

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-

3

7

12

16

18

Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.

La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

SOMMARIO

PER INIZIARE	2
COMANDI DI GIOCO	2
MENU PRINCIPALE	4
INTERFACCIA DI GIOCO	5
SALUTE.....	5
MENU DI PAUSA/SCHERMO OBIETTIVI.....	6
SCHERMATA OBIETTIVI MULTIGIOCATORE	6
SCHEDA GIOCATORE (SOLO MULTIGIOCATORE).....	6
SUGGERIMENTI PRESTAZIONI.....	6
RICONOSCIMENTI	7
SERVIZIO CLIENTI	23
LICENZA D'USO DEL SOFTWARE.....	24

PER INIZIARE

Inserisci il disco di *Call of Duty: Black Ops II* nell'unità DVD-ROM. Dopo alcuni istanti comparirà il menu dell'AutoPlay. Clicca su Installa per avviare il procedimento di copia dei file, quindi segui le istruzioni su schermo. Se il menu non compare, è possibile che la funzione di AutoPlay sia disattivata. Clicca due volte sull'icona Risorse del computer, presente sul desktop (in alcune versioni di Windows, potresti dover cliccare su Start e, quindi, su Risorse del computer). Clicca due volte sull'unità DVD-ROM in cui è inserito il disco di *Call of Duty: Black Ops II*. Esegui Setup.exe per aprire la schermata di installazione.

Nota: l'installazione richiede la connessione a Internet.

COMANDI

COMANDO PREDEFINITO	AZIONE
W	Avanti
S	Indietro
A	Sinistra
D	Destra
Q	Piegati a sinistra
E	Piegati a destra
Maiusc	Scatto/Trattieni respiro
Pulsante sinistro del mouse	Spara
Pulsante destro del mouse	Mirino
V	Attacco corpo a corpo
5	Accessori/Munizioni speciali
6	Supporto terrestre
1, rotellina del mouse	Cambia arma
G, pulsante centrale del mouse	Lancia granata letale
4	Lancia granata tattica
F	Usa
R	Ricarica
Barra spaziatrice	Alzati/Salta
Ctrl	Sdraiati
Ctrl mentre corri	Lanciati a terra
C	Accovacciati
X	Equipaggiamento

Esc	Obiettivi/Menu di pausa
\	Console
T	Chat di testo
Y	Chat di squadra
Z	Chat vocale
F1	Vota Sì
F2	Vota No
F3	Modalità Visuale spettatore
Tab	Mostra punteggi/obiettivi
F12	Cattura immagine

COMANDI FORZA D'ATTACCO

COMANDO PREDEFINITO	AZIONE
W	[solo visuale tattica] – Movimento tattico Visuale a nord sulla mappa
S	[solo visuale tattica] – Movimento tattico Visuale a sud sulla mappa
A	[solo visuale tattica] – Movimento tattico Visuale a ovest sulla mappa
D	[solo visuale tattica] – Movimento tattico Visuale a est sulla mappa
1	Seleziona il tipo di unità 1
2	Seleziona il tipo di unità 2
3	Seleziona il tipo di unità 3
4/Click sinistro	Clicca per dirigere il tipo di unità verso una posizione/un obiettivo/un bersaglio, tieni premuto per impostare la posizione, l'obiettivo o il bersaglio per tutte le unità
5	Seleziona il tipo di unità 4
Tab	Attiva/Disattiva la visuale tattica

MENU

Scegli tra Campagna, Multigiocatore e Zombi.

CAMPAGNA

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

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

FORZA D'ATTACCO

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

MULTIGIOCATORE

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

ZOMBI (1-8 GIOCATORI)

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

IMPOSTAZIONI

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

INTERFACCIA DI GIOCO

- **Minimappa:** mostra la mappa dell'area e la posizione degli alleati e dei nemici conosciuti.
- **Informazioni partita:** indica il punteggio attuale, l'icona squadra e il tempo di gioco residuo (solo Multigiocatore).
- **Indicatore granata:** l'icona avverte della presenza di una granata nelle vicinanze, la freccia ne indica la posizione.
- **Mirino:** indica la posizione verso cui stai puntando l'arma. Diventa rosso quando punti un nemico e verde quando punti un alleato. Se cammini o corri, il mirino si allarga e può anche scomparire, indicando una perdita di precisione. Se ti fermi, ti accovacci o ti sdrai, la precisione aumenta.*
- **Icona usa:** appare quando sei vicino a un'arma o un oggetto con cui puoi interagire e indica quale pulsante premere per farlo.
- **Inventario serie di punti:** indica i punti necessari per arrivare alla serie di punti successiva e quali serie di punti hai scelto come ottenibili durante la partita. Ogni serie di punti acquisita può essere usata nell'Inventario serie di punti premendo il tasto D su o giù per scorrere, e premendo il tasto D destra per equipaggiare l'oggetto.
- **Indicatore arma:** mostra quale arma stai usando attualmente.
- **Contatore munizioni:** indica i proiettili rimasti per l'arma attualmente equipaggiata e le granate rimanenti.
- **Inventario:** visualizza gli equipaggiamenti e gli accessori per le armi attualmente disponibili.
- **Indicatore danno:** il segnalatore rosso indica che stai subendo danni e la direzione dalla quale provengono gli attacchi.

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

SALUTE

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

MENU DI PAUSA/SCHERMO OBIETTIVI

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

OBIETTIVI MULTIGIOCATORE

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

SCHEDA GIOCATORE (SOLO MULTIGIOCATORE)

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

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

SUGGERIMENTI PRESTAZIONI

PROBLEMI DURANTE IL GIOCO

- Assicurati di soddisfare i requisiti di sistema per questo gioco e di avere installato i driver più recenti della scheda video e della scheda audio. Per le schede video NVIDIA®, visita www.nvidia.com per individuare i driver e scaricarli. Per le schede video ATI™, visita www.ati.amd.com per individuare i driver e scaricarli.
- Se stai usando la versione su disco del gioco, prova a reinstallare DirectX® dal disco. Si trova nella cartella DirectX nella cartella principale del disco. Se hai accesso a Internet, puoi visitare www.microsoft.com per scaricare l'ultima versione di DirectX.

RISOLUZIONE PROBLEMI GENERICI

- Se stai usando la versione su disco del gioco e il menu dell'AutoPlay non compare automaticamente, clicca con il pulsante destro del mouse sull'unità DVD-ROM in Risorse del computer e scegli AutoPlay.
- Se durante il gioco noti dei rallentamenti, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni video o audio dal menu delle opzioni. Riducendo la risoluzione dello schermo puoi migliorare le prestazioni.
- Per ottimizzare le prestazioni durante il gioco, puoi disabilitare altre applicazioni in background (tranne l'EADM, se disponibile) in ambiente Windows.

RICONOSCIMENTI

Story by
David S. Goyer

Directed By
Dave Anthony

Executive Producer
Jason Blundell

Director - Online
Daniel Bunting

Design Director - Online
David Vonderhaar

Studio Creative Director
Corky Lehmkuhl

Chief Technology Officer
Mark Gordon

Technical Director
David King

Art Director
Colin Whitney

Animation Director
Dom Drozdz

Audio Director
Brian Tuey

Story By
Dave Anthony
&
David S. Goyer



Directed By
Dave Anthony

Executive Producer
Jason Blundell

Director Online
Dan Bunting

Project Senior Producer
Pat Dwyer

Project Lead - PC Team
Cesar Stastny

Producers
Charles Conroy
Daniel Donaho
Miles Leslie
Sam Nouriani
Shane Sasaki

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

Production Coordinators
Richard Garcia
Matt Scronce
Kornelia Takacs

Build Engineer
Dan Baker

Associate Build Managers
Daniel Germann
Dustin Rowe

Chief Technology Officer
Mark Gordon

Project Technical Director
David King

Project Lead Engineer
Trevor Walker

Lead Engineers - Online
Alexander Conserva
Martin Donlon

Lead Engineer
James Snider

Lead Engineer - PC Team
Krassimir Touevsky

Lead Engineer - Graphics
Dimitar Lazarov

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

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

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

Associate Engineer
Mark Soriano

Additional Engineering
Bryan Blumenkopf
Naty Hoffman
Josh Menke

Engineering Interns
Jeffrey Colvin
Tarun Sharma

Art Director
Colin Whitney

Technical Art Director
Brian Anderson

Associate Art Directors
Shaun Bell
Ken Harsha

Lead Character Artists
Loudvik Akopyan
Brad Grace

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

Lead Effects Artist
Barry Whitney

Lead Effects Animation Artist
Jess Feidt

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

Effects Artists
Asher Dudley
Mike Gevorkian
Gavin Lerner
David Seabaugh

Associate Effects Artist
Tyler Robinson

Lead Weapon Artist
Murad Ainuddin

Senior Weapon Artists
Will Huang
Max Porter

Weapons Artists
Blaed Hutchinson
Mark Manto

Associate Weapons Artist
Geoffrey Ng
Caleb Turner

Lead Vehicle Artist
Chad Birosh

Senior Vehicle Artists
Tony Kwok
John McGinley
Daniel Mod

Lead Environment Artist
Gilbert Martinez

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

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

Associate Environment Artists
Joaquin Espinoza
Juan Gil

Lead Technical Artist
Stev Kalinowski

Senior Technical Artist
Brendan Holloway

Lead UI Artist
Stewart Roud

UI Artist
Gil Doron

Additional UI Art
Byron Cunningham
Alex Stodolnik

Lead Lighting Artist
Timothy Bud McMahon

Senior Lighting Artists
Angus Bencke
Yonghee Choi
James Ford

Lighting Artists
Christin Hiser
Neil Masiclat

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

Additional Concept Art
Sam Gebhardt
Josh Kao
Eugene Negri

Animation Director
Dom Drozd

Lead Animator
Adam Rosas

Animation Specialist
Yanick Lebel

Animation Project Manager
Guy Silliman

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

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

Associate Animators
David Pumpa
Ernie Urzua
Eji Yared

Additional Animation
Amelie Le-Roche

Animation Interns
Aggie Christakis
Anthony DiCenzo

Design Director - Online
David Vonderhaar

Principal Designer - Online
Colm Nelson

Designer - Online
Anthony Flame

Associate Designer - Online
Mark Yetter

Campaign Design Directors
Dave Anthony
Jason Blundell
Corky Lehmkuhl

Campaign Game Designer
Joe Chiang

Lead Scriptor
Gavin Locke

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

Scripters
Mike Anthony

Matt Bettelman
Brian Joyal
Mike Slone

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

Lead Level Builders
Phil Tasker
Kevin Worrel

Senior Level Builder
Susan Arnold

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

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

Audio Director
Brian Tuey

Lead Audio Designer
Chris Cowell

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

Senior Audio Engineer
Stephen McCaul

Audio Intern
Elliott Ward-Bowen

Additional Production
Support
Nakia Harris

ZOMBIES

Producer
Reza Elghazi

Associate Producer
Aaron Roseman

Lead Engineer
Peter Livingstone

Senior Engineers
Dan Laufer
Evan Olson
Bryan Pearson

Engineers
Ryan Higa
Feng Zhang

Additional Art Direction
Dan Padilla

Senior Artists
Gary Bergeron
Omar Gonzalez

Artist
Jesse Moody

Design Director
Jimmy Zielinski

Senior Game Designer
Donald Sielke

Scripter
Chris Pierro
Associate Scripter
Alex Romo

Level Builders
Brian Glines
Erika Narimatsu

Additional Dialog
Micah Ian Wright

Additional Design
Dallas Middleton

PRE-RENDERED
CINEMATICS

Senior Producer
Anna Donlon

Associate Producers
Adrienne Arrasmith

Jacob Porter

Production Coordinator
André Lawton

Art Director
David Dalzell

Senior Artists
Mayan Escalante
Edward Helmers
Omar McClendon

Artists
Juan Mendiola
Lee Souder
Mayumi Suzuki

Lead Animator
Jamie Egerton

Senior Animator
Steven Rivera

Animators
Ian Adams
Fred Carrico
Megan Goldbeck
Steven Tom
Alexandra Zedalis

Associate Animator
James Fiorella

Cinematics Designer
Michael Barnes

Cinematics Scripter
G. Henry Schmitt

Additional Editing
Joi Tanner

STORY

Story By
Dave Anthony
David S. Goyer

Written By
Dave Anthony
Craig Houston

Additional Dialog
James C. Burns
Kamar de los Reyes

credits_movie_8
scroll_sequence_2

**TREYARCH STUDIO
MANAGEMENT**

Studio Head
Mark Lamia

Vice President
Dave Anthony

Chief Technology Officer
Mark Gordon

Studio Creative Director
Corky Lehmkuhl

Director Of Technology
Cesar Stastny

Director - Brand
Development
Jay Puryear

Director - Communications
John Rafacz

HR Manager
Monica Temperly

Senior Director - Technology
Rose Villaseñor

Senior Manager - Operations
Amy Hurdelbrink

Operation Coordinator
Tristan Curran

Director - IT
Robert Sanchez

Systems Administrator
Nick Westfield

Senior IT Technician
Kris Magpantay

Senior Recruiter
Michelle Gallego

Reception
Joe Puralewski

QUALITY ASSURANCE

QA Senior Manager
Igor Krinitskiy

QA Project Lead
Kimberly Park

QA Senior Testers
Czyznyck Deco
Tristen Sakurada

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

QA Database Specialist
Wayne Williams

QA Training Manager
Brian Carlson

QA Dev Testers
Melvin Allen
Tuan Bui
Eric Chan
Hubert Cheng

QA Testers
Moises Lopez
Paul A. Barfield
Frank J. Martinez III
Andrew L. Baxter
Graham S. McGuire
Earl M. Baylon
Joseph T. McMahon

Anthony Benavides
Josue D. Medina
Jose R. Bernabel
Alexander A. Mejia
Brandt C. Binkley
Yasheera Mendoza
John E. Blakely
Sam Mogharabi
Zachary B. Blough
Maria Morales
Charles Buckley
Nestor Murillo
Felicia Buckley
Eduardo Navarro
Adam Carrillo

Robert J. Newman
Cordera Carter
Dan Young T. Nguyen
Christopher Caswell
Neal E. Nikaido
Kevin R. Chester
Patrick J. O'Malley
Charlton Chu

Marvin Oraguzie
Rodney Clanor
Norman Ovando
Juan Cole
Edwin G. Payen
Michael Coleman II
Angel T. Perez
Kyle Collier
Jason Peyton
Francisco J. Delgado
Vien Vien V. Pham
Cody G. Deming
Benjamin A. Plunk
John Doherty

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

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

CAST

SINGLE PLAYER
CAMPAIGN

FEATURING THE VOICES
OF

Alex Mason
Sam Worthington

Jason Hudson
Michael Keaton

Mike Harper
Michael Rooker

Frank Woods
James Burns

Raul Menendez
Kamar De Los Reyes

David "Section" Mason
Rich McDonald

Admiral Tony Briggs
Tony Todd

Javier Salazar
Celestin Cornielle

Chloe "Karma" Lynch
Erin Cahill

Farid Kizginkaya/Mujahideen
Soldier
Omid Abtahi

Defalco
Julian Sands

Jonas Savimbi
Robert Wisdom

Tian Zhao
Byron Mann

Manuel Noriega
Benito Martinez

Secretary of Defense
Jim Meskimen

Premier Jiang
James Hong

Col. Lev Kravchenko
Andrew Divoff

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

SUPPORTING VOICES

Pilot "Anderson"/Dispatcher
Jennifer Hale

Young David Mason
Hayden Byerly

Jane McKnight/Josefina/
Dispatcher
Eden Riegel

Secretary of the Treasury/
Graveyard Attendant
Kirk Thornton

Mullah Rahmaan
Cas Anvar

Erik Brieghner
Robert Picardo

Jimmy Kimmel
Jimmy Kimmel

CIA Nerd
Desmond Askew

Newscaster Andrew Robbins
Mary Beth McDade

General/Government Agent
Michael Gregory

Mark McKnight
Andy Hawkes

Secret Service Agent Jones
Ken Lally

Strike Force Soldier/Navy
SEAL/Doorman
Brian Bloom

Strike Force Soldier
Al Rodrigo

Strike Force Soldier
Michelle Rodriguez

Strike Force Soldier
Clancy Brown

ADDITIONAL VOICES

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

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

MULTIPLAYER

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

ZOMBIES

Abigail "Misty" Briarton
Stephanie Lemelin

Marlton Johnson
Scott Menville

Russman/Survivor 4
Keith Szarabajka

Samuel Stuhlinger
David Boat

Richtofen, Bus Driver, Bus
PA, Survivors
Nolan North

Maxis/Survivors 1 & 2
Fred Tatasciore

Survivor 3
Jack Angel

FEATURING THE MUSIC OF

Trent Reznor
Elbow
Avenged Sevenfold
Skrillex

AND

Composed, Conducted and
Produced by
Jack Wall

Orchestrated by:
Neal Desby & Edward
Trybek

Assistant to Jack Wall:
Alex Hemlock

Additional Writing - Zombies
Micah Ian Wright

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

VOICE OVER RECORDING

PCB Productions

Recording Facilities:
PCB Productions - Los
Angeles, CA

Talent Director:
Keith Arem

Dialog Editorial Supervisor:
Matt Lemberger

Dialog Editorial / Location
Sound:

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

Production Coordinator:

Valerie Arem
Casey Boyd
Jonathan Neely

Soundelux Design Music
Group

Executive Creative Director

Scott Martin Gershin

Facility Manager
Janet Rankin

Manager, VO and Talent
Services

William "Chip" Beaman

VO Direction

Kris Zimmerman

Voice Over Coordinator
Melissa Grillo

Voice Over Recording
Engineer/VO Editorial
Justin Langley

Senior Asset Coordinator/VO
Editorial
Charles Gondak

VO Recording Engineer/
Asset Coordination/Editorial
Dave Natale

Voice Over Editorial

Bryan Celano
Bob Rankin
Anthony Sorise
Justin Langley
Eliot Connors

Production Assistant

Lindsay Fishman
Tyrone Forte

WEAPON RECORDING

Recordist
John Fasal

Armors
Gregg Edgar
Ron Licari
Larry Zano

ACTIVISION CAPTURE
STUDIO

Capture Studio Director
Matt Karnes

Capture Studio Producer
Evan Button

Motion Capture Supervisor
Michael Jantz

Face Capture Lead
Ben Watson

Sr. Scan Technician
Chris Ellis

Scan Technician
Nick Otto
David Bullat

Assistant Directors
Noel Vega
Liz Tom

Stunt Coordinator
Noel Vega

Motion Capture Performers

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

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

Marker Cleanup
Animation Vertigo

PERFORMANCE MOTION
CAPTURE SERVICES BY

House of Moves

MOTION GRAPHICS
SEQUENCES

SPOV

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

ADDITIONAL
DEVELOPMENT

FXVille

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

Nerve Software
Brandon James
Nick Pappas
Bryan Cavett

Kristian Kane
James Gresko
Aaron Hausmann
Steve Maines

COLOR, VFX & POST
PRODUCTION PROVIDED
BY

Company 3 Games

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

Color Grading & Look Design
Team

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

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

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

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

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

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

ACTIVISION

PRODUCTION
MANAGEMENT GROUP

Executive Producer
Ben Brinkman

Producer
Yale Miller

Associate Producers
James Bonti
Jason Harris

Production Coordinators
John Banayan
Shannon Wahl
Chris Baggio

Production Coordinator
Intern
Lisa Ohanian

Administrative Assistant
Alyssa Delhotal

Vice President, Production
Daniel Suarez

EVP, Production &
Development WW Studios
Dave Stohl

GLOBAL BRAND
MANAGEMENT

Senior Vice President,
Product Management
Rob Kostich

Director, Product
Management
Geoff Carroll

Director, Global Media
Rochelle Webb

Director, Global Experiential Marketing Jonathan Murnane Senior Product Manager Tyler Michaud Mike Schaefer	Brand Manager - Germany Oliver Beck	Sr. UK PR Manager Adam Paris
Associate Product Manager Ryan Scott	Brand Manager - Benelux Esteban Barten	UK PR Manager Henry Clay
Associate Product Marketing Manager Alex Gomez	Brand Manager - Nordics Christian Valeur	UK PR Manager Karen Ward
Senior Vice President, Product Management Rob Kostich Director, Product Management Geoff Carroll	Brand Manager - France Lucie Linant de Bellefonds Senior Manager of Digital Marketing Shane Bellamy	PR Manager, Nordics Daniel Gustafson
Director, Global Media Rochelle Webb	Commercial Manager - Asia Paul Butcher Marketing Director Jeff Wong Senior Brand Manager Nick Exikanas	Sr. PR Manager, Italy Francesca Carotti
Director, Global Experiential Marketing Jonathan Murnane	Latin America Marketing Jesus Rosales	PR Manager, Benelux Rick Sloof
Senior Product Manager Tyler Michaud Mike Schaefer	Latin America Marketing Rossana Torres	Sr. EU PR Manager Tim Ende-Styra Sr. UK PR Manager Lucy Donald
Associate Product Manager Ryan Scott	PUBLIC RELATIONS	Head of PR, Germany Christian Blendl
Associate Product Marketing Manager Alex Gomez	PR Director Mike Mantarro	Associate PR Specialist, Germany Silja Meyer
Vice President and GM Michael Sportouch	PR Manager Kyle Walker	Sr. PR Manager, Spain Monica Garcia
Marketing Director - Europe Daniel Green	Senior Publicists Robert Taylor Josh Selinger	Head of PR, France Diane De Domecy
Marketing Director - Europe Ruben Dehouck	Publicist Monica Pontrelli Bianca Blair	PR Coordinator, France Kenjy Vanitou
Marketing Director of Digital Product - Europe Mark Cox	Senior Global Asset Manager Karen Yi	Manager, Asset Delivery & Reporting Simon Dawes
Senior Brand Manager - UK Eric Folliot	PR Coordinator Ali Miller	Sr. Marketing Manager – Emerging Markets Stefania Vanerio
Senior Brand Manager - Italy Carlo Barone	PR Special Thanks Dan Amrich Step 3 PMK/BNC	PR Manager, Emerging Markets Francesca Squellerio
Senior Brand Manager - Emerging Markets Stefania Vanerio	Director – EU Public Relations Craig O'Boyle	Sr. PR Manager, APAC Natasha Brack
Senior Brand Manager - Spain Marian Holties	Sr. EU PR Manager Sophie Orlando	PR Manager, APAC Tegan Knight
		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 Basilio
Giovanni Guglielmo
Hiberto Rios
Ivar Rocha Arias
Jan Vester
Javier Fernandez Cordoba
Juha Salorinne
Leandro Andrade
Lidia Rodríguez
Luis Hernández Dalmau
Manuela Loritz
Marc Masure
Marcel Preiß
Marcos Exequiel Ramirez
Michael Schulz
Neidson Pereira
Patrick Friedrich
Paula Del Valle
Philip Hill
Stefan Jönsson
Sylvain Villedary
William Haugland

Burn Room Technician
Todd Lambert
Kamlesh Thurmadoo

IT Network Technician
Fergus Lindsay

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

ACTIVISION STUDIO
CENTRAL

Vice President, Design
Carl Schnurr

Executive Producer
Mike Ward

Associate Producer
Sasha Rebecca Gross
Chris Codding

Production Coordinator
Jennifer Velazquez

STUDIO CENTRAL -
ENGINEERING

VP, Technology
Pat Griffith

Director of Technology,
Online
Bill Petro

Online Technical Director
Steve Wang

Online Technical Intern
Tarun Sharma

Lead Software Engineer
Gaurav Shellikeri

Principal Technical Director
Wade Brainerd

Technical Director
Michael Vance
Paul Edelstein
Etienne Danvoye

Release Engineer
Ryan Ford
Kimberly Carrasco

Technical Artist
Michael Eheler

CENTRAL TECHNOLOGY

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

Mirosław Baran
Gustavo Baratto
Patrick Barrington
Rick Barzilli
Annie Bennett
Rashid Bhamjee
Ryan Blazecka
David "RESPAWN" Brennan
Morgan Brickley
Don Browne
Jaime Buelta
Luke Burden
Graham Campbell
Lee Cash
Stephanie Cates
Riley Chang
Martin Clarke
Nicola Colleran
Michael Collins
Owen Corrigan
Colin Cox
Alex Couture-Beil
Lok Crystal Koo
Marian Cullen
Tim Czerniak
Stephanie Dean
Colin Deasy
Richard Delaney
Sinead Devereaux
Brendan Dillon
Tyler Dixon
Malcolm Dowse
Stephane Dudzinski
Dmytro Dyachuk
Matthew Edwards
Michael Edwards
David Falloon
Brendan Fields
Christian 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	Central User-Testing, Manager	Character Artist Nick Lombardo
Tendayi Mawushe	Alexandre Debrousse	
Michele Mazzucco		Tools Programmer Yanbing Chen
Rob McAdoo	Central User-Testing, Supervisor	Concept Artists Lim Hur
Emma McBreen	Phil Keck	
Ciarán McCann	Central User-Testing, Lead	CONSUMER MARKETING
Catherine McCarthy	Gareth Griffiths	
Mark McGree	Central User-Testing Moderator	SVP, Consumer Marketing Call of Duty Todd Harvey
Craig McInnes	Vincent Edwards	
Liam MacInnes	David A. Flores	
Duncan McNab	Henry Wang	Senior Director, Consumer Marketing Call of Duty Susan Hallock
Francisco Garcia Miranda	Jeremy Le	
Christopher Mueller	Mandy Wong	
Faham Negini		
Nic Nero	TALENT & AUDIO MANAGEMENT GROUP	Consumer Marketing Managers, Call of Duty Mike Pelletier Karen Starr
Jonathan Neufeld	Talent Acquisitions Manager	Associate Consumer Marketing Managers, Call of Duty David Cushman Andrew Drake
Y Nguyen	Marchele Hardin	
Erik Niklas	Talent Associate	
Hugh Nowlan	Noah Sarid	
Sean O'Donnell	Talent Coordinator	Consumer Marketing Coordinator Lynn Ballew
Sean O'Sullivan	Marie Bagnell	
Adrian Oliver	Senior Audio Manager	Consumer Marketing Specialist Maile Robertson
Tim Patterson	Adam Boyd	
Craig Penner	Senior Audio Designer	
Andrey Polakov	Trevor Bresaw	
Joseph Power	Associate Technical Audio Designer	DIGITAL MARKETING
Ruaidhri Power	Victor Durling	VP, Digital Marketing Jonathan Anastas
Henry Precheur		
Dara Price	MUSIC DEPARTMENT	Sr. Director, Digital Marketing Jeff Goodwin
Gary Quan	Vice President, Music Affairs	
Gary Rafter	Tim Riley	Sr. Mgr, Digital Marketing Danielle Wolfson
Yunduz Rakhmangulov	Director, Music Affairs	
Lisa Reilly	Brandon Young	Manager, Digital Marketing Michelle Fonseca
Stefan Reimer	Music & Licensing Coordinator	Web Content Specialist, Digital Marketing Christy Buena
Wendy Robillard	Katie Sippel	
Nic Roland	STUDIO CENTRAL - ART AND ANIMATION	
Davide Romani	Technical Director	CONSUMER INSIGHTS
David Ruane	Javier von der Pahlen	
Vladimir Ryzhov	Art Director, Technical	VP, Consumer Insights Lisa Welch
Matthew Sawasy	Berndardo Antoniazzi	
Parvinder Singh Grewal		
Amy Smith		
Evan Smith		
Fei Song		
Kale Stedman		
Tao Su		
Adam Talsma		
Craig Thompson		
Stefan Tjarks		
Michael Tom Wing		
Vladislav Titov		
Max Vizard		
Jason "Hagao" Wei		
Christie Wilson		
Joyce Wu		
Steven Young		
CENTRAL USER-TESTING		
Central User-Testing, Senior Manager		
Ray Kowalewski		

Sr Manager, Consumer
Insights
Mike Swiontkowski

1st Party Hardware / Asset
Manager
Todd Mueller

Creative Services Project
Coordinator
Mark Lugli

BUSINESS & LEGAL AFFAIRS

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

Studio Operations Assistant
Jennifer Hendrickson

Studio Operations Assistant
George Horn

Senior Vice President,
Global Supply Chain
Bob Wharton

Director, Supply Chain
Operations
Jennifer Sullivan

Manager, Supply Chain
Operations
Derek Brown

Project Manager, Supply
Chain Operations
Jon Lomibao
Melissa Wessely

Planning & Procurement
Manager
Heath Jansson

Creative Services Project
Manager
Robyn Henderson

Commercial Manager, Asia
Michael Bache

Senior Production Planner
Lynne Moss

Senior Production Planner
Joris De Haer

Senior Manager, Supply
Chain Analysis
Frank Leusink

Senior Creative Services
Manager
Jackie Sutton

Creative Services Project
Manager
Alessandro Cilano

Creative Services Project
Manager
Steve Clark

Creative Services Project
Coordinator
Mike Wand-Tetley

Creative Services Project
Coordinator
Kevin Jamieson

BUSINESS DEVELOPMENT

Vice President, Global Digital
and Mobile Sales
Rob Schonfeld

Director, Digital Distribution
Jon Estanislao

Manager, Digital Distribution
Suggie Oh

ART SERVICES

Art Services Manager
Todd Pruyun

Art Services Associate,
Video Specialist
Ben Szeto

Art Services Associate,
Screenshots & Design
Mike Hunau

Art Services Lead
Angel Garcia

Art Services Coordinators
Rob LeBeau
Daniel Perez
Matt Wahlquist

Art Services Video Lab
Technician
Brandon Schebler
Joi Tanner

SPECIAL THANKS

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

OPERATIONS & STUDIO PLANNING

Vice President, Operations &
Planning World Wide Studios
Marcus Sanford

Senior Director, Production
Operations
Stuart Roch

Director, Production Ops &
WW Partner Relations
Samuel Peterson

Director, Studio Finance
Sang Kim

Director, Studio Planning
Evan Sroka

Senior Manager, Studio
Planning
Carl Hughes

Finance Manager, Studio
Planning
Jason Jordan

Senior Manager, Studio
Finance
Clinton Allen

Financial Analyst, Studio
Planning
Jerry Wu

Greenlight Coordinator
Jennifer Hare & Evalina Shin

Studio Operations
Supervisor
Sheilah Brooks

Ruben Dehouck
Marcus Iremonger
Vince Fennel
James Lodato
Jason Ades
Graham Hagmaier
Andrew Hoffacker
Brian Abrams
Chris Chowdhury
Meghan Morgan
Eve Chang
Emory Irpan

Joel Taubel
Mike Mejia
Neven Dravinski
Chetan Desai
Scott Blair
Brent McDonald
Byron Beede
Noah Kircher-Allen
Jamie Parent
Ryan Feltrin
The Ant Farm
Rob Troy
Scott Carson
Ryan Vickers
Davis Jung
Rick Grubel
Jason Norrid
Federico Jimenez
Marquis Cannon
Team Todd
Suzanne Todd
Juliana Hayes
Jerrold Green

Bill Beasley from American
Defense Enterprises
Jared Chandler from Combat
Films/Sacred Sword Inc.
Larry Zanoff from
Independent Studio Services
Off Base Productions
Ricardo Romero
Jason Posada
Rodrigo Mora
Victor Lopez
Isaac Lee Weichert and the
Weichert Family
Jared Chandler from Combat
Films/Sacred Sword Inc.
Andre Sepulveda
Glenn Oliver
Sylvain Doreau
Stephen Sanders
Jeff Parker

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

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

QUALITY ASSURANCE
Senior Director, Quality
Assurance
Christopher D. Wilson

QUALITY ASSURANCE,
FUNCTIONALITY EL
SEGUNDO
QA Manager
Glenn Vistante

QA Senior Project Leads
Jeff Roper
James Lara

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

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

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

Tyler J. Kinkopf
Wesley Thatcher
Zeena Jointer

QUALITY ASSURANCE, FUNCTIONALITY QUEBEC

QA Director
Matt McClure

QA Managers
Albert Yao
Guillaume Weber

QA Senior Project Lead
Simon Duquet-Galarneau

QA Project Leads
Marc Plamondon
Samuel Dubois
Martin Beauvais

QA Associate Project Leads
Eric Demers
Marie-Claude Blais

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

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

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

QA Lead Database
Administrator
Jean-François Le Houillier

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

QA IT Lead
Etienne Dubé

QA IT Technicians
Nicolas M. Careau
Stéphane Elie
Hugo Roy

Admin Technician
Josée Laboissonnière

HR Manager
Antoine Lépine

TECHNICAL REQUIREMENTS GROUP

TRG Manager
John Rosser

TRG Submissions Leads
Dustin Carter

TRG Submissions Adjutants
Richard Tom

TRG Senior Platform Leads
Sasan "Sauce" Helmi
Teak Holley

TRG Platform Leads
Brian Bensi

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

CERTIFICATION GROUP
QA
Certification Group Project
Lead
Matt Ryan

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

QA Network Lab Project
Leads
Leonard Rodriguez

QA Network Lab Senior
Tester
Bryan Chice

QA COMPATIBILITY LAB
QA-CL Lab Project Lead
Eric Stanzione

QA-CL Lab Testers
Carlos Monroy

QA AUDIO VISUAL LAB

QA AV Lab Senior Tester
Cliff Hooper

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

QA Applications
Programmers
Brad Saavedra
Ari Epstein

QA Tester
Paul Taniguchi

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

QA-MIS
QA-MIS Senior Technician
Teddy Hwang

QA-MIS Technicians
Gary Washington
Elliott Ehlig
Danny Feng

QA MASTERING LAB
QA Mastering Lab
Technicians
Kai Hsu

CUSTOMER CARE
Senior Director, Customer
Care
Tim Rondeau

Senior Manager, Service
Design and Supportability
Paul Boustany

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

Senior Manager, Service
Delivery International
Christiane Brand

Senior Manager, Player
Engagement
Khalid Asher

Manager, Global Training
and Quality
Rozanne Gallegos

Trainer, Global Player
Support
Pedro Pulido

Customer Experience
Program Managers
Samantha Wood
Chuck McNamee
Kevin Crawford

Supportability Analyst
Kirk McNesby

Supervisor, Player Advocacy
Russell Johnson

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

Supervisor, Social and
Community
Miguel Vega

Social and Community Team
Salvador Magana
Maximiliano Murillo
Tang Roger

Vendor Relationship
Administrators
Jeff Walsh
Sjoerd van den Berg

Administrator, Warranty &
Logistics
Mike Dangerfield

Administrator, Systems
Sam Akiki

Project Manager
Philip Chung

Content Coordinator
T'Challa Jackson

Associate Supportability
Engineer
Jonathan Albaugh

Associate Systems Analyst
Quang Tran

QA SPECIAL THANKS

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

ORCHESTRA AND
MUSICAL SCORE

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

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

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

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

*Orchestral arrangement by:
Timothy Williams & Jonathan
deRoche

*Conducted by: Jack Wall

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

Select Tracks Mastered by:
John Rodd

Vocal Soloists:

Pakistan vocals: Azam Ali

Yemen vocals: Barak
Marshall

'Niño Precioso' vocal: Kamar
de los Reyes

'Niño Precioso' child vocal:
Gracie Wall

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

Haitian vocals: Joel Virgel

Vocal Contractor: Nancy
Clayton

Instrumental Soloists:

Pakistan bowed Guitar/viol:
Loga Ramin Torkian

Percussion: Jamie

Papish, MB Gordy, Henrik
Jakobsson, Daniel de los
Reyes

Duduk, Dizi (bamboo flutes),
Zourna: Chris Bleth

Lap Steel guitar: Jay Leach

Cello: John Galt

Electric Cello: Tina Guo

Flamenco Guitar on "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 Chakalov

Paul Willey

Jonathan Evans-Jones

Dorina Markoff

Pauline Lowbury

Natalia Bonner

David Ogden

Debbie Preece

Harriet Davies

Gillian Findlay

Laura Melhuish

Dave Williams

Simon Baggs

Jonathan Strange

Debbie Widdup

Sonia Slany

Manon Derome

Katherine Mayes

Emlyn Singleton (10th) /

Debbie Widdup (11th)

Violas

1st - Peter Lale

Katie Wilkinson

Clare Finimore

Rachel Bolt

Andy Parker

Paul Cassidy

George Robertson

Chris Pitsillides

Reiad Chibah

Don McVay

Jon Thorne

Morgan Goff

Gustav Clarkson

Steve Wright

Rusen Gunes

Celli

1st - Anthony Pleeth

Martin Loveday

Caroline Dale

John Heley

Frank Schaefer

Chris Worsey

Paul Kegg

Sophie Harris

Tony Woollard

James Potter

Tony Lewis (10th) / Jonathan

Tunnell (11th)

Basses

1st - Chris Laurence

Stacey Watton

Steve Mair

Richard Pryce

Steve McManus

Steve Williams

Roger Linley

Steve Rossell

Flute/Piccolo

Karen Jones (ex 11th 2-5 =

Eliza Marshall)

Flute

Helen Keen

Eliza Marshall (14th) / Helen

Keen (15th)

Oboe

David Theodore (10th) /

Daniel Bates (11th)

Oboe/Cor Anglais

Jane Marshall

Clarinet

Nicholas Bucknall

Clarinet/Bass Clarinet

Dave Fuest

Bassoon

Richard Skinner

Bassoon/Contra Bassoon

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

SUPPORTO TECNICO

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

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

LICENZA D'USO DEL SOFTWARE

IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: L'UTILIZZO DI QUESTO VIDEOGIOCO (IL "PROGRAMMA") È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. IL "PROGRAMMA" INCLUDE TUTTO IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO LA CONFEZIONE, ESEGUENDO L'INSTALLAZIONE, SCARICANDO IL PROGRAMMA (SE QUESTO VIENE SCARICATO DA UN QUALSIASI RIVENDITORE ONLINE AUTORIZZATO DA ACTIVISION) E/O USANDO IL PROGRAMMA E OGNI SOFTWARE ACCLUO, ACCETTATE IMPLICITAMENTE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. E LE SUE AFFILIATE ("ACTIVISION").

LICENZA D'USO LIMITATA. Secondo le condizioni descritte di seguito, Activision vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile, di installare e utilizzare una copia del Programma soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di Activision e, se applicabile, degli appropriati concessionari di licenza Activision. Programma vi è concesso in licenza d'uso, non vi viene venduto per uso personale. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà sul Programma e non può essere utilizzata per cedere a qualsiasi diritto sullo stesso. Questa licenza si applica anche a qualsiasi aggiornamento o patch distribuito per il Programma.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

È vietato:

- L'utilizzo del Programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. Activision può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare il Programma a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni relative.
- L'uso del Programma, o il permesso di usarlo, su più di un computer, su terminali o workstation, contemporaneamente.
- L'esecuzione di copie del Programma o di sue parti, come pure del materiale che l'accompagna.
- La copia del Programma su un disco rigido o altro dispositivo di memorizzazione tranne per quanto specificatamente permesso di seguito; il Programma deve essere eseguito dal CD-ROM o DVD-ROM fornito (eccezione a questa regola è la copia da parte del Programma stesso di una sua parte sul disco rigido in modo da migliorarne il funzionamento), tranne nel caso in cui il Programma non venga scaricato da un rivenditore online autorizzato da Activision.
- L'uso del Programma, o il permesso di usarlo, su network, connessione multi-utente o con accesso remoto, incluso qualsiasi utilizzo on-line, tranne per quanto diversamente specificato dal Programma.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione di questo Programma, o di sue copie, in assenza di un previo consenso scritto di Activision.
- Decodificare il Programma o il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare il Programma, in tutto o in parte.
- Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel Programma o in quanto allegato.
- Esportare o ri-esportare il Programma o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento emesso dal governo degli Stati Uniti.

PERMESSI DI INSTALLAZIONE: se viene scaricato il Programma da un rivenditore online autorizzato da Activision, potete installare il Programma sul disco rigido del vostro sistema.

PROPRIETÀ: tutti i titoli, diritti di proprietà e diritti di proprietà intellettuale inclusi in e relativi al Programma (inclusi, ma non limitati a, aggiornamenti o patch) e a qualunque copia acclusa (inclusi, ma non limitati a, qualsiasi titolo, codice informatico, tema musicale, oggettistica, personaggi, nomi dei personaggi, trame, dialoghi, frasi ricorrenti, luoghi, concetti, elementi grafici, animazioni, effetti audio, composizioni musicali, effetti audio e video, metodi di controllo e funzionamento, diritti morali e qualsiasi altro documento o "applet" presente nel Programma) sono di proprietà di Activision, delle sue affiliate o dei suoi concessionari di licenza. Il Programma è protetto dalle leggi sui diritti d'autore degli Stati Uniti, dai trattati e dalle convenzioni internazionali sui diritti d'autore e da altre leggi. Il Programma contiene materiale autorizzato e i concessionari di licenza di Activision possono tutelare i loro diritti in caso di violazione di questo accordo.

UTILITÀ DEL PROGRAMMA. Il Programma contiene un certo numero di procedure, strumenti, attività e altre risorse di progettazione, programmazione ed elaborazione ("Utilità del Programma") da usare unitamente al Programma per creare nuovi livello di gioco personalizzati e altro materiale correlato al gioco per uso personale in connessione con il Programma ("Nuovi materiali di gioco"). L'uso delle utilità del Programma è soggetto alle seguenti restrizioni di licenza:

- Voi accettate che, come condizione imprescindibile per l'uso, non utilizzerete né consentirete a terzi di utilizzare le utilità del Programma e i nuovi materiali di gioco da voi creati per scopi commerciali, inclusi ma non limitati, la vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di trasferimento di proprietà di tali nuovi materiali di gioco, sia su base indipendente sia insieme a nuovi materiali di gioco creati da altri, attraverso uno o tutti i canali di distribuzione, inclusi, senza limitazione, la vendita al dettaglio e la distribuzione elettronica in linea. Voi accettate di non istigare, avviare o incoraggiare proposte od offerte da parte di privati o enti per creare nuovi materiali di gioco da distribuire a scopi commerciali. Voi accettate di informare tempestivamente Activision descrivendo per iscritto eventuali proposte od offerte di tale natura da voi ricevute.
- Se decidete di rendere disponibile l'uso di nuovi materiali di gioco da voi creati ad altri giocatori, voi accettate di farlo solamente a titolo gratuito.
- I nuovi materiali di gioco non devono contenere modifiche ai file COM, EXE o DLL o ad altri file eseguibili del Programma.
- I nuovi materiali di gioco possono essere creati solo per un uso esclusivo in combinazione con la versione al dettaglio del Programma. I nuovi materiali di gioco non possono essere creati per un uso come prodotto indipendente.
- I nuovi materiali di gioco non devono presentare contenuti illegali, osceni o diffamatori o che infrangano i diritti di privacy e di pubblicità di terzi o (senza appropriate licenze irrevocabili concesse specificamente per tale scopo) marchi registrati, lavori protetti da copyright o altre proprietà di terzi.
- Tutti i nuovi materiali di gioco devono presentare una chiara identificazione almeno in ogni descrizione on-line e di conveniente durata sulla schermata iniziale: (a) il nome e l'indirizzo email del/i creatore/i dei nuovi materiali di gioco e (b) la dicitura: "QUESTO MATERIALE NON È STATO CREATO NÉ È SUPPORTATO DA ACTIVISION".
- Tutti i nuovi materiali di gioco di tua creazione saranno proprietà esclusiva di Activision e/o suoi licenziatari in quanto opere derivate (nell'accezione del termine descritto dalla legge statunitense sul copyright) dal Programma. Activision e i suoi licenziatari si riservano il diritto di utilizzare qualunque nuovo materiale di gioco da te reso pubblicamente disponibile per qualunque scopo, compresi ma non solo la pubblicazione e la promozione del Programma.

GARANZIA LIMITATA ACTIVISION DI 90 GIORNI: Tranne che per aggiornamenti, patch, contenuti scaricabili e questo Programma se viene scaricato da un rivenditore online autorizzato da Activision, viene garantito da Activision all'acquirente l'assenza di difetti di materiale e di fabbricazione del supporto di registrazione del Programma per i primi 90 giorni dalla data dell'acquisto. Qualora il supporto di registrazione risulti difettoso entro 90 giorni dalla data di acquisto, Activision si impegna a sostituire il prodotto gratuitamente, costi di spedizione esclusi, qualsiasi supporto spedito in fabbrica entro questo periodo accompagnato da una prova della data di acquisto, a condizione che il programma sia ancora prodotto da Activision. Nel caso in cui il programma non sia più disponibile, Activision si riserva il diritto di sostituirlo con un prodotto simile di valore uguale o superiore. Questa garanzia si applica solo al supporto di registrazione del software originariamente fornito da Activision ed esclude le condizioni normali d'uso. Questa garanzia non è valida e risulterà nulla se il difetto è derivante da uso non idoneo o erroneo o da negligenza. Qualsiasi garanzia implicita applicabile a questo prodotto è anch'essa limitata al periodo di 90 giorni. **CON L'ECCERZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, SIA SCRITTE CHE VERBALI, IMPLICITE O ESPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI O DI NON-VIOLAZIONE. NESSUNA ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RISARCIMENTO DI ALCUN TIPO POTRÀ VINCOLARE OD OBBLIGARE ACTIVISION. IN NESSUNA CIRCOSTANZA ACTIVISION PUÒ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENTI RISULTANTI DA POSSESSO, UTILIZZO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO, COMPRESI I DANNI ALLA PROPRIETÀ E, NELL'AMBITO CONSENTITO DALLA LEGGE, I DANNI FISICI ALLA PERSONA, ANCHE SE ACTIVISION FOSSE STATA MESSA AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ALCUNE NAZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI SULLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA E/O L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI CONSEGUENZIALI O INCIDENTALI, PERTANTO LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI SOPRA RIPORTATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI AL VOSTRO CASO. QUESTA GARANZIA VI ATTRIBUISCE DEGLI SPECIFICI DIRITTI, MA VOI POTRESTE AVERNE ALTRI, CHE VARIANO DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.**

Tranne nel caso di patch, aggiornamenti, contenuti scaricabili e questo Programma se viene scaricato da un rivenditore online autorizzato da Activision, consultate la sezione relativa al vostro paese di residenza per la procedura da seguire per la restituzione di supporti difettosi. Se avete scaricato il Programma da un rivenditore online autorizzato da Activision, consultate direttamente il rivenditore per informazioni e procedure.

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

LIMITAZIONI AI DANNI: IN NESSUN CASO ACTIVISION SARÀ RESPONSABILE PER DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI, DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'USO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL PROGRAMMA, INCLUSI I DANNI ALLA PROPRIETÀ, LA PERDITA DI FIDUCIA, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NELL'AMBITO CONSENTITO DALLA LEGGE, I DANNI FISICI ALLA PERSONA. ANCHE SE ACTIVISION FOSSE STATA MESSA AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DI ACTIVISION NON SUPERERÀ L'IMPORTO DEL PREZZO PAGATO PER LA LICENZA D'USO DI QUESTO PROGRAMMA. ALCUNE NAZIONI/PAESI NON CONSENTONO LIMITAZIONI SULLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA E/O L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI CONSEGUENZIALI O INCIDENTALI, PERTANTO LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI SOPRA RIPORTATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI AL VOSTRO CASO. QUESTA GARANZIA VI ATTRIBUISCE DEGLI SPECIFICI DIRITTI, MA VOI POTRESTE AVERNE ALTRI, CHE VARIANO DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

TERMINI: senza pregiudizio per qualunque altro diritto di Activision, questo accordo terminerà automaticamente se non vi conformerete ai presenti termini e condizioni. In tal caso dovrete distruggere tutte le copie del presente Programma e tutte le parti che lo compongono.

LIMITAZIONI AI DIRITTI SECONDO IL GOVERNO DEGLI STATI UNITI: il Programma e la documentazione sono stati sviluppati interamente a proprie spese e vengono forniti come "Software commerciale" o "Software limitato". L'uso, la riproduzione o la divulgazione da parte del governo degli Stati Uniti o di un subappaltatore del governo degli Stati Uniti sono soggetti alle limitazioni riportate nel sottoparagrafo (c)(1)(ii) relativo alle clausole dei diritti sui dati tecnici e sul software in DFARS 252.227-7013 o come riportato nel sottoparagrafo (c)(1) e (2) relativo alle clausole delle limitazioni ai diritti sul software commerciale al FAR 52.227-19, secondo le regole applicabili. L'appaltatore/costruttore è Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

INGIUNZIONE: dal momento che Activision ricaverebbe un danno irreparabile se i termini del presente accordo non venissero specificatamente rafforzati, vi dichiarate d'accordo sul fatto che Activision sarà autorizzata, senza alcuna restrizione, né altra assicurazione o prova di danno ricevuto, a ricorrere a rimedi equi e appropriati nei confronti delle infrazioni a questo accordo, oltre agli altri rimedi cui per legge Activision avrebbe comunque potuto fare ricorso.

INDENNITÀ: voi vi impegnate a indennizzare, difendere e mantenere lontani da ogni danno, perdita e spese, derivanti direttamente o indirettamente dalle vostre azioni e omissioni nell'uso del prodotto secondo i termini di questa licenza, Activision, i suoi soci, concessionari di licenza, affiliati, contraenti, dirigenti, direttori, impiegati e agenti.

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

LAPC.IT.2011.11

WebM

Copyright © 2010, Google Inc. Tutti i diritti riservati.

Sono permessi la redistribuzione e l'utilizzo, in formato sorgente e in forma binaria, con o senza modifiche, a patto che vengano rispettate le seguenti condizioni:
La redistribuzione del codice sorgente deve mantenere la precedente nota di copyright, questo elenco di condizioni e la seguente limitazione di responsabilità.

La redistribuzione in forma binaria deve mantenere la precedente nota di copyright, questo elenco di condizioni e la seguente limitazione di responsabilità, nella documentazione e/o in altri materiali forniti con la distribuzione.

Né il nome di Google né il nome dei suoi collaboratori possono essere usati per promuovere o pubblicizzare prodotti derivati da questo software, in assenza di permesso scritto.

QUESTO SOFTWARE VIENE FORNITO DAI DETENTORI DEL COPYRIGHT E DAI COLLABORATORI "COSÌ COM'È", SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O TACITA, COMPRESA SENZA ALCUNA LIMITAZIONE LE GARANZIE TACITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ E DI ADEGUATEZZA A UN QUALSIASI FINE. IN NESSUN CASO IL DETENTORE DEL COPYRIGHT E I COLLABORATORI POTRANNO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO DIRETTO, INDIRETTO, INCIDENTALE, SPECIALE, ESEMPLARE O CONSEGUENZIALE (INCLUSI, SENZA ALCUNA LIMITAZIONE, I DANNI PER IL REPERIMENTO DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI, LA PERDITA DI UTILIZZO, DI DATI O DI PROFITTI, L'INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ), CAUSATI IN QUALUNQUE MODO E IN PRESENZA DI QUALSIASI PRESUNZIONE DI RESPONSABILITÀ, SIA ESSA CONTRATTUALE, STRINGENTE OPPURE DOVUTA A TORTO (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO CASO), DERIVANTI IN QUALUNQUE MODO DALL'UTILIZZO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE QUALORA FOSSE STATI AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DEL VERIFICARSI DI TALI DANNI.



Utilizza Bink Video. Copyright © 1997-2010 di RAD Game Tools, Inc.

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