códigos informáticos, temas, objetivos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, eslóganes, situaciones, conceptos, material gráfico, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales y cualquier documentación relacionada e incorporada a este Producto) son propiedad de Activision o de sus proveedores. Este Producto contiene ciertos materiales con licencia y los proveedores de Activision pueden proteger sus derechos en el caso de que se produzca cualquier violación de este Acuerdo.

USTED NO PODRÁ:

- Explotar este Programa ni ninguna de sus partes comercialmente, incluyendo entre otros, su uso en un cibercafé, en centros de juegos de PC o en cualquier lugar parecido. Activision ofrece un Acuerdo de licencia por separado para que pueda disponer de este Producto para uso comercial, consulte la información de contacto más adelante.
- Vender, alquilar, arrendar, distribuir o transferir este Producto en modo alguno, o cualquier copia del mismo, sin la autorización expresa y por escrito de Activision.
- Aplicar métodos de técnica retroactiva, derivación de los códigos originales, modificar, descompilar, desmontar o crear trabajos derivados de este Producto, en su totalidad o en parte.
- Eliminar, desactivar o burlar cualquier aviso del propietario o etiquetas contenidas en el Producto.
- Exportar, reexportar este Producto o cualquier copia o adaptación violando cualquiera de las leyes o disposiciones aplicables.

GARANTÍA LIMITADA. ACTIVISION garantiza al comprador original de este Producto que el soporte de grabación en que se ha grabado el Producto carecerá de defectos de material y mano de obra durante los 6 (seis) meses a partir de la fecha de compra. Si se descubre que el soporte de grabación se encuentra defectuoso dentro del período de 6 (seis) meses a partir de la compra original, Activision se compromete a sustituir, sin recargo alguno, cualquier producto defectuoso durante el período anteriormente mencionado o a devolver el importe pagado por el comprador original para adquirir el producto de software informático al recibo del mismo, a porte pagado, acompañado de una prueba de la fecha de compra, siempre que Activision siga fabricando el Producto. Si se diera la circunstancia de

que el Producto ya no estuviera disponible, Activision se reserva el derecho a sustituirlo por un producto similar de valor equivalente o superior.

Esta garantía está limitada al soporte de grabación que contiene el Producto tal y como lo proporcionó originalmente Activision y no es aplicable al desgaste por uso normal. Asimismo, esta garantía no será aplicable y se declarará nula si el defecto ha sido originado por abuso, uso indebido o negligencia. Todas las garantías implícitas prescritas por estatuto se limitan expresamente al período de 6 (seis) meses descrito anteriormente.

A EXCEPCIÓN DE LAS INDICACIONES ANTERIORES Y EN TODA MEDIDA QUE PERMITA LEY, ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA GARANTÍA, REPRESENTACIÓN, ESTIPULACIONES U OBLIGACIONES, YA SEAN ORALES O ESCRITAS, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, ENTRE LAS QUE SE INCLUYE CUALQUIER GARANTÍA DE CALIDAD SATISFACTORIA. ASIMISMO, ACTIVISION NO SE VERÁ VINCULADA NI OBLIGADA POR CUALQUIER OTRA GARANTÍA, REPRESENTACIÓN, ESTIPULACIÓN, OBLIGACIÓN O RECLAMACIÓN DE CUALQUIER TIPO.

A la hora de devolver productos por un cambio cubierto por garantía, siga las instrucciones que se encuentran en http://www.activision.com/support o contacte con nosotros. En este sitio web también encontrará la información de contacto más actualizada y el horario de atención para su país e idioma.

LIMITACIÓN SOBRE DAÑOS: BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA ACTIVISION SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTE O CONSECUENTE QUE RESULTE DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO DAÑO A LA PROPIEDAD, A LA BUENA FE, FALLAS, O DESPERFECTOS DEL SISTEMA Y DE ACUERDO CON LAS DISPOSICIONES DE LA LEY, LESIONES PERSONALES, INCLUSO EN EL CASO DE QUE SE HUBIERA INFORMADO A ACTIVISION ACERCA DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION NO EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO POR LA LICENCIA PARA EL USO DEL MISMO. CIERTO ESTADOS / PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA NI / O EXCLUSIONES O LIMITACIONES A LOS DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTES, POR LO CUAL LAS LIMITACIONES Y / O EXCLUSIONES ANTERIORES PUEDEN NO CORRESPONDERLE ESTA GARANTÍA OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS Y USTED PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARÍAN DE JURISDICCIÓN EN JURISDICCIÓN.

TERMINACIÓN. Sin afectar ningún otro derecho de Activision, este Acuerdo se terminará automáticamente si usted no cumple con sus términos y condiciones. En tal caso, debe destruir las copias del Producto y todos sus componentes.

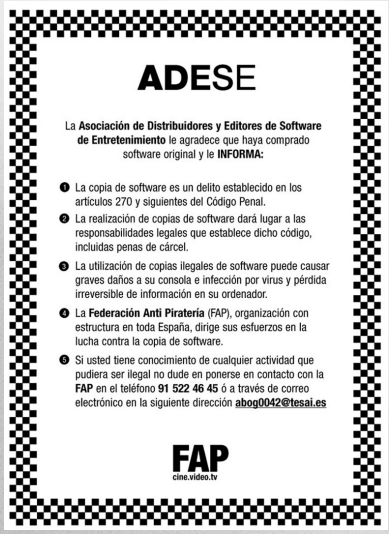
REQUERIMIENTO JUDICIAL. Como Activision se vería dañado en forma irreparable si los términos de este Acuerdo no se hicieran cumplir, usted presta su consentimiento a que Activision podrá, sin que medie ningún otro recurso, seguridad o prueba de daños, iniciar las acciones necesarias que se desprendan del incumplimiento de este Acuerdo, además de cualquier otro recurso que Activision pueda tener, de acuerdo con las leyes aplicables.

COMPENSACIÓN. Usted se compromete a indemnizar, defender y librar de toda responsabilidad, daños y expensas que puedan surgir en forma directa o indirecta de sus actos u omisiones respecto del uso de este Producto de acuerdo con los términos de este Acuerdo a Activision, sus afiliados, contratistas, funcionarios, directores y empleados.

MISCELÁNEOS. Este Acuerdo representa el acuerdo completo respecto de esta licencia y tiene preponderancia sobre todos los acuerdos y representaciones anteriores. Sólo puede ser enmendado por escrito con el consentimiento de ambas partes. Si alguna de las disposiciones de este Acuerdo no puede hacerse cumplir por cualquier motivo, dicha disposición se modificará únicamente lo suficiente como para poder hacerse cumplir, sin afectar de modo alguno las restantes.

Este Acuerdo se rige por las leyes del Estado de California y dichas leyes se aplican a los acuerdos realizados entre los residentes de California, ejecutados y a ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales contemplen determinación en contrario. Presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes del estado y federales de Los Ángeles, California.

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

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



Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías, y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.



Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,0005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.



© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS y los números romanos estilizados II son marcas comerciales de Activision Publishing, Inc. Activision no garantiza la disponibilidad del juego online y puede modificar o interrumpir el servicio a su discreción sin previo aviso, incluido, por ejemplo, el cese del servicio online por motivos económicos debido a que, con el paso del tiempo, pocos jugadores sigan utilizando el servicio.

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.

5030917119361