

SICHERHEITSHINWEISE

• Diese Disc enthält Software für das PlayStation®3-System. Verwenden Sie diese Disc niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. • Diese Disc entspricht ausschließlich den Spezifikationen für PlayStation®3 in den PAL-Ländern. Sie kann nicht auf Systemen mit anderen Spezifikationen für PlayStation®3 verwendet werden. • Lesen Sie sich die PlayStation®3-Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung des Systems zu gewährleisten. • Legen Sie diese Disc immer mit der zu lesenden Seite nach unten in Ihr PlayStation®3-System ein. • Berühren Sie nie die Oberfläche der Disc. Greifen Sie sie immer an den Seiten. • Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der Disc. Wenn Schmutz auf die Oberfläche kommt, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen trockenen Tuch sauber. • Bewahren Sie die Disc niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. • Verwenden Sie keine beschädigten oder deformierten Discs oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

3-D-GESUNDHEITSWARNUNG

Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Belastung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie sich 3-D-Videos ansehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele auf 3-D-Fensehgeräten spielen. Wenn Sie solches Unbehagen verspüren, sollten Sie unverzüglich den Gebrauch des Fernsehgeräts einstellen, bis die Beschwerden nachlassen.

Allgemein empfehlen wir Ihnen, Ihr PlayStation®3-System nicht über längere Zeit ohne Unterbrechungen zu benutzen und pro Spielstunde eine Pause von 15 Minuten einzulegen. Beim Betrachten von 3-D-Videos oder dem Spielen von stereoskopischen 3-D-Videospielen variiert die Länge und Häufigkeit der notwendigen Pausen allerdings je nach Person. Bitte pausieren Sie lange genug, sodass eventuelle Beschwerden nachlassen können. Falls die Symptome bestehen bleiben, wenden Sie sich bitte an einen Arzt.

Das Sehvermögen von kleinen Kindern (besonders den unter Sechsjährigen) ist noch in der Entwicklung begriffen. Fragen Sie Ihren Kinderarzt oder Augenarzt um Rat, bevor Sie kleinen Kindern erlauben, 3-D-Videos anzusehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele zu spielen. Kleine Kinder sollten von Erwachsenen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie die obigen Empfehlungen einhalten.

RAUBKOPIEN

Die unautorisierte Vervielfältigung des gesamten Produkts oder einzelner Teile und die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sind strafbare Handlungen. Raubkopien schädigen den Konsumenten und seriöse Entwickler, Publisher und Einzelhändler. Wenn Sie den Verdacht haben, dass es sich bei diesem Produkt um eine Raubkopie handelt, oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundenservice. Die Nummer finden Sie auf der Rückseite dieses Software-Handbuchs.

SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN

Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PlayStation®3-System aktualisieren können, finden Sie unter eu.playstation.com oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.



Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.

EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. **BITTE BEACHTEN SIE:** Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie www.pegi.info für weitere Informationen.

PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:



Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:



Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spiele-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie www.pegionline.eu für weitere Informationen.



KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PlayStation®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI“-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI“-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI“-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	9	7	5	3	2
 „PEGI“- ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	18	16	12	7	3
 ALTERSGRUPPE	Keine Jugendfreigabe	Frei ab 16 Jahren	Frei ab 12 Jahren	Frei ab 6 Jahren	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PS3™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

BLES-01719

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen auf autorisierten PlayStation®3-Systemen zugelassen. Eine Aktualisierung der PlayStation®3-System-Software kann erforderlich sein. Jeder unberechtigte Zugriff und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe eu.playstation.com/terms. Der WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORSIERT. PlayStationNetwork, PlayStationStore und PlayStationHome unterliegen den Nutzungsbedingungen und sind nicht in allen Ländern und Sprachen verfügbar (eu.playstation.com/terms). Breitband-Internet-Service notwendig. Die Nutzer sind für die Breitband-Zugangsgebühren verantwortlich. Einige Inhalte sind gebührenpflichtig. Nutzer müssen 7 Jahre oder älter sein und Nutzer unter 18 Jahren benötigen die Erlaubnis ihrer Eltern. Netzwerkfunktionen können nach angemessener Ankündigung entzogen werden. Weitere Informationen unter eu.playstation.com/gameservers. Nur für den Verkauf in Europa, dem Nahen Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

„PS“, „PlayStation“, „P3“, „PS3“, „PSX“, „SIXAXIS“, „DUALSHOCK“ und „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.

INHALT

BEVOR ES LOSGEHT.....	2
STEUERUNG.....	2
HAUPTMENÜ	5
HEADS-UP-DISPLAY (HUD).....	7
GESUNDHEITSSYSTEM	8
PAUSE-/ZIELBILDSCHIRM	8
MEHRSPIELER-ZIELBILDSCHIRM.....	8
SPIELERKARTE (NUR MEHRSPIELER).....	8
CREDITS	9
KUNDENDIENST	27
LIZENZVEREINBARUNG	28

BEVOR ES LOSGEHT

PlayStation®3-System

Ein Spiel starten: Lesen Sie bitte vor dem Start sorgfältig die Bedienungsanleitung, die im Lieferumfang Ihrer PlayStation®3 enthalten ist. Dieses Dokument enthält wichtige Informationen zum Anschluss und zur Benutzung Ihres Systems sowie wichtige Sicherheitshinweise.

Stellen Sie sicher, dass der MAIN POWER-Schalter (an der Rückseite des Systems) eingeschaltet ist. Wählen Sie vor dem Spielstart bitte die gewünschte Sprache in den Systemeinstellungen. Schieben Sie die Disc von *Call of Duty® Black Ops II* mit dem Label nach oben in den Disc-Einschub. Wählen Sie das Symbol für den Softwaretitel über  im Systemmenü Ihrer PlayStation®3 und drücken Sie die  Taste. Sehen Sie in diesem Handbuch nach, wenn Sie weitere Informationen darüber benötigen, wie man diese Software bedient.

Ein Spiel beenden: Halten Sie während eines laufenden Spiels mindestens zwei Sekunden lang die PS-Taste auf Ihrem Wireless-Controller gedrückt. Wählen Sie dann im angezeigten Menü 'Spiel verlassen'.

Hint

Um eine Disc zu entfernen, drücken Sie die Auswurf-Taste, nachdem Sie ein Spiel beendet haben.

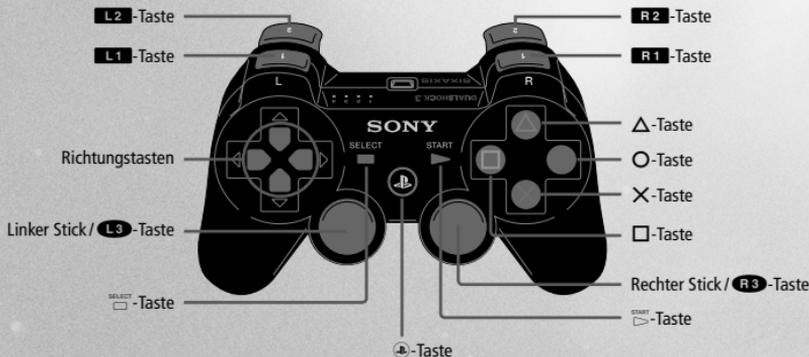


Trophäen: Sammeln, vergleichen und teilen Sie Ihre Trophäen, die Sie für das Erreichen bestimmter Leistungen im Spiel bekommen.

Gespeicherte Daten im PS3™-Format

Gespeicherte Daten im PS3™-Format werden auf der Festplatte des Systems gespeichert. Die Daten werden unter 'Spieldaten-Dienstprogramm' im Spielmenü angezeigt.

SPIELSTEUERUNG

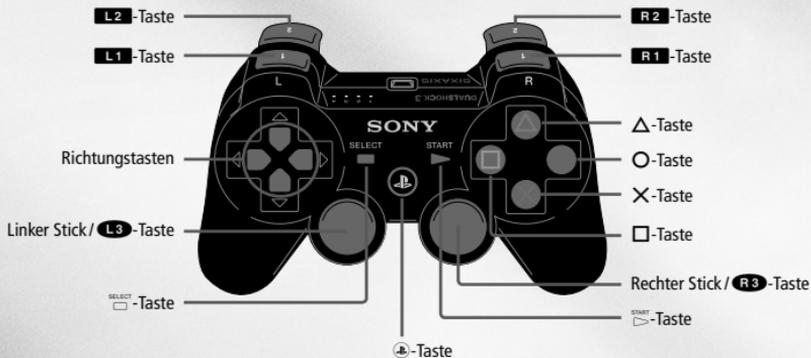


- 1) **L2**-Taste – Zielvorrichtung
- 2) **L1**-Taste – Taktikgranate werfen
- 3) Richtungstasten – Inventar
- 4) Linker Stick – Bewegen, drücken für Sprint
- 5) **SELECT**
□ -Taste – Punkteübersicht (nur Mehrspieler)
- 6) **START**
▷-Taste – Pause
- 7) Rechter Stick – Zielen/Umsehen, klicken für Nahkampfangriff

- 8) × – Springen
- 9) ○ – Ducken/Hinlegene
- 10) □ – Interagieren/Benutzen
- 11) △ – Waffe wechseln
- 12) **R2** – Primärgranate werfen
- 13) **R1** – Waffe feuern
- 14) **R3** – Nahkampf
- 15) **L3** – Sprinten

AKTION	STANDARDBELEGUNG	BESCHREIBUNG
Bewegen	Linker Stick	Spieler vor/zurück und seitwärts bewegen
Zielen/Umsehen	Rechter Stick	Fadenkreuz bewegen
Waffe feuern	R1 -Taste	Aktuelle Waffe feuern
Primärgranate werfen	R2 -Taste	Eine Primärgranate werfen
Nahkampf	R3 -Taste	Im Nahkampf angreifen
Zielvorrichtung	L1 -Taste	Mit der Zielvorrichtung oder dem Zielfernrohr zielen
Taktikgranate werfen	L2 -Taste	Gewählte Taktikgranate werfen
Sprinten	L3 -Taste	Drücken zum Sprinten
Ducken/Hinlegen	O-Taste	Halten zum Hinlegen, Sprint + Halten für Hechtsprung
Interagieren/ Benutzen	□-Taste	Waffe nachladen, Objekt benutzen, Waffen aufnehmen
Springen	×-Taste	Springen oder direkt aufstehen aus dem Liegen
Waffe wechseln	△-Taste	Wechsel zwischen Primär- und Sekundärwaffe
Inventar	Richtungstasten	Inventarobjekt benutzen
Pause	START ▷-Taste	Einblenden des Pausemenüs
Punkteübersicht	SELECT □ -Taste	Punkteübersicht einblenden (nur Mehrspieler)

EINGREIFTRUPP-STEUERUNG



- 1) **L1**-Taste – Nahe Einheiten folgen dem Spieler, halten, damit alle Einheiten folgen
- 2) Richtungstasten – Wegpunkt für Einheitentyp festlegen, halten zum Steuern der Einheit
- 3) Linker Stick – [nur Taktikansicht] Auf Taktikkarte bewegen
- 4) Rechter Stick – [nur Taktikansicht] Winkel der Taktikkarte ändern
- 5) **SELECT**  -Taste – Taktikansicht öffnen/schließen

AKTION	STANDARDBELEGUNG	BESCHREIBUNG
Taktikansicht bewegen	Linker Stick	Taktikansicht über die Karte bewegen
Winkel der Taktikansicht	Rechter Stick	Ändert den Winkel der Taktikkarte
Einheiten anführen	L1 -Taste	Klicken zum Anführen naher Einheiten, halten für alle Einheiten
Einheit steuern	Richtungstasten	Klicken für Einheitenwegpunkt, halten zum Steuern der Einheit
Taktikansicht öffnen/schließen	SELECT  -Taste	Taktikansicht öffnen oder schließen

HAUPTMENÜ

Wählen Sie zwischen Kampagne, Mehrspieler und dem Überlebenskampf.

KAMPAGNE

Knüpfen Sie an das Ende von Call of Duty: Black Ops an und setzen Sie das Einzelspieler-Erlebnis in der Kampagne von Call of Duty: Black Ops II fort. Im Kampagnenmenü können Sie Ihre aktuelle Kampagne fortsetzen oder eine neue Kampagne starten. Mit Hilfe der Missionsauswahl können Sie eine bereits abgeschlossene Mission auf jedem beliebigen Schwierigkeitsgrad wiederholen.

Hinweis: Black Ops II verwendet ein automatisches Kontrollpunkt-Speichersystem Zum Speichern Ihres Spielfortschritts. Sie können Ihren Fortschritt auch mit der Option 'Speichern/Ende' im Pausemenü speichern.

EINGREIFTRUPPE

Die Eingreiftruppe-Missionen in Call of Duty: Black Ops II bieten eine neue und innovative Abwechslung zu den klassischen Call of Duty-Einzelspieler-Gefechten – sie verschmelzen Echtzeit-Strategie-Elemente mit 3D-Actionspiel-Elementen. Stürzen Sie sich als Soldat an der Front, als Schlachtfeld-Kommandant oder als eine von vielen einzigartigen Kriegsdrohnen in storybezogenen Missionen. Seien Sie erfolgreich und bringen Sie Ihrem Land den Sieg; bei einem Scheitern hat dies Konsequenzen für die Story der Hauptkampagne.

MEHRSPIELER

Spielen Sie Call of Duty®: Black Ops II im Mehrspielermodus online und lokal mit anderen Spielern auf verschiedenen Karten und in verschiedenen Spielmodi. Schalten Sie neue Waffen, Aufsätze und Extras frei und steigen Sie im Rang auf!

ÜBERLEBENSKAMPF (1-8 SPIELER)

Überleben Sie im neuen und überarbeiteten Call of Duty: Black Ops II-Überlebenskampf möglichst lange – spielen Sie dabei entweder alleine oder mit oder gegen andere Spieler. Schließen Sie sich mit Freunden zusammen, um im klassischen Überlebensmodus Wellen von zunehmend gefährlicheren Zombies abzuwehren, treten Sie im brandneuen Schmerzmodus in einem epischen Kampf gegen ein anderes Team von Überlebenden an, oder erleben Sie in TranZit, der ersten Überlebenskampf-Kampagne überhaupt, eine neue Stufe der Überlebenskampf-Strategie. Aber seien Sie auf der Hut: In der Stadt Green Run lauern Ihnen nicht nur Zombies auf ...

OPTIONEN

Hier können Sie die Spieloptionen wunschgemäß anpassen. Dazu zählen: Controller-Einstellungen, Zielhilfe, Sichtempfindlichkeit, Gewaltdarstellung.

STEREOSKOPISCHES 3-D

Call of Duty: Black Ops II unterstützt das stereoskopische 3-D-Spiel, das Sie im Optionsmenü des Spiels ein- und ausschalten können. Bitte beachten Sie, dass Sie einen 3-D-Fernseher sowie entsprechende Active-Shutter-3-D-Brillen benötigen, um das Spiel in 3-D sehen zu können. Bitte wenden Sie sich an den Hersteller Ihres 3-D-TV-Gerätes, um mehr Informationen über das Einschalten der 3-D-Darstellung zu erfahren.

! WARNUNG !

3-D-Sicherheitshinweise: Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Belastung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie stereoskopische 3-D-Videospiele auf 3-D-Fernsehgeräten spielen. Wenn Sie solches Unbehagen verspüren, sollten Sie unverzüglich das Betrachten und Spielen einstellen, bis die Beschwerden nachlassen.

Allgemein empfehlen wir Ihnen, nicht über längere Zeit ohne Unterbrechungen zu spielen und pro Betrachtungs- oder Spielstunde eine Pause von 15 Minuten einzulegen. Die Länge und Häufigkeit der notwendigen Pausen variiert allerdings je nach Person. Bitte pausieren Sie lange genug, sodass eventuelle Beschwerden nachlassen können. Falls Sie ernsthafte Beschwerden oder Schmerzen haben, oder die Symptome länger andauern, hören Sie sofort auf zu spielen und wenden Sie sich bitte an einen Arzt.

Halten Sie sich bitte stets an die Sicherheitshinweise und Bedienungsanweisungen, die Sie mit Ihrem 3-D-Fernseher und Ihrer 3-D-Brille erhalten haben.

HEADS-UP DISPLAY

1. Minikarte – Zeigt die direkte Umgebung sowie die Aufenthaltsorte von Verbündeten und bekannten Feinden.

2. Spielinformationen – Zeigt den aktuellen Punktestand, Teamsymbol und die Restspielzeit an (nur Mehrspieler).

3. Granatenwarnung – Zeigt mit einem Pfeil die Richtung von Granaten in Ihrer unmittelbaren Umgebung an.

4. Fadenkreuz – Mit Hilfe des Fadenkreuzes können Sie auf Ihre Gegner zielen. Es wird rot, wenn Sie gerade einen Feind anvisieren, und grün bei Verbündeten. Beim Laufen oder Sprinten wird das Fadenkreuz größer und verschwindet dann sogar ganz. Durch das Anhalten, Ducken und Hinlegen können Sie Ihre Präzision sogar noch erhöhen.*

5. Benutzen-Symbol – Dieses Symbol erscheint immer dann, wenn Sie in der Nähe einer Waffe sind oder interagieren können; Sie sehen dann auch, welche Taste Sie hierfür drücken müssen.

6. Punkteserien-Inventar – Zeigt an, wie viele Punkte Ihnen noch bis zur nächsten Punkteserie fehlen und welche Punkteserien Sie für dieses Spiel ausgewählt haben. Jede erworbene Punkteserie im Punkteserien-Inventar kann eingesetzt werden, indem Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten drücken, um durch die verfügbaren Punkteserien durchzuwechseln, und dann das Steuerkreuz nach rechts drücken, um sie auszurüsten.

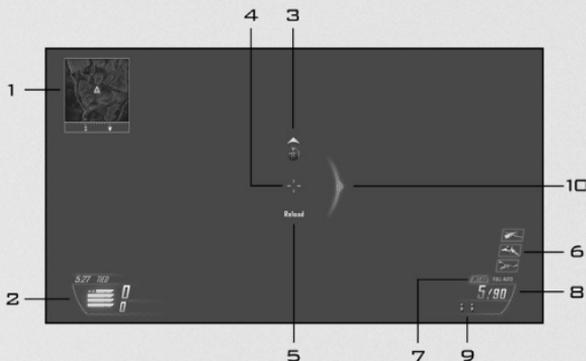
7. Waffenanzeige – Zeigt an, welche Waffe Sie gerade benutzen.

8. Munition – Zeigt die verbleibende Munition für die aktuelle Waffe sowie die verbleibenden Granaten an.

9. Inventar – Zeigt Ausrüstung und/oder momentan verfügbare Waffenaufsätze an.

10. Trefferwarnung – Eine rote Markierung in der Mitte des Bildschirms zeigt Ihnen an, aus welcher Richtung Sie getroffen wurden. (s. Gesundheitssystem auf Seite 8).

***Hinweis:** Wenn Sie die Taste für die Zielvorrichtung drücken, dann zielen Sie präziser mit der Zielvorrichtung Ihrer Waffe. Dabei wird Ihre Präzision erhöht und die Bewegungsgeschwindigkeit verlangsamt. Bei aktivierter Zielvorrichtung erscheint kein Fadenkreuz.



GESUNDHEITSSYSTEM

Wenn Sie getroffen werden, wird der Bildschirm langsam rot und signalisiert Ihnen, dass Sie schnell in Deckung gehen müssen. Sie sehen auch die Richtung, aus der Sie getroffen werden; außerdem hören Sie einen erhöhten Pulsschlag und Sie atmen schwerer. In Deckung erholen Sie sich dann langsam, bis Sie wieder bei voller Stärke angelangt sind.

PAUSE-/ZIELBILDSCHIRM

Drücken Sie die ^{START} -Taste in der Kampagne oder im Überlebenskampf, um das Spiel zu pausieren und auf dieses Menü zuzugreifen. Sie haben hier Zugriff auf die Optionen, können den aktuellen Level neu starten oder das Spiel speichern und zum Hauptmenü zurückkehren.

MEHRSPIELER-ZIELBILDSCHIRM

Call of Duty: Black Ops II kann während einer laufenden Mehrspieler-Partie nicht pausiert werden. Drücken Sie die ^{START} -Taste im Mehrspieler-Modus, um über das dann folgende Menü eine neue Klasse zu wählen (die ab dem nächsten Wiedereinstieg gilt), eine Beschreibung des aktuellen Spielmodus einzusehen und auf das Optionsmenü zuzugreifen. Bitte beachten Sie, dass die Partie im Hintergrund weiterläuft, während Sie sich in diesen Menüs aufhalten.

SPIELERKARTE (NUR MEHRSPIELER)

Greifen Sie auf die Spielerkarte zu und erstellen Sie sich ein eigenes Emblem, das bei Ihrem Online-Abbild erscheint. Sehen Sie sich Ihre letzten Spiele oder die Ihrer Freunde an und speichern Sie sie in Ihrer Dateifreigabe für die Zukunft. Sie können andere Filme, Videos und Screenshots von Mitgliedern der Call of Duty: Black Ops II-Community hier ansehen und bewerten. Sie können sich außerdem in Ihrer Kampfhistorie alle wichtigen Statistiken, Ihren Fortschritt bei den verschiedenen Herausforderungen ansehen, die Bestenlisten betrachten und eine Clan-Markierung erstellen - alles über Ihrer Spielerkarte.

CREDITS

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 Conroy
Daniel Donaho
Miles Leslie
Sam Nouriani
Shane Sasaki

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

Production Coordinators
Richard Garcia
Matt Scronce
Kornelia Takacs

Build Engineer
Dan Baker

Associate Build Managers
Daniel Germann
Dustin Rowe

Chief Technology Officer
Mark Gordon

Project Technical Director
David King

Project Lead Engineer
Trevor Walker

Lead Engineers - Online
Alexander Conserva
Martin Donlon

Lead 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
Dimitar "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 Eggars
Gavin Goslin
Doug Guanlao
Dave Harper
Adam Hoggatt
Matthew Hutchinson
Ross Kaylor
Paul Mason-Firth
Thomas Schneider
Lia Tjong

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

Audio Director
Brian Tuey

Lead Audio Designer
Chris Cowell

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

Senior Audio Engineer
Stephen McCaul

Audio Intern
Elliott Ward-Bowen

Additional Production Support
Nakia Harris

ZOMBIES

Producer
Reza Elghazi

Associate Producer
Aaron Roseman

Lead Engineer
Peter Livingstone

Senior Engineers
Dan Laufer
Evan Olson
Bryan Pearson

Engineers
Ryan Higa
Feng Zhang

Additional Art Direction
Dan Padilla

Senior Artists
Gary Bergeron
Omar Gonzalez

Artist
Jesse Moody

Design Director Jimmy Zielinski	Animators Ian Adams Fred Carrico	Director - Brand Development Jay Puryear
Senior Game Designer Donald Sielke	Megan Goldbeck Steven Tom Alexandra Zedalis	Director - Communications John Rafacz
Scripter Chris Pierro	Associate Animator James Fiorella	HR Manager Monica Temperly
Associate Scripter Alex Romo	Cinematics Designer Michael Barnes	Senior Director - Technology Rose Villaseñor
Level Builders Brian Glines Erika Narimatsu	Cinematics Scripter G. Henry Schmitt	Senior Manager - Operations Amy Hurdelbrink
Additional Dialog Micah Ian Wright	Additional Editing Joi Tanner	Operation Coordinator Tristan Curran
Additional Design Dallas Middleton	STORY	Director - IT Robert Sanchez
PRE-RENDERED CINEMATICS	Story By Dave Anthony David S. Goyer	Systems Administrator Nick Westfield
Senior Producer Anna Donlon	Written By Dave Anthony Craig Houston	Senior IT Technician Kris Magpantay
Associate Producers Adrienne Arrasmith Jacob Porter	Additional Dialog James C. Burns Kamar de los Reyes	Senior Recruiter Michelle Gallego
Production Coordinator André Lawton	credits_movie_8 scroll_sequence_2	Reception Joe Puralewski
Art Director David Dalzell	TREYARCH STUDIO MANAGEMENT	QUALITY ASSURANCE
Senior Artists Mayan Escalante Edward Helmers Omar McClendon	Studio Head Mark Lamia	QA Senior Manager Igor Krinitskiy
Artists Juan Mendiola Lee Souder Mayumi Suzuki	Vice President Dave Anthony	QA Project Lead Kimberly Park
Lead Animator Jamie Egerton	Chief Technology Officer Mark Gordon	QA Senior Testers Czyznyck Deco Tristen Sakurada
Senior Animator Steven Rivera	Studio Creative Director Corky Lehmkuhl	QA Platform Specialists Jonah Dok Tom Duong Cody Kennedy Tan La Craig D. Nelson Garrett Oshiro
	Director Of Technology Cesar Stastny	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 Attendant
Kirk Thornton

Mullah Rahmaan
Cas Anvar

Erik Brieghner
Robert Picardo

Jimmy Kimmel
Jimmy Kimmel

CIA Nerd
Desmond Askew

Newscaster Andrew Robbins
Mary Beth McDade

General/Government Agent
Michael Gregory

Mark McKnight
Andy Hawkes

Secret Service Agent Jones
Ken Lally

Strike Force Soldier/Navy
SEAL/Doorman
Brian Bloom

Strike Force Soldier
Al Rodrigo

Strike Force Soldier
Michelle Rodriguez

Strike Force Soldier
Clancy Brown

ADDITIONAL VOICES

Brianna Lynn Brown

Valerie Arem

Armando Valdez

Yuri Lowenthal

Crispin Freeman

Marc Worden

Richard Epcar

Travis Willingham

John Bentley

Chad Guerrero

Josh Gillman

Matt Mercer

Jordan Marder

Dave Paladino

Patrick Seitz

Jamieson Price

Troy Baker

Shaun Piccinini

Chad Guerrero

Michael Roderick

Jenn Wong

Jeremy Dunn

Steve Wilcox

Danny Pardo

Steven Bauer

Liane Schirmer

Cathy Lizzio

Yousef

Fahim Fazli

Boris Kievsky

Pasha Lynchikov

Dimitri Diatchenko

Bernardo De Paula

Maxwell De Paula

Coy Clark

Leo Azevedo
Navid Negaban
Ethan Rains
Pej Vehdat

MULTIPLAYER

Rick Wasserman
Travis Willingham

Brian Bloom

Troy Baker

Matt Mercer

Jason Beghe

Scott Whyte

Dave Forseth

Ian Anthony Dale

Brian Delaney

Glen Morshower

Liam O'Brien

Kirk Thornton

Dave Boat

Roger Cross

Ron Yuan

James Leung

Jen Sung Outerbridge

Ron Yuan

Ming Lo

Liam O'Brien

Avery Kidd Waddell

Jeff Fischer

Dave Fouquette

Steve Blum

Michael Benyaer

Said Faraj

Sam Sako

Zuhair Haddad

Michael Desante

ZOMBIES

Abigail "Misty" Briarton
Stephanie Lemelin

Marlton Johnson
Scott Menville

Russman/Survivor 4
Keith Szarabajka

Samuel Stuhlinger
David Boat

Richtofen, Bus Driver, Bus PA,
Survivors
Nolan North

Maxis/Survivors 1 & 2
Fred Tatasciore

Survivor 3
Jack Angel

FEATURING THE MUSIC OF
Trent Reznor
Elbow
Avenged Sevenfold
Skrillex

AND

Composed, Conducted and
Produced by
Jack Wall

Orchestrated by:
Neal Desby & Edward Trybek

Assistant to Jack Wall:
Alex Hemlock

Additional Writing - Zombies
Micah Ian Wright

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

VOICE OVER RECORDING

PCB Productions

Recording Facilities:
PCB Productions - Los
Angeles, CA

Talent Director:
Keith Arem

Dialog Editorial Supervisor:
Matt Lemberger

Dialog Editorial / Location
Sound:
Austin Krier
Matt Lemberger
Paden James
Trevor Greer
Aaron Gallant
David Kehs

Production Coordinator:
Valerie Arem
Casey Boyd
Jonathan Neely

Soundelux Design Music Group

Executive Creative Director
Scott Martin Gershin

Facility Manager
Janet Rankin

Manager, VO and Talent
Services
William "Chip" Beaman

VO Direction
Kris Zimmerman

Voice Over Coordinator
Melissa Grillo

Voice Over Recording
Engineer/VO Editorial
Justin Langley

Senior Asset Coordinator/VO
Editorial
Charles Gondak

VO Recording Engineer/Asset
Coordination/Editorial
Dave Natale

Voice Over Editorial
Bryan Celano
Bob Rankin
Anthony Sorise
Justin Langley
Eliot Connors

Production Assistant
Lindsay Fishman
Tyrone Forte

WEAPON RECORDING

Recordist
John Fasal

Armorers
Gregg Edgar
Ron Licari
Larry Zanoft

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 Brington

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 Composer

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 Alcalá

ACTIVISION

PRODUCTION MANAGEMENT
GROUP

Executive Producer
Ben Brinkman

Producer
Yale Miller

Associate Producers
James Bonti
Jason Harris

Production Coordinators
John Banayan
Shannon Wahl
Chris Baggio

Production Coordinator Intern
Lisa Ohanian

Administrative Assistant Alyssa Delhotal	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		Sr. EU PR Manager Tim Ende-Styra Sr. UK PR Manager Lucy Donald
Marketing Director - Europe Ruben Dehouck	PUBLIC RELATIONS	Head of PR, Germany Christian Blendl
Marketing Director of Digital Product - Europe Mark Cox	PR Director Mike Mantarro	Associate PR Specialist, Germany Silja Meyer
Senior Brand Manager - UK Eric Folliot	PR Manager Kyle Walker	Sr. PR Manager, Spain Monica Garcia
	Senior Publicists Robert Taylor Josh Selinger	

Head of PR, France Diane De Domecy	Alessandro Giongo Alexander Wiberg Anders Nielsen	Commercial Manager, Asia Michael Bache
PR Coordinator, France Kenjy Vanitou	Anderson Cahet Ari Heiskanen Axel Anani	Senior Production Planner Lynne Moss
Manager, Asset Delivery & Reporting Simon Dawes	Christopher Bugny Claudio Porcu Clement Raigneau	Senior Production Planner Joris De Haer
Sr. Marketing Manager – Emerging Markets Stefania Vanerio	Epifania Alarcon Eros Castaldi Esther Reimann	Senior Manager, Supply Chain Analysis Frank Leusink
PR Manager, Emerging Markets Francesca Squellerio	Giovanni Basilico Giovanni Guglielmo Heberto Rios	Senior Creative Services Manager Jackie Sutton
Sr. PR Manager, APAC Natasha Brack	Ivar Rocha Arias Jan Vester Javier Fernandez Cordoba	Creative Services Project Manager Alessandro Cilano
PR Manager, APAC Tegan Knight	Juha Salorinne Leandro Andrade Lidia Rodriguez	Creative Services Project Manager Steve Clark
PRODUCTION SERVICES - EUROPE	Luis Hernández Dalmau Manuela Loritz Marc Masure	Creative Services Project Coordinator Mark Lugli
Senior Director of Production Services - Europe Barry Kehoe	Marcel Preiß Marcos Exequiel Ramirez Michael Schulz	Creative Services Project Coordinator Mike Wand Tetley
Senior Localisation Manager Fiona Ebbs	Neidson Pereira Patrick Friedrich Paula Del Valle	Creative Services Project Coordinator Kevin Jamieson
Localisation Project Manager Conor Harlow	Philip Hill Stefan Jönsson Sylvain Villedary	ACTIVISION STUDIO CENTRAL
Localisation Project Coordinator Paola Palermo	William Haugland Burn Room Technician Todd Lambert	Vice President, Design Carl Schnurr
Localisation QA Manager Mannix Kelly	Kamlesh Thurmadoo IT Network Technician Fergus Lindsay	Executive Producer Mike Ward
Localisation QA Lead Franck Morisseau	Localisation Tools & Support Provided by Stephanie Deming & XLOC, inc	Associate Producer Sasha Rebecca Gross Chris Codding
Localisation QA Floor Leads Thomas Lopez Ildefonso Ranchal	Planning & Procurement Manager Heath Jansson	Production Coordinator Jennifer Velazquez
Localisation QA Testers Akseli Asikainen Aleksejs Radcenko	Creative Services Project Manager Robyn Henderson	

**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 Blazeka
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 Pruy

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
Jerrod 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 Utlej
John Garcia
John Mills
Joshua McCormick

Julio Cesar Cervantes
Justen C. Quirante
Justin Gomez
Justin Lundy
Kathryn Cwynar
Kelvin Young
Kenneth S. Amaya
Kenny Tiara
Kevin Dator
Kory Stennett
Lauren McMullen
Luis Gutierrez
Luke Quattrocchi
Mario Botero
Mark Hamlon
Mark Luzzi
Mark Murphy
Mark Simons
Markus Frolich
Matthew Lemieux
Max Palazzo
Max Sena
Nehemiah C.S. Westmoreland
Patrick Ory
Paul A. Gehringer
Paul E. Parker
Paul Virgin
Quenton Quarles
Robert Chaplan
Robert Maldonado
Ronald Bondal
Sebastian Liczner
Shawn Warren
Stephanie Gonzales
Steven Luevano
Thomas Hermann
Tony Q. Tran
Tristan Camacho
Tyler J. Kinkopf
Wesley Thatcher
Zeena Jointer

QUALITY ASSURANCE,
FUNCTIONALITY QUEBEC
QA Director
Matt McClure

QA Managers
Albert Yao
Guillaume Weber

QA Senior Project Lead
Simon Duquet-Galarneau

QA Project Leads
Marc Plamondon
Samuel Dubois
Martin Beauvais

QA Associate Project Leads
Eric Demers
Marie-Claude Blais

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

QA Testers
Alexandre Giroux
Alexandre Martel-Brunet
Alexandre Massicotte
Andréanne Fiola
Benoit Allaire
Christophe Béliveau
Daniel Demers
Daniel Girard
David Huot
David Létourneau-Brochu
Djamel Caufriez
Dominic Labbé
Dominic Poirier
Éric Pouliot
Éric Tessier
Étienne Bilodeau
Faruk Kastrati
Félix Arcand-Delisle
François Audette
François Routhier
François Toupin
Frédéric 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 Dusseau
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 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 Turkian
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 "Niño 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 Chkalov
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 Worsley
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

KUNDENDIENST

Bitte besuchen Sie unsere Website <http://support.activision.com> um Hilfe und aktuelle Informationen aus unserer umfangreichen Wissensdatenbank zu erhalten.

Ortstarif: 089 21094940 (Deutschland), 720880671 (Österreich), 315280211 (Schweiz)

MDE201207

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafés, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
- (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

- (1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
- (2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

- (3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, verlangen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
- (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.
- (7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

- (1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.
- (2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.
- (3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.
- (4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.
- (5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluss typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

LA.DE.2011.12

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
09-9560957 פקס 09-9711710 טלפון תמיכה
www.isfar.co.il באתר 09-9711710

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.



Diese Symbole auf unseren Elektroprodukten, Batterien oder deren Verpackungen weisen darauf hin, dass das entsprechende Produkt oder die Batterie in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung für Produkt und Batterie sicherzustellen, entsorgen Sie sie bitte gemäß den örtlichen Gesetzen und Verordnungen für die Entsorgung von Elektrogeräten/Batterien. Dadurch tragen Sie zur Erhaltung der natürlichen Ressourcen und zur Förderung des Umweltschutzes bei der Behandlung und Entsorgung von Elektromüll bei.

Dieses Symbol kann mit anderen chemischen Symbolen auf Batterien verwendet werden. Das chemische Symbol für Quecksilber (Hg) oder Blei (Pb) ist zu sehen, wenn die Batterie mehr als 0,0005 % Quecksilber oder mehr als 0,004 % Blei enthält.



© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS und die stilisierte römische Zahl II sind Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Activision gibt keine Garantien bezüglich der Verfügbarkeit des Online-Spiels; der Online-Service kann nach eigenem Ermessen ohne Vorankündigung geändert oder eingestellt werden, beispielsweise aufgrund wirtschaftlicher Gründe durch eine eingeschränkte Spielerzahl, die den Service nutzt.

BLES-01719

"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.

5030917111747