

ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA

- Niniejsza płyta zawiera oprogramowanie dla komputerowego systemu rozrywkowego PlayStation®3. Nie należy używać tej płyty w żadnym innym systemie, ponieważ może ona ulec zniszczeniu.
- Niniejsza płyta jest zgodna wyłącznie ze specyfikacjami PlayStation®3 dla rynku PAL. Nie można jej użyć z innymi wersjami specyfikacji PlayStation®3.
- Aby zagwarantować właściwe wykorzystanie płyty, zapoznaj się dokładnie z instrukcją obsługi konsoli PlayStation®3.
- Wkładając płytę do konsoli PlayStation®3 umieszczaj ją zawsze stroną otwierania skierowaną do dołu.
- Korzystając z płyty, staraj się nie dotykać jej powierzchni. Trzymaj ją za krawędź.
- Staraj się nie zabrudzić ani porysować płyty. Jeżeli powierzchnia płyty będzie zabrudzona, przetrzyj ją delikatnie miękką, suchą szmatką.
- Nie zostawiaj płyty w miejscach narażonych na działanie źródeł ciepła, bezpośredniego światła słonecznego lub nadmiernej wilgoci.
- Nie używaj płyt o nieregularnych kształtach, popękanych lub powyginanych, ani płyt, które próbowano naprawiać za pomocą środków klejących, ponieważ może to spowodować wadliwe działanie urządzenia.

OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE ZDROWIA

Graj zawsze w dobrze oświetlonym pomieszczeniu. Rób sobie regularne, piętnastominutowe przerwy co godzinę. Przerwij grę, jeżeli odczuwasz zawroty głowy, nudności, zmęczenie lub jeżeli rozboleła Cię głowa. Niektórzy ludzie są wrażliwi na błyskające lub migoczące światła albo pojawiające się na ekranie geometryczne kształty i wzory; mogą cierpieć na niezdiagnozowaną epilepsję albo doświadczać ataków epileptycznych podczas oglądania telewizji lub grania w gry wideo. Jeżeli cierpisz na epilepsję, skonsultuj się z lekarzem, zanim zaczniesz grać w gry wideo. Bezwzględnie udaj się do lekarza, jeżeli w czasie gry zaobserwujesz u siebie następujące objawy: kłopoty ze wzrokiem, drgawki mięśni, inne mimowolne ruchy, utrata świadomości, zawroty czy konwulsje.

OSTRZEŻENIE O GRANIU W 3D

Niektórzy ludzie mogą odczuwać dyskomfort (zmęczenie oczu, nadwyrężenie wzroku lub nudności) podczas oglądania filmów 3D lub grania w gry 3D na telewizorach 3D. Jeśli to spotka Ciebie powinieneś natychmiast przerwać to co robisz aż do ustąpienia objawów.

Generalnie zalecamy nie korzystanie z systemu PlayStation®3 zbyt długo, i robienie 15 minutowych przerw podczas każdej godziny grania. Przy filmach 3D i grach 3D częstotliwość i długość przerw może różnić się w zależności od osoby - twoje przerwy powinny trwać tak długo jak doświadczasz objawów. Jeśli objawy utrzymują się długo, skontaktuj się z lekarzem.

Wzrok małych dzieci (zwłaszcza tych poniżej 6 roku życia) ciągle się rozwija. Zalecamy skonsultowanie się z lekarzem dziecka lub optykiem zanim pozwolisz dziecku oglądać filmy 3D lub grać w gry 3D. Dorosli powinni nadzorować swoje dzieci aby przestrzegały powyższych zaleceń.

PIRACTWO

Niedozwolona reprodukcja jakiegokolwiek części tego produktu związanej z grą oraz niedozwolone użycie zastrzeżonych znaków towarowych mogą stanowić przestępstwo karne. PIRACTWO szkodzi klientom, a także przestrzegającym prawa twórcom, wydawcom i sprzedawcom detalicznym. Jeżeli podejrzewasz, że niniejszy produkt jest nielegalną kopią, lub posiadasz inne informacje o produktach pirackich, skontaktuj się z lokalnym działem obsługi klienta, pod numerem umieszczonym na tylnej okładce niniejszej instrukcji.

AKTUALIZACJE OPROGRAMOWANIA SYSTEMOWEGO

Szczegółowe informacje o tym, jak dokonać aktualizacji oprogramowania systemowego w systemie PlayStation®3 można znaleźć na stronie internetowej eu.playstation.com lub w skróconej instrukcji obsługi konsoli PS3™.



Numery działu obsługi klienta znajdują się na tylnej okładce niniejszej instrukcji.

OGÓLNOEUROPEJSKI SYSTEM KLASYFIKACJI GIER PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

System oceny ograniczeń wiekowych PEGI ułatwia ochronę osób nieletnich przed grami nieodpowiednimi dla ich wieku. UWAGA: Nie jest to oznaczenie określające poziom trudności gry. Więcej informacji można znaleźć na stronie www.pegi.info.

System PEGI, składający się z trzech części, pozwala rodzicom i innym osobom kupującym gry dla dzieci dokonać odpowiedzialnego wyboru w zależności od wieku gracza. Pierwsza część to ocena wiekowa:



Druga część oceny może składać się z co najmniej jednego elementu opisowego informującego o zawartości gry. W zależności od gry, takich elementów opisowych może być kilka. Ocena wiekowa gry jest odzwierciedleniem intensywności jej treści. Elementy opisowe to:



Trzecia część to etykieta informująca, czy w grę można grać w trybie online. Może ona zostać użyta jedynie przez dostawców gier w trybie online, którzy zadeklarowali, że będą przestrzegać standardów obejmujących między innymi ochronę nieletnich w trakcie gry w takim trybie:-



Więcej informacji można znaleźć na stronie www.pegionline.eu

KONTROLA RODZICIELSKA

W niniejszym produkcie, ze względu na jego zawartość, zastosowano poziom kontroli rodzicielskiej (Parental Control Level). Poziom kontroli rodzicielskiej można ustawić na konsoli PlayStation®3, co pozwoli na ograniczenie odwzajemnienia produktu na poziomie wyższym niż ustawiony domyślnie na konsoli PS3™. Więcej informacji można znaleźć w instrukcji obsługi konsoli PS3™.

Niniejszy produkt sklasyfikowano zgodnie z systemem oceny PEGI. Znaczniki i opisy zawartości systemu PEGI są umieszczone na opakowaniu produktu (z wyjątkiem sytuacji, kiedy ze względu na wymagania prawne, zastosowano inny system oceny). Związek między systemem oceny PEGI a poziomem kontroli rodzicielskiej (Parental Control Level) jest następujący:

POZIOM NADZORU RODZICIELSKIEGO	9	7	5	3	2
KATEGORIA WIEKOWA WG PEGI	18	16	12	7	3

W rzadkich przypadkach Poziom Kontroli Rodzicielskiej tego produktu może być wyższy niż ograniczenie wiekowe nadane w Twoim kraju, ze względu na różnice w systemach rankingowych obowiązujących w różnych krajach, w których sprzedawany jest ten produkt. Może wystąpić konieczność zmiany Poziomu Kontroli Rodzicielskiej na Twojej konsoli PS3™ aby rozpocząć grę.

BLES-01720

WYŁĄCZNIE DO UŻYTKU DOMOWEGO: To oprogramowanie ma licencję do wykorzystania tylko w autoryzowanych systemach PlayStation®3. Może być wymagana aktualizacja oprogramowania do systemu PlayStation3. Zabrania się nieautoryzowanego udostępniania lub rozpowszechniania produktu, bądź dowolnego znaku towarowego lub elementu chronionego prawem autorskim stanowiącego część tego produktu. Pełne prawa dot. użytkowania produktu można znaleźć na stronie eu.playstation.com/terms. Licencję na programy archiwizujące ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. posiada wyłącznie Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). ZABRANIA SIĘ ODSPRZEDAŻY I WYNAJMU PRODUKTU, CHYBA ŻE SCEE WYRAZI NA TO ZGODNIE. PlayStationNetwork, PlayStationStore oraz PlayStationHome podlegają warunkom użytkowania i nie są dostępne we wszystkich krajach i językach (eu.playstation.com/terms). Wymagane stałe łącze internetowe (Broadband). Użytkownicy są odpowiedzialni za opłaty za dostęp do stałego łącza. Obowiązują opłaty za dostęp do pewnych treści. Użytkownicy muszą mieć co najmniej 7 lat, a użytkownicy poniżej 18 lat muszą uzyskać zgodę rodziców. Funkcje sieciowe mogą zostać wycofane po zawiadomieniu z odpowiednim wyprzedzeniem – szczegółowe informacje na stronie eu.playstation.com/gameservers. Produkt posiada licencję na sprzedaż wyłącznie na obszarze Europy, Bliskiego Wschodu, Afryki, Indii i Oceanii.

„PS”, „PlayStation”, „P3”, „PS3”, „PSX”, „SIXAXIS”, „DUALSHOCK” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Call of Duty® Black Ops II ©2012 Activision Publishing, Inc. Published by Activision Publishing, Inc. Developed by Treyarch. Made in Austria. All rights reserved.



ZAWARTOŚĆ

PRZYGOTOWANIE	2
STEROWANIE	2
MENU GŁÓWNE	5
EKRAN GRY	7
SYSTEM ZDROWIA.....	8
EKRAN PAUZY/CELÓW	8
EKRAN CELÓW W TRYBIE MULTIPLAYER.....	8
KARTA GRACZA (TRYB MULTIPLAYER).....	8
TWÓRCY	9
POMOC TECHNICZNA	27
UMOWA LICENCYJNA	28

PRZYGOTOWANIE

System PlayStation®3

Rozpoczęcie gry: zanim rozpoczniesz, przeczytaj uważnie instrukcje dołączone do systemu PlayStation®3. Dokumentacja zawiera informacje pozwalające na właściwe przygotowanie konsoli do gry oraz ważne informacje dotyczące bezpieczeństwa i zdrowia.

Sprawdź, czy wyłącznik zasilania (znajdujący się z tyłu konsoli) znajduje się w pozycji „włączony”. Przed rozpoczęciem gry wybierz właściwy język, korzystając z menu ustawień systemowych. Włóż płytę z grą Call of Duty® Black Ops II do podajnika płyt, zwracając uwagę, aby nadrukowana strona była skierowana ku górze. Wybierz ikonę  w menu PlayStation®3 i naciśnij przycisk . Zajrzyj do dalszej części podręcznika, jak korzystać z oprogramowania.

Kończenie gry: Jeżeli chcesz zakończyć grę, to naciśnij i przytrzymaj przycisk PS na kontrolerze bezprzewodowym przez co najmniej 2 sekundy. Następnie wybierz opcję „Zakończ grę”.

WSKAZÓWKA

Aby po zakończeniu gry wyjąć płytę, naciśnij przycisk otwierający podajnik płyt.



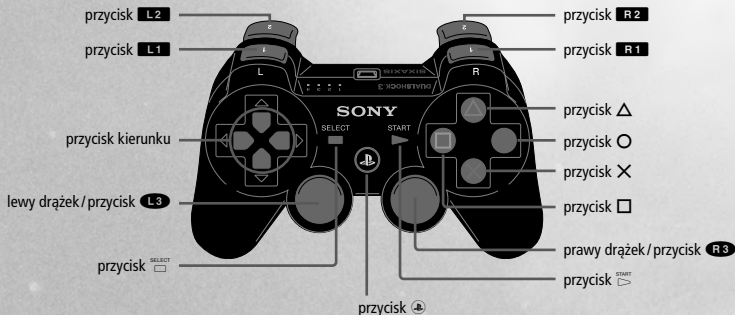
Trofea: Zdobywaj, porównuj i dziel się trofeami, zdobywanymi dzięki wykonywaniu określonych czynności podczas gry.



Dane zapisane w formacie PS3™



Dane w formacie PS3™ są zapisywane na dysku twardym konsoli.

Dane są widoczne w menu Gra - „Narzędzie zapisanych danych (PS3™)”.

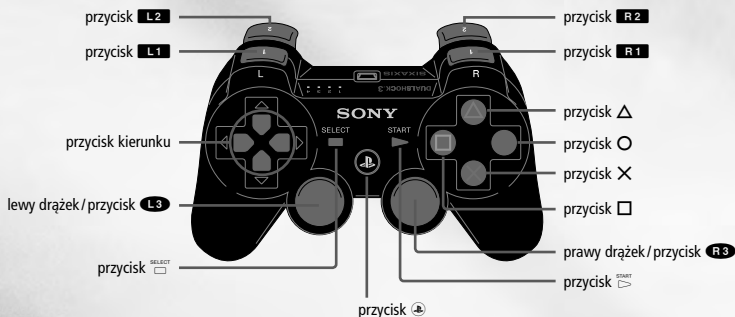
STEROWANIE



- 1) **L2** – rzut granatem taktycznym
- 2) **L1** – przyrządy celownicze
- 3) Pad kierunkowy – wyposażenie
- 4) Lewy drążek – ruch, naciśnięcie - sprint
- 5) SELECT
 – ranking (tylko tryb wieloosobowy)
- 6) START
 – pauza
- 7) Prawy drążek – celowanie/rozglądanie się, kliknięcie – atak wręcz
- 8) **X** – skok
- 9) **O** – przykucnięcie/położenie się
- 10) **□** – interakcja/użycie
- 11) **△** – zmiana broni
- 12) **R2** – rzut granatem ofensywnym
- 13) **R1** – strzał z broni
- 14) **R3** – Walka wręcz
- 15) **L3** – Sprint

POLECENIE	DOMYŚLNY PRZYCISK	OPIS
Ruch	Lewy drążek	Ruch postacią do przodu/tyłu i na boki
Celowanie/ Rozglądanie się	Prawy drążek	Celownik
Strzał z broni	R1	Strzał z aktualnie wybranej broni
Rzut granatem ofensywnym	R2	Rzut granatem ofensywnym
Walka wręcz	R3	Zaatakowanie przeciwnika wręcz
Przyrządy celownicze	L1	Korzystanie przyrządów celowniczych lub lunety dołączonej do broni
Rzut granatem taktycznym	L2	Rzut aktualnie wybranym granatem taktycznym
Sprint	L3	Naciśnij, żeby pobiec sprintem
Przykucnięcie/ Położenie się	O	Przytrzymaj, żeby położyć się na ziemi, sprint + przytrzymanie - rzut na ziemię
Interakcja/Użycie	□	Przeładowanie broni, użycie obiektu, podniesienie broni
Skok	X	Skok lub wstanie z pozycji leżącej
Zmiana broni	△	Zmiana broni pomiędzy główną, a dodatkową
Wyposażenie	Pad kierunkowy	Użycie przedmiotu z wyposażenia
Pauza	<small>START</small> 	Po naciśnięciu pojawi się menu pauzy
Tabela wyników	<small>SELECT</small> 	Wyświetlenie tabeli wyników (tylko w trybie wieloosobowym)

STEROWANIE GRUPĄ UDERZENIOWĄ



- 1) **L1** – pobliskie jednostki podążają za graczem, przytrzymaj, żeby wszystkie jednostki podążały za graczem
- 2) Pad kierunkowy – określenie punktów nawigacyjnych dla jednostki, przytrzymaj, żeby przejąć kontrolę nad jednostką
- 3) L drążek – [tylko widok taktyczny] przesuwanie mapy widoku taktycznego
- 4) P drążek – [tylko widok taktyczny] zmiana kąta na mapie widoku taktycznego
- 5) **SELECT** □ – Wyświetlenie/Ukrycie widoku taktycznego

POLECENIE	DOMYŚLNY PRZYCISSK	OPIS
Przesunięcie widoku taktycznego	Lewy drążek	Przesuwanie widoku taktycznego na mapie
Zmiana nachylenia widoku taktycznego	Prawy drążek	Zmiana kąta nachylenia widoku taktycznego na mapie
Prowadzenie jednostek	L1	Kliknij, że poprowadzić znajdujące się w pobliżu jednostki, przytrzymaj, żeby poprowadzić wszystkie jednostki
Kontrola nad jednostką	Pad kierunkowy	Kliknij, żeby ustalić punkt nawigacyjny dla jednostki, przytrzymaj, żeby przejąć kontrolę nad jednostką
Wyświetlenie/Ukrycie widoku taktycznego	SELECT □	Wyświetlenie lub ukrycie widoku taktycznego

MENU GŁÓWNE

Możesz wybrać kampanię, tryb wieloosobowy lub Zombie.

KAMPANIA

Poznaj dalszą część historii przedstawionej w grze Call of Duty: Black Ops i rozegraj kampanię Call of Duty: Black Ops II przeznaczoną dla jednego gracza. Korzystając z menu Kampania możesz wznowić wcześniej zapisaną kampanię lub rozpocząć nową. Możesz również skorzystać z opcji Wybór misji i ponownie rozegrać jedną z ukończonych misji na dowolnym poziomie trudności.

Uwaga: W grze Black Ops II 2 działa system automatycznego zapisu stanu gry w specjalnych punktach kontrolnych. Możesz jednak skorzystać również z opcji Zapisz i wyjdź, dostępnej w menu pauzy.

GRUPA UDERZENIOWA

Misje Grupy uderzeniowej, jakie są dostępne w Call of Duty: Black Ops II, to zupełnie nowy i innowacyjny styl rozgrywki Call of Duty przeznaczonej dla jednego gracza. Łączą one elementy strategii w czasie rzeczywistym i strzelanki z punktu widzenia pierwszej osoby. Rozegraj misję, powiązane ze sobą specjalną historią. Wciel się w postać żołnierza walczącego na pierwszej linii frontu lub dowódcy. Steruj różnymi dronami bojowymi. Odnieś sukces przynieś chwałę swojej ojczyźnie. Jeśli poniesiesz porażkę, to szybko poznasz jej konsekwencje, oglądając na ekranie jej wpływ na wydarzenia w kampanii.

TRYB MULTIPLAYER

Zmierz się z innymi graczami Call of Duty: Black Ops II, łącząc się przez internet lub sieć lokalną. W trybie multiplayer masz dostęp do wielu map i trybów. Odblokuj nową broń, dodatki, atuty i zdobywaj kolejne rangi w trybie multiplayer!

ZOMBIE (1-8 GRACZY)

Z hordą zombie możesz walczyć samotnie, współpracując lub rywalizując z innymi graczami. Tryb Zombie w Call of Duty: Black Ops II został ulepszony i rozwinięty. W tradycyjnym trybie Przetrvanie razem ze znajomymi będziesz odpierać ataki coraz bardziej niebezpiecznych nieumarłych. W nowym trybie Żałoba twoja drużyna będzie współzawodniczyć z inną, tocząc niesamowitą bitwę w postapokaliptycznym otoczeniu. Wygrają ci, którzy dotrwią do końca. Po raz pierwszy w trybie Zombie pojawia się kampania - TranZit - to nowe, strategiczne podejście do walki z nieumarłymi. Uważaj, w mieście Green Run przyjdzie ci się zmierzyć nie tylko z zombie...

OPCJE

Zmień ustawienia gry, dopasowując je do własnych upodobań. Możesz zmieniać następujące opcje: ustawienia kontrolera, wspomaganie celowania, czułość rozglądania się, filtr zawartości graficznej i napisy.

STEREOSKOPOWE 3D

Call of Duty: Black Ops II obsługuje technologię stereoskopowego 3D, którą można włączyć lub wyłączyć w menu opcji. Proszę pamiętać, że do oglądania obrazu trójwymiarowego niezbędny jest odpowiedni telewizor oraz specjalne okulary. Więcej informacji na ten temat można uzyskać od producenta sprzętu.

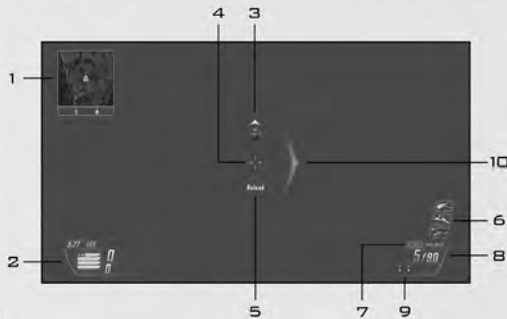
! UWAGA !

3D - Informacja zdrowotna: Niektóre osoby mogą doświadczać uczucia dyskomfortu (takie jak napięcie oczu, zmęczenie oczu lub mdłości) podczas grania w gry z wykorzystaniem technologii aktywnego / pasywnego 3D na telewizorach 3D. Jeśli pojawia się uczucie dyskomfortu, należy natychmiast przerwać oglądanie i grę aż do momentu ustąpienia objawów. Zalecamy unikać zbyt długiego grania i robić 15 minutowe przerwy po każdej godzinie gry. Należy jednak pamiętać, że długość oraz częstotliwość tych przerw może być różna w zależności od indywidualnych predyspozycji użytkownika. Przerwy powinny być na tyle długie, aby wszelkie dolegliwości ustąpiły. Jeśli objawy nie ustąpią, należy zasięgnąć porady lekarza. Jeśli objawy dyskomfortu nie ustępują, należy skontaktować się z lekarzem.

Należy zawsze postępować zgodnie z zaleceniami dotyczącymi bezpieczeństwa i korzystać z instrukcji dołączonej do telewizora 3D oraz okularów 3D.

EKRAN GRY

1. Minimapa – mapa obszaru, na którym znajduje się twoja postać. Zaznaczone są pozycje sojuszników i rozpoznanych nieprzyjaciół.
2. Informacje o meczu – informacje o aktualnym wyniku, ikonie drużyny i czasie pozostałym do końca meczu (tylko w trybie multiplayer).
3. Wskaźnik granatu – ikona ostrzegająca o leżącym w pobliżu, odbezpieczonym granacie; strzałka wskazuje miejsce, w którym znajduje się granat.



4. Celownik – wskazuje na miejsce, w które celujesz z broni. Kolor czerwony oznacza, że celownik został umieszczony na jednostce nieprzyjaciela, a zielony na jednostce sojuszniczej. Poruszanie się lub bieganie powoduje, że celownik rozszerza się lub całkowicie znika, co oznacza, że strzał będzie mniej celny. Zatrzymanie się, przykucnięcie lub położenie się zwiększa celność.*
5. Ikona użycia – ta ikona pojawia się, kiedy twoja postać znajdzie się w pobliżu broni lub obiektu, których może użyć – pokazywany jest przycisk, który trzeba nacisnąć w takiej sytuacji.
6. Wyposażenie serii punktów – wyświetlana jest informacja o liczbie punktów potrzebnych do zdobycia kolejnej serii punktów, a także wybrane przez ciebie serie ofiar, które będziesz mógł zdobyć podczas meczu. Każda zdobyta seria ofiar może zostać użyta za pomocą ekranu wyposażenia serii punktów, wystarczy nacisnąć przycisk góra lub dół na padzie kierunkowym, żeby wybrać daną serię, a następnie nacisnąć przycisk prawo, żeby użyć serii.
7. Wskaźnik broni – informacja o aktualnie używanej broni.
8. Wskaźnik amunicji – pokazuje ilość amunicji dostępnej dla aktualnie wybranej broni oraz liczbę pozostałych granatów.
9. Wyposażenie – wyświetlenie dostępnego wyposażenia i/lub dodatków do broni.
10. Wskaźnik obrażeń – czerwony wskaźnik pokazuje, że twoja postać odnosi obrażenia, wskazuje również kierunek, w którym znajduje się źródło obrażeń (patrz System zdrowia na stronie 8).

***Uwaga:** korzystając z przyrządów celowniczych możesz znacząco zwiększyć celność strzału i jednocześnie poruszać się, jednak bardzo powoli. Podczas korzystania z przyrządów celowniczych celownik znika.

SYSTEM ZDROWIA

Kiedy twoja postać zostanie trafiona przez nieprzyjaciela, na ekranie pojawi się krew, a wskaźnik obrażeń pokaże kierunek, z którego padł strzał. Jeżeli uda ci się schować za osłoną, to pewnym czasie odzyskasz pełnię sił.

EKRAN PAUZY/CELÓW

Naciśnij klawisz ^{START} ▢ w trakcie kampanii lub trybu Zombie, żeby zatrzymać grę i wyświetlić to menu. Korzystając z niego, możesz wyświetlić ekran opcji, ponownie rozpocząć bieżący poziom lub zapisać stan gry i powrócić do menu głównego.

EKRAN CELÓW W TRYBIE MULTIPLAYER

W trybie multiplayer Call of Duty: Black Ops II nie można zatrzymać gry. Po naciśnięciu klawisza ^{START} ▢ w trybie multiplayer pojawi się menu umożliwiające wybranie nowej klasy (zmiana zostanie zastosowana po następnym odrodzeniu), zapoznanie się z opisem bieżącego trybu gry oraz dostęp do menu opcji. Pamiętaj, że mecz w trybie multiplayer trwa dalej.

KARTA GRACZA (TRYB MULTIPLAYER)

Korzystając ze swojej karty gracza, możesz stworzyć emblemat, który będzie reprezentował twoją postać online. Możesz również obejrzeć ostatnie gry, jakie zostały rozegrane przez ciebie lub twoich znajomych, a także zapisać je w udostępnionych plikach, gdzie będą bezpiecznie przechowywane. Możesz oglądać i oceniać filmy, klipy, zrzuty ekranów i gry niestandardowe stworzone przez innych członków społeczności Call of Duty: Black Ops II.

Historia bojowa zawiera wszystkie kluczowe statystyki twoich gier. Karta gracza zawiera także informacje o zaliczonych wyzwaniach, rankingi, a także pozwala na stworzenie tagu klanowego.

TWÓRCY

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 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	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 Zanolff

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 Bruntington

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 Nethererton - 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 Pruyn

Art Services Associate, Video
Specialist
Ben Szeto

Art Services Associate,
Screenshots & Design
Mike Hunau

Art Services Lead
Angel Garcia

Art Services Coordinators
Rob LeBeau
Daniel Perez
Matt Wahlquist

Art Services Video Lab
Technician
Brandon Schebler
Joi Tanner

SPECIAL THANKS

Bobby Kotick
Thomas Tipl
Eric Hirshberg
Dennis Durkin
Dave Oxford
Cody Johnson

Philip Earl
Maryanne Lataif
Brian Hodous
Steve Young
Tony Hsu
Michaël Sportouch
Eric Lynch
Carl Schnurr
Stefan Luludes
Mark Cox
Ruben Dehouck
Marcus Iremonger
Vince Fennel
James Lodato
Jason Ades
Graham Hagmaier
Andrew Hoffacker
Brian Abrams
Chris Chowdhury
Meghan Morgan
Eve Chang
Emory Irpan
Joel Taubel
Mike Mejia
Neven Dravinski
Chetan Desai
Scott Blair
Brent McDonald
Byron Beede
Noah Kircher-Allen
Jamie Parent
Ryan Feltrin
The Ant Farm
Rob Troy
Scott Carson
Ryan Vickers
Davis Jung
Rick Grubel
Jason Norrid
Federico Jimenez
Marquis Cannon
Team Todd
Suzanne Todd
Juliana Hayes
Jerrold Green
Bill Beasley from American
Defense Enterprises
Jared Chandler from Combat
Films/Sacred Sword Inc.
Larry 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 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 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
Rozaane Gallegos

Trainer, Global Player Support
Pedro Pulido

Customer Experience Program
Managers
Samantha Wood
Chuck McNamee
Kevin Crawford

Supportability Analyst
Kirk McNesby

Supervisor, Player Advocacy
Russell Johnson
Player Advocacy Group
Dov Carson
Guillermo Hernandez
Jack Balduf
Louis Blackwell
Ruth Berenji

Supervisor, Social and
Community
Miguel Vega

Social and Community Team
Salvador Magana
Maximiliano Murillo
Tang Roger

Vendor Relationship
Administrators
Jeff Walsh
Sjoerd van den Berg

Administrator, Warranty &
Logistics
Mike Dangerfield

Administrator, Systems
Sam Akiki

Project Manager
Philip Chung

Content Coordinator
T'Challa Jackson

Associate Supportability
Engineer
Jonathan Albaugh
Associate Systems Analyst
Quang Tran

QA SPECIAL THANKS

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

ORCHESTRA AND MUSICAL SCORE

Abbey Road

Recorded by: Joel Iwataki

Score Supervisor/Supervising

Copyist: Ross deRoche

Session Supervisor/Budget

Supervisor: Audrey deRoche

Booth Supervisor: Neal Desby

Score Recordist: Gordon

Davidson

Assistant Score Recordist : Seb

Truman

Assistant Score Recordist :

Jamie Ashton

Orchestra Contractor: Isobel

Griffiths

Assistant Orchestra Contractor:

Charlotte Matthews

Librarian: Jill Streater

Orchestra Accountant: Mandy

Hadler

Trevor Morris Studios

Mixed by: Joel Iwataki

Mix Recordist: Phil McGowan

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

Black Ops 2 Theme* composed

and produced by: Trent Reznor

*Orchestral arrangement by:

Timothy Williams & Jonathan

deRoche

*Conducted by: Jack Wall

Additional Music: Jimmy (Big

Giant Circles) Hinson, Sergio

Jimenez Lacima

Select Tracks Mastered by:

John Rodd

Vocal Soloists:

Pakistan vocals: Azam Ali

Yemen vocals: Barak Marshall

'Niño Precioso' vocal: Kamar de

los Reyes

'Niño Precioso' child vocal:

Gracie Wall

Raul Menendez Theme

('Niño Precioso') vocal: Rudy

Cardenas

Haitian vocals: Joel Virgel

Vocal Contractor: Nancy

Clayton

Instrumental Soloists:

Pakistan bowed Guitar/viol:

Loga Ramin Torkian

Percussion: Jamie Papish,

MB Gordy, Henrik Jakobsson,

Daniel de los Reyes

Duduk, Dizi (bamboo flutes),

Zourna: Chris Bleth

Lap Steel guitar: Jay Leach

Cello: John Galt

Electric Cello: Tina Guo

Flamenco Guitar arr "Nino

Precioso": Gabriel Reyna

Flamenco Guitar in Panama:

Edward Trybek

Electric Sitar in Pakistan:

Edward Trybek

Chapman Stick in Yemen: Larry

Tuttle

Flamenco Guitar in Nicaragua:

Ramon Stagnaro

Orchestra Musicians:

Violins

Leader - Perry Montague-

Mason

Leader of 2nds - Roger Garland

Alison Kelly

John Bradbury

Rolf Wilson

Mark Berrow

Dave Woodcock

Jonathan Rees

Tom Pigott-Smith

Cathy Thompson

Dai Emanuel

Robin Brightman

Dermot Crehan

Jim McLeod

Emil Chakalov

Paul Willey

Jonathan Evans-Jones

Dorina Markoff

Pauline Lowbury

Natalia Bonner

David Ogden

Debbie Preece

Harriet Davies

Gillian Findlay

Laura Melhuish

Dave Williams

Simon Baggs

Jonathan Strange

Debbie Widdup

Sonia Slany

Manon Derome

Katherine Mayes

Emlyn Singleton (10th) / Debbie

Widdup (11th)

Violas

1st - Peter Lale

Katie Wilkinson

Clare Finnimore

Rachel Bolt

Andy Parker

Paul Cassidy

George Robertson

Chris Pitsillides

Reiad Chibah

Don McVay

Jon Thorne

Morgan Goff

Gustav Clarkson

Steve Wright

Rusen Gunes

Celli

1st - Anthony Pleeth

Martin Loveday

Caroline Dale

John Heley

Frank Schaefer

Chris 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

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

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

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

All rights reserved. Used by
Permission.

© 2012

Additional Music by
Shawn Jimmerson
Kevin Sherwood
Brian Tuey

Schecter Guitar Research
Kevin Sherwood uses Halo
guitars and 8Dio instruments

Packaging Design by
Petrol

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

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

Data Compression by
Oberhumer.com

Footage and Still Images
Supplied by
Getty Images

POMOC TECHNICZNA

W sprawie pomocy technicznej prosimy zajrzeć na stronę <http://support.activision.com>,
lub <http://www.lem.com.pl/pomoc.php>.

Można również skontaktować się telefonicznie z pomocą techniczną Licomp EMPiK Multimedia
Sp. z o.o. pod numerem (22) 651 73 24 .. 26. Opłata zgodnie z taryfą operatora.

UMOWA LICENCYJNA

WAŻNE- PRZECZYTAJ UWAŻNIE: KORZYSTANIE Z TEGO PROGRAMU OPARTE JEST O UMOWĘ LICENCYJNĄ, KTÓREJ WARUNKI PRZEDSTAWIONO PONIŻEJ. OKREŚLENIE "PROGRAM" ZAWIERA W SOBIE CAŁOŚĆ OPROGRAMOWANIA, WSZELKIE INNE MEDIA, CZĘŚCI DRUKOWANE I ELEKTRONICZNĄ DOKUMENTACJĘ I WSZYSTKIE ICH KOPIE. OTWIERAJĄC OPAKOWANIE GRY, INSTALUJĄC I UŻYWAJĄC PROGRAMU ZGADZASZ SIĘ NA WARUNKI NINIEJSZEJ LICENCJI.

OGRANICZENIA: Zgodnie z warunkami opisanymi poniżej. Activision udziela niewyłącznego, nieprzekazywalnego prawa do instalacji i użytkowania niniejszego programu wyłącznie do użytku osobistego. Wszelkie nie nadane w tej umowie stanowią własność Activision i jej licencjodawców. Ten program jest licencjonowany, a nie sprzedany. Twoja licencja nie daje żadnych praw własnościowych do programu.

WARUNKI LICENCJI

Nie wolno Ci:

- Wykorzystywać komercyjnie Programu lub jakichkolwiek jego części, również w kafejkach internetowych, centrach rozrywki komputerowej lub innych tego typu miejscach. Activision może zaoferować specjalną licencję umożliwiającą komercyjne korzystanie z Programu.
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu na więcej niż jednym komputerze w tym samym czasie.
- Kopiować programu lub innych jego elementów.
- Kopiować Programu na dysk twardy komputera lub inne urządzenie. Program należy uruchamiać z dostarczonej płyty DVD-ROM (Program może, w celu zwiększenia wydajności, skopiować część swoich plików na dysk twardy).
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu wielu użytkowników za pośrednictwem sieci komputerowej.
- Sprzedawać, wynajmować, leasingować, dystrybuować lub w inny sposób przekazywać Programu, bez uprzedniej, pisemnej zgody ze strony Activision.
- Poddawać programu lub jego części procesowi 'reverse engineeringu', dekompilacji, i innym tego typu podobnym.
- Usuwać, wyłączać lub zmieniać jakichkolwiek informacji wewnątrz Programu.
- Eksportować lub Re-eksportować programu, kopii lub adaptacji sprzecznie z jakimikolwiek stosującymi się prawami USA.

PRAWA WŁASNOŚCI. Wszystkie prawa własności, własności intelektualnej zawarte w programie (uwzględniając, ale nie ograniczając się do wszelkich poprawek oraz aktualizacji) i wszystkich jego kopiach (między innymi: kod gry, tematy, obiekty, postaci, imiona postaci, historia, dialogi, specjalne zwroty, lokacje, grafiki koncepcyjne, animacje, dźwięki, kompozycje muzyczne, efekty audio-wizualne, metody działania, prawa moralne i cała dodatkowa dokumentacja oraz „aplety” zawarte w niniejszym programie) są własnością firmy Activision, spółek Activision oraz licencjodawców Activision.

Niniejszy Program jest chroniony przepisami prawa obowiązującymi na terenie Stanów Zjednoczonych Ameryki, postanowieniami i umowami międzynarodowymi oraz innymi przepisami prawnymi. Niniejszy Program zawiera w sobie materiał licencjonowany i licencjodawcy Activision mogą chronić swoje prawa, w przypadku naruszenia warunków tej niniejszej umowy licencyjnej.

PROGRAMY UŻYTKOWE. Niniejszy Program może zawierać programy pozwalające na projektowanie, programowanie i przetwarzanie, narzędzia, dodatki oraz inne materiały (w dalszej części określane jako "Programy Użytkowe") pozwalające na tworzenie nowych poziomów oraz innych materiałów związanych z grą, które mogą być wykorzystywane przez użytkownika razem z niniejszym Programem (w dalszej części określane jako "Nowe Materiały"). Korzystanie z Programów Użytkowych wiąże się z następującymi ograniczeniami wynikającymi z licencji:

- Wyrażasz zgodę, stanowiącą warunek niezbędny do korzystania z Programów Użytkowych, że nie będziesz używać, jak również nie pozwolisz na użytkowanie osobom trzecim, Programów Użytkowych i stworzonych przez Ciebie Nowych Materiałów w celach komercyjnych, między innymi nie będziesz ich sprzedawać, wypożyczać, leasingować, udzielać licencji, dystrybuować lub przenosić prawa do Nowych Materiałów. Ograniczenie to ma zastosowanie zarówno do Nowych Materiałów stworzonych przez Ciebie jako odrębne produkty lub połączone z materiałami stworzonymi przez inne osoby. Ograniczenie dotyczy wszystkich dostępnych kanałów dystrybucji, między innymi sprzedaży bezpośredniej lub sprzedaży poprzez Internet. Ponadto wyrażasz zgodę na nie przyjmowanie lub zachęcanie do składania propozycji lub ofert związanych z tworzeniem Nowych Materiałów w celach komercyjnych. Wyrażasz zgodę na pisemne informowanie firmy Activision o wszelkich wyżej wymienionych propozycjach lub ofertach.
- Jeżeli postanowisz udostępnić stworzone przez Ciebie Nowe Materiały innym graczom, to zrobisz to bez pobierania jakichkolwiek opłat.
- Nowe Materiały nie mogą zmieniać żadnych plików COM, EXE oraz DLL, jak również innych plików wykonywalnych.
- Nowe Materiały mogą być tworzone, jeżeli będą wykorzystywane wyłącznie w połączeniu z wersją detaliczną Programu. Zabrania się tworzenia Nowych Materiałów jako odrębnych produktów.
- Nowe Materiały nie mogą zawierać jakichkolwiek materiałów nielegalnych, skandalizujących, zakazanych, znieważających, szkalujących lub w inny sposób niewłaściwych mogących naruszać prawa własnościowe lub prawa do upublicznienia osób trzecich, jak również naruszających prawa autorskie, znaki handlowe lub jakiegokolwiek inne prawa osób trzecich.
- Wszystkie Nowe Materiały muszą zawierać następujące elementy, które będą widoczne: (a) imię i nazwisko oraz adres poczty elektronicznej twórcy Nowych Materiałów oraz informację (b) „NINIEJSZY MATERIAŁ NIE ZOSTAŁ WYPRODUKOWANY I NIE JEST WSPIERANY PRZEZ FIRMĘ ACTIVISION I/LUB JEJ LICENCJONODAWCÓW.”
- Użytkownicy tworzący Nowe Materiały przekażą firmie Activision i/lub jej licencjonodawcom nieodwołalne i wieczne prawo do wykorzystywania Nowych Materiałów na zasadzie materiałów pochodnych (zgodnie z przepisami amerykańskiego prawa autorskiego) w jakikolwiek sposób, a w szczególności do promowania i reklamowania Programu.

OGRANICZONA GWARANCJA: Activision gwarantuje nabywcy Programu poprawne działanie nośnika, na którym produkt został dostarczony, przez 90 dni od daty zakupu. Jeżeli nośnik ulegnie uszkodzeniu w ciągu 90 dni od nabycia, Activision zgadza się wymienić go bez dodatkowych opłat, na podstawie dowodu zakupu, pod warunkiem iż produkt jest nadal produkowany przez Activision. Jeżeli produkt nie będzie już produkowany, Activision zastrzega sobie prawo do wymiany go na inny o podobnej lub większej wartości. Ta gwarancja dotyczy wyłącznie nośnika magnetycznego na którym dostarczono program, w jego oryginalnej dostarczonej przez Activision formie.

Zwracając Program w celu wymiany gwarancyjnej, proszę przesłać oryginalny nośnik, bezpiecznie zapakowany i załączyć: (1) kopie rachunku za Program zawierającą datę sprzedaży; (2) swoje imię i nazwisko wraz z czytelnym adresem zwrotnym; (3) krótki opis uszkodzenia lub problemy i konfigurację sprzętu, na którym Program był instalowany; (4) jeżeli zwracasz Program po 90 dniowym okresie gwarancji, ale w ciągu roku od daty zakupu, czek lub potwierdzenie przelewu na kwotę o równowartości 10 GBP, przeliczanych po kursie NBP w dniu wysyłki Programu.

FIRMA ACTIVISION ORAZ JEJ LICENCJONODAWCY WYRAŹNIE NIE CZYNIĄ ŻADNYCH GWARANCJI, WYRAŹNYCH I DOROZUMIANYCH, WŁĄCZAJĄC W TO, JEDNAK BEZ OGRANICZANIA DO TEGO WŁĄCZENIE, DOROZUMIANE GWARANCJE PRZYDATNOŚCI DO SPRZEDAŻY, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU ORAZ GWARANCJE NIENARUSZALNOŚCI. FIRMA ACTIVISION ORAZ JEJ LICENCJONODAWCY W ŻADNYM WYPADKU, WŁĄCZAJĄC W TO ZANIEDBANIE, NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY WYPADKOWE, POŚREDNIE, SPECJALNE LUB WYNIKOWE WYNIKAJĄCE Z POSIADANIA, UŻYTKOWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA PROGRAMU, WŁĄCZAJĄC W TO BEZ ŻADNYCH OGRANICZEŃ, SZKODY DOTYCZĄCE WŁASNOŚCI ORAZ, W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOPUSZCZALNYM PRZEZ ODPOWIEDNIE PRAWO, SZKODY POWSTAŁE W WYNIKU OBRAŹEŃ OSOBISTYCH, NAWET W WYPADKU, JEŚLI FIRMA ACTIVISION ZOSTALI POWIADOMIENI O

MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD LUB STRAT. USTAWODAWSTWO NIEKTÓRYCH KRAJÓW NIE ZEZWALA NA OGRANICZENIA BĄDŹ WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY WYPADKOWE LUB WYNIKOWE, DLATEGO POWYŻSZE WYŁĄCZENIE MOŻE NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA NINIEJSZEGO PROGRAMU.

Program prosimy przesłać do:
Dział Pomocy Technicznej Licomp EMPIK Multimedia Ltd
Obornicka 11
02-948 Warszawa

OGRANICZENIA W ODPOWIEDZIALNOŚCI: W ŻADNYM WYPADKU ACTIVISION NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA INNE SZKODY POWSTAŁE W WYNIKU POSIADANIA I UŻYTKOWANIA PROGRAMU A MIĘDZY INNYMI: SZKODY WE WŁASNOŚCI, SZKODY OSOBISTE, PROBLEMY ZE SPRZĘTEM KOMPUTEROWYM. ODPOWIEDZIALNOŚĆ ACTIVISION NIE MOŻE PRZEKRACZAĆ AKTUALNEJ RYNKOWEJ CENY PROGRAMU. W NIEKTÓRYCH KRAJACH, PRAWO NIE ZEZWALA NA OGRANICZENIA W GWARANCJI ZARÓWNO W KWESTII OKRESU JEJ TRWANIA JAK I W ZAKRESIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. W TAKIM PRZYPADKU POWYŻSZE OGRANICZENIE CIEBIE NIE DOTYCZA. GWARANCJA DAJE CI PEWNE OKREŚLONE PRAWA, MOŻESZ MIEĆ JEDNAK DODATKOWE PRAWA WYNIKAJĄCE Z LOKALNEJ USTAWODAWCZOŚCI.

ROZWIĄZANIE UMOWY: niniejsza umowa ulega automatycznemu rozwiązaniu, jeżeli nie będziesz stosował się do jej warunków. W takim przypadku zobowiązany jesteś zniszczyć wszystkie kopie Programu i inne jego elementy.

Ponieważ Activision może ponieść niepowetowane straty jeżeli warunki niniejszej umowy nie będą przestrzegane, wyrażasz zgodę aby Activision miało prawo do odszkodowań w związku ze złamaniem warunków niniejszej umowy. Poza tymi odszkodowaniami, Activision może mieć inne prawa wynikające z innych przepisów.

Zgadzasz się nie dochodzić odszkodowania od Activision, jej partnerów, firm powiązanych, licencjodawców, pracowników, zarządu za straty wynikłe z faktu korzystania przez Ciebie z Programu.

INNE: Ta umowa stanowi kompletne porozumienie pomiędzy stronami na temat licencji na użytkowanie Programu. Wszelkie zmiany wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności. Jeżeli któryś z warunków umowy nie może być dotrzymany z jakiegokolwiek powodu, takie warunki powinny zostać zmienione jedynie w celu dalszego utrzymania niniejszej umowy w mocy i prawa Activision nie były naruszone. Jeżeli masz jakies pytania dotyczące umowy licencyjnej, skontaktuj się proszę z lokalnym dystrybutorem gry.

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

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.



Symbol ten umieszczony na jakimkolwiek naszym wyrobie elektrycznym/elektronicznym, jego akumulatorze lub opakowaniu oznacza, że w Europie nie należy wyrzucać wyrobu ani akumulatora wraz z normalnymi odpadami domowymi. W celu zapewnienia prawidłowego zagospodarowania odpadów pochodzących z tego wyrobu i akumulatora, prosimy pozbycić się ich według stosownego lokalnego ustawodawstwa lub określonych wymogów pozbywania się sprzętu elektrycznego/elektronicznego oraz akumulatorów. Postępując w ten sposób, pomożesz w oszczędzaniu bogactw naturalnych na naszej planecie oraz poprawie standardów ochrony środowiska naturalnego w przetwórstwie i utylizacji odpadów pochodzących ze sprzętu elektrycznego/elektronicznego.



Ten symbol może występować na akumulatorach w połączeniu z innymi symbolami chemicznymi. Jeśli bateria zawiera ponad 0,0005 % rtęci lub ponad 0,004 % ołowiu, pojawią się na niej symbole chemiczne rtęci (Hg) lub ołowiu (Pb).



© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS i stylizowana liczba rzymska II są znakami handlowymi Activision Publishing, Inc. Activision nie udziela żadnych gwarancji związanych z dostępnością serwisu online i zastrzega sobie prawo do zmiany lub zaprzestania świadczenia usług online bez wcześniejszego powiadomienia. Zaprzestanie świadczenia usług online może wynikać między innymi z przyczyn ekonomicznych związanych z ograniczoną liczbą graczy korzystających z usługi w określonym przedziale czasu.

BLES-01720

"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.

5030917111792